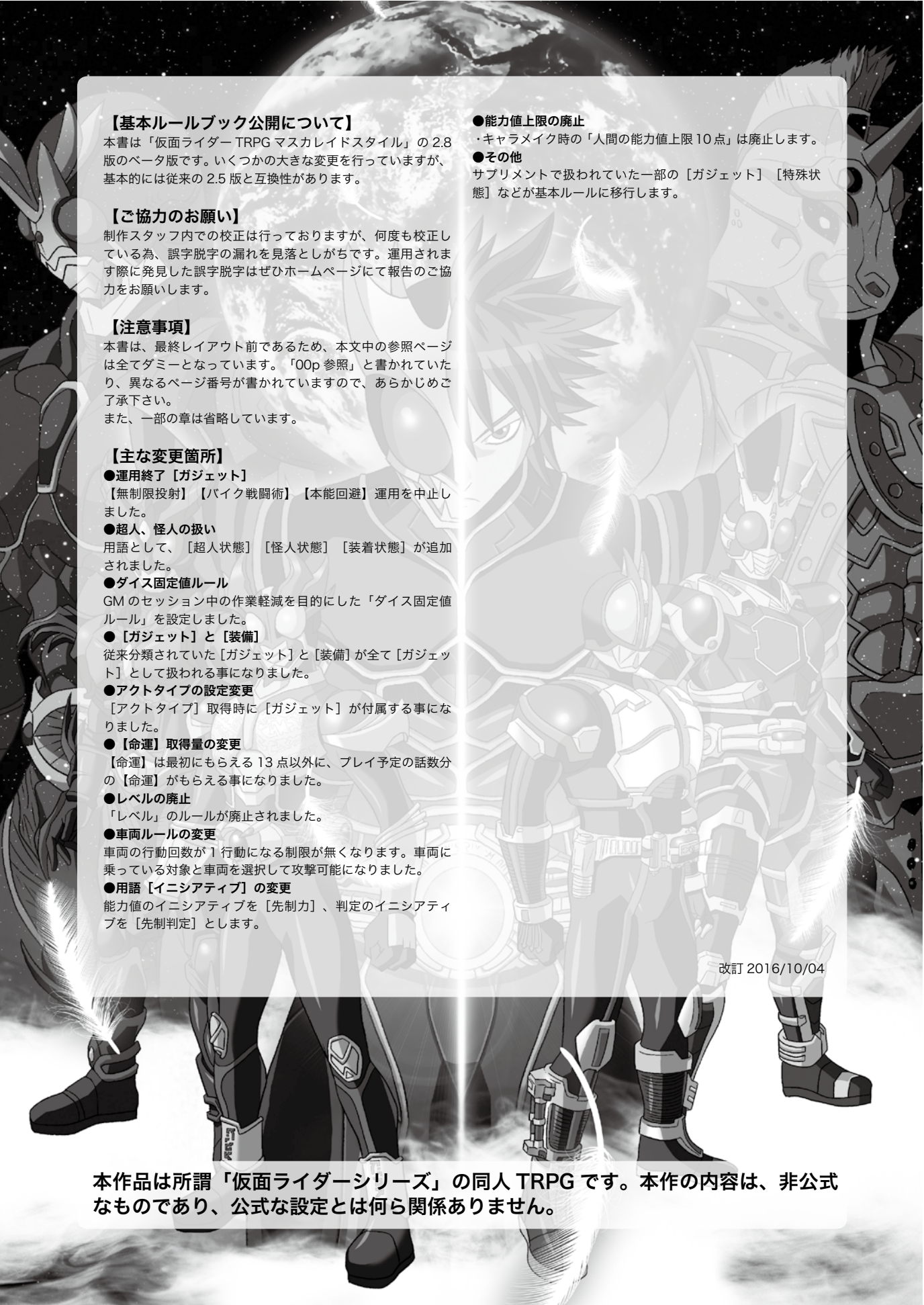


【基本ルールブック公開について】

本書は「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。

【ご協力のお願い】

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。運用されます際に発見した誤字脱字はぜひホームページにて報告のご協力をお願いします。

【注意事項】

本書は、最終レイアウト前であるため、本文中の参照ページは全てダミーとなっています。「00p 参照」と書かれていたり、異なるページ番号が書かれていますので、あらかじめご了承下さい。
また、一部の章は省略しています。

【主な変更箇所】

●運用終了［ガジェット］
【無制限投射】【バイク戦闘術】【本能回避】運用を中止しました。

●超人、怪人の扱い
用語として、［超人状態］［怪人状態］［装着状態］が追加されました。

●ダイス固定値ルール
GM のセッション中の作業軽減を目的にした「ダイス固定値ルール」を設定しました。

●［ガジェット］と［装備］
従来分類されていた［ガジェット］と［装備］が全て［ガジェット］として扱われる事になりました。

●アクトタイプの設定変更
［アクトタイプ］取得時に［ガジェット］が付属する事になりました。

●【命運】取得量の変更
【命運】は最初にもらえる 13 点以外に、プレイ予定の話数分の【命運】がもらえる事になりました。

●レベルの廃止
「レベル」のルールが廃止されました。

●車両ルールの変更
車両の行動回数が 1 行動になる制限が無くなります。車両に乗っている対象と車両を選択して攻撃可能になりました。

●用語［イニシアティブ］の変更
能力値のイニシアティブを［先制力］、判定のイニシアティブを［先制判定］とします。

●能力値上限の廃止
・キャラメイク時の「人間の能力値上限 10 点」は廃止します。

●その他
サプリメントで扱われていた一部の［ガジェット］［特殊状態］などが基本ルールに移行します。

改訂 2016/10/04

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。

はじめに

仮面ライダーの世界へ

『マスカレイド・スタイル』は、「仮面ライダー」を題材としたアンソロジー TRPG です。
特に「平成仮面ライダー」は各々が独立した世界設定を持っていますが、この『マスカレイド・スタイル』では、部分的に設定変更と削除を加えることで、全ての作品が同一の世界に存在している事象として扱っています。プレイヤーは劇中に登場した仮面ライダーのみならず、その敵役である怪人や、物語を取り巻く個性的な人々を自らのキャラクターとして遊ぶことができます。
プレイヤーは実際の放映作品に沿って遊ぶ事も出来ますし、新たな世界の仮面ライダーや怪人を自作して楽しんでいただくことも可能です。

■舞台世界の説明■■■■■■■■

『仮面ライダーシリーズ』の世界観を元にした『マスカレイド・スタイル』の世界は、現代社会と変わらない文化と社会に人々は暮らしています。しかしながら現代社会とは違い、「未確認生命体」と呼ばれる怪人の存在と、その怪人が起こす恐怖が人々を苦しめ、社会問題になっています。
この「未確認生命体」と呼ばれる怪人たちは幾つかのグループから成っており、古代の遺跡から蘇り殺人ゲーム「ゲゲル」を繰り返す古代人「グロンギ族」、巨大複合企業スマートブレイン社を基盤に社会的にも人類へ浸食する亡者「オルフェノク」、超常能力者や「グロンギ族」「オルフェノク」といった特別な力を持つ人類を消去するために大いなる意志に遣わされた天使「アンノウン」等が社会の闇に身を潜めています。
対してこれら未曾有の脅威に立ち向かう人々が居ました。ある者は古代遺跡から発見された秘石「アマダム」によって体内エネルギー「オルタフォース」に目覚めて超人となり、またある者は同じく「オルタフォース」の超常能力を自己発現させ超人に。さらには「オルフェノク」の宿命を背負う者もその力とスマートブレイン社のテクノロジーを手に入れ戦いに身を投じました。
これら新勢力も危惧した警視庁はスマートブレイン社との共同開発により強化装甲 G3 を配備した特別チーム S・A・U・L を編成し怪人や超人との戦いに備えており、世界は混迷に満ちています。

■群像劇 TRPG ■■■■■■■■

このゲームは「群像劇」というスタイルを取っています。一般的なファンタジー TRPG のように、全プレイヤーキャラクターがパーティを組んで、集団で活動することは稀です。プレイヤーのキャラクターは、ライダーや怪人、協力者など、最初から様々な勢力に分かれ、各々の目的のために行動します。その結果、利害関係や感情が一致したならば、協力するかも知れませんし、そうでないならば、対立する場合もあります。場合によっては、セッションのラスボスすら、プレイヤーキャラクターになるかも知れません。
ですが全員の目的は常にただひとつです。それは「参加した全員が、楽しめる、満足出来るセッションであること」です。
この目的さえ忘れなければ、敵味方に分かれて対決するとしても、それは群像劇 TRPG として問題はありません。

TRPGについて

■ TRPG って何？■■■■■■■■■

TRPGは、「Table-talk Role Playng Game」もしくは「Table-top Role Playng Game」の頭文字を取った和製英語の略語です。
全ての RPG（ロールプレイングゲーム）と呼ばれるものの源流であり、卓上シミュレーションゲームから派生して生まれたものがTRPG になります。
TRPG はその名の通り卓上で行われるアナログゲームの一種として、紙と筆記用具とサイコロを用いて楽しまれている歴史の長い遊技です。
TRPG には他のゲームには無い独創的な点があります。それはまずゲームの物語を GM（ゲームマスター）と呼ばれる裁定者が考案し、そこにいるキャラクターの行動をそれぞれ複数名のプレイヤー達が操り、話し合いながら決定していく点です。GM から提示された題目や問題の解決には、話し合いやサイコロを使った判定により、成功か失敗を決定して進行していく柔軟な発想やアイデアを活かせるゲームです。

■本ゲームを遊ぶには■■■■■■■

マスカレイド・スタイルを遊ぶために下記の準備が必要です。

【推奨プレー人数】
GM1 人とプレイヤー 3～5 人が推奨人数となります。

【プレー場所】
参加者全員で囲める広さのテーブルが有り、風で紙が飛ばない程度の空調のきいた空間が必要です。長時間話声を出すことになりますので、個人宅や公共施設、防音のしっかりしたカラオケボックスなど周囲に迷惑をかけない場所が向いています。

【道具】
■卓
参加者全員で囲めるテーブルを用意しましょう。
■筆記用具とサイコロ
シャープペンシル、消しゴムなどの筆記具。6 面体のサイコロ（ダイス）は 10 個ほど必要になります。
■ルールブック
この冊子の事です。GM は必ず用意しましょう。また一部は PDF の形で HP にて公開しています。
■キャラクターシート
ルールブックのカバー裏はキャラクターシートになっています。プレイヤーが PC の能力を記入して管理するのに使用します。プレイヤー人数分のコピーを用意しましょう。
■シナリオ
物語の大きな筋書きです。各ルールブック巻末にシナリオを用意していますので、オリジナルのシナリオ作成の参考にしてください。

世界観用語

■世界観を知ってもらうために■■■

「マスカレイド・スタイル」の世界観を知っていただくために、ここでは、世界観に関わる代表的な用語をいくつか紹介しましょう。詳しい説明は、［ワールドセクション］（141p）をご参照ください。

【未確認生命体】
この世界に出現し、人類の脅威となっている謎の怪物群です。主に警察がその対応をおこなっています。彼らには何種類かの異なる勢力が存在していることが、研究により判明しています。それらは、「グロンギ族」「オルフェノク」「アンノウン」と呼び分けられています。一般人もニュース報道などでその存在は知っていますが、詳細な分類まではできません。
分類をおこなっているのは、警視庁の科学捜査研究所などの公的機関です。彼らは、外見や行動様式などから種別を特定していますが、一部の怪人の中には、分類不能なものもいます。後述する「超人」がそれです。

【グロンギ族】
かつては超古代民族リントの戦士によって封印された戦闘狩猟民族で、彼らの文献から、「グロンギ族」と呼ばれています。彼らは「グスム」と呼ばれる小グループに分かれ、「ゲゲル」と呼ばれる殺人ゲームをおこないます。彼らにとって「ゲゲル」は神聖な儀式であるようで、何日以内に何人の人間を殺すと宣言をおこない、それを達成することで、組織内での地位が決まるようです。大量殺人をおこなう彼らは、人類に取って最大の脅威と言えます。

【オルフェノク】
一度死んだ人間が、超常的な力に覚醒し、復活した姿です。全身の肌が灰色か白に覆われ、石膏像のような外見をしています。彼らは自らを人類進化の新しい姿と考え、「オルフェノク」を自称し、「覚醒の儀式」と呼ばれる能力で、人間を襲っては、無理矢理覚醒させようとしています。大抵の場合、この儀式は失敗し、ほとんどの犠牲者は、灰となってしまいます。
グロンギ族とは違い、いままで人間として生きてきた彼らは、社会的な地位を利用し、「スマートブレイン社」と呼ばれる巨大企業を支配、オルフェノクたちの拠り所に変えてしまいました。そして、その組織力を使い、ある研究を進めています。彼らの寿命は極端に短く、数年で灰となって死に至ります。それを逃れるには、世界のどこかに眠る「オルフェノクの王」と呼ばれる存在が必要なのです。日夜取り組む研究内容は、覚醒、延命の手段について、そしてオルフェノクの王の所在なのです。

【アンノウン】
リント文明の文献に言及される存在を、人類は「アンノウン」と呼

称しました。彼らは人間ではなく、殺戮の天使です。「オブスクルム」と呼ばれる、神のような精神存在からの命令で、超常の力に目覚めた人間たちを抹殺するのが使命です。「オブスクルム」は、超古代に人類を愛玩用として創造しました。その後、同種の精神体「ルミナ」によって、人類は知性と力の源「オルタフォース」を与えられ、「オブスクルム」に刃向かったのです。そのため世界は一度滅亡し、生き残った人類にも、覚醒の徴候があれば、「アンノウン」を遣わせて、抹殺していました。ただし、一部の「アンノウン」は人間社会に潜伏するうちに、適応してしまった者や、戦闘で受けた傷などが原因で、記憶を失った者もいます。彼らは「フォールダウン」と呼ばれ、「アンノウン」からも敵視されています。

【オルタフォース】
超古代、人類に与えられた、知性と力の源です。リント文明やグロンギ族は、その卓越した技術で、「オルタフォース」を活性化させることに成功し、超常的な力を手に入れました。それが「超人」と呼ばれる存在です。しかし、グロンギ族はその後、技術の精度が低かったために、身体が怪物化し、その闘争本能をも増幅させ、結果として封印されてしまいました。
現代においては、死後オルタフォースに自然覚醒するという特殊な現象が発生し、オルフェノクが生み出されました。

【仮面ライダー（超人）】
「仮面ライダー」という言葉は、「怪人たちを人知れず倒して回る、謎の存在」として、いわゆる都市伝説的に、噂話に上る程度の不確かな存在です。もちろん、他の怪人と誤認される場合もあります。どの勢力にも属さない彼らを、警察やスマートブレイン社などは「未確認」「未確認生命体」「超人」などと呼びます。グロンギ族たちは「クウガ」、アンノウンたちは「アギトの力を持つ者」と呼んでいます。

【警視庁 S・A・U・L】
警視庁は、「未確認生命体」関連事件の対策として、スマートブレイン社の協力を元に、G3 と呼ばれる対未確認生命体用の強化服を開発し、「G ユニット」と呼ばれるチームを編成して、各地で起きている怪人退治に当たっています。

ゲーム用語

■ゲーム用語・略語■■■■■■■■■

このゲーム「マスカレイド・スタイル」のゲームに登場する用語・略語について紹介します。

■GM（ゲーム・マスター）
ゲーム内の物語紡ぐ語り部であり、ルールや判定についての裁定者です。
■PL（プレイヤー）
GM の用意したゲームへ参加する参加者です。
■PC（プレイ・キャラクター）
プレイヤーが扱うキャラクターです。
■NPC（ノン・プレイ・キャラクター）
プレイヤーが扱わない、物語に登場する全てのキャラクターです。
■シナリオ
物語の大まかな筋書きです。
■セッション
ゲームをプレーする事です。1 回のゲームプレイは 1 セッションと言います。
■ダイス
サイコロです。2D と書かれていれば、6 面体のサイコロ 2 つを指します。
■判定ロール
成功するかどうかが不確かなものを、ランダムに決定する場合に使用します。「判定ロール」と書かれてあれば、ダイスをロールして、出目の結果から、成功か失敗かの判定をするのです。［ルールセクション］で詳しく説明しています。
■ロールプレイ
キャラクターの演技や具体的な行動を示すプレイヤーが行う演出行為の事です。
■能力値
キャラクターの基本的な身体、知能、技術などを現した数値です。変身などで上昇する事があります。
■副能力値
能力値から算出される HP や移動力といった数値です。
■ガジェット
特徴や才能、背景設定、特殊な小道具類を総じた用語です。
■命運
キャラクターへ様々な能力を加えるための購入ポイントです。シナリオが 1 話終了する度に 1 点減っていき、0 点になった時点でキャラクターの登場はその話が最後となります。具体的には死ぬ運命であったり、二度とその場には帰ってこられなくなります。（演出はプレイヤーが自由に決定します）
■HP（ヒット・ポイント）
キャラクターの打たれ強さを示したポイントです。0 点になった時点でキャラクターは死亡か、シーン退場かを選択できます。
■肉体HP
HP の一種で、キャラクターそのものの強靭さを表した HP です。
■追加HP
HP の一種で、キャラクターに付加された装甲の打たれ強さを示したポイントです。0 点になるまでキャラクターの HP は減りません。また 0 点になっても変身などが解除される事はありません。
■車両HP
乗り物に設定されている HP です。
■移動力
キャラクターの足の速さの値です。1 ポイントで 1 マス分移動できます。
■先制力
キャラクターの行動順の速さの値です。判定後に成功の多い順に行動します。
■アクトカード
活躍演技によって取得できる専用カードです。キャラクターを一時的に強化したり様々な特殊効果を使えるようにします。
■活躍演技
キャラクターシートに明記されてる演技です。選択したアクトタイプごとに示されたロールプレイを行う事で、アクトカードを取得で

きます。
■活躍力
キャラクターがアクトカードを持てる許容枚数です。許容枚数を超えたアクトカードは捨て札になります。
■武器命中
攻撃の命中判定値です。
■武器DP
攻撃ヒット時のダメージです。
■防具回避
攻撃からの回避判定値です。《受け》と《避け》の二通りがあります。
■《受け》
攻撃を必ず受ける代わりにダメージを減らす回避方法です。
■《避け》
攻撃を全く受けないようにする回避方法です。
■成功数
サイコロの出目「5」と「6」を「成功数」として数えます。
■ゲーム内の時間単位
・セッション
ルールの説明で扱われる場合、1 つのシナリオが完結するまでを 1 セッションと呼びます。プレイを複数回に分けて遊んだ場合も、完結までを 1 セッションとして扱います。
・話数
『マスカレイド・スタイル』では、1 つのシナリオは 3 話構成としてプレーする事を推奨してます。1 話終了ごとにキャラクターは HP やガジェット使用回数の回復や新たな［ガジェット］獲得の機会を得られます。
・シーン
1 話の中に設定された場面の事です。
・ラウンド
戦闘に参加している全てのキャラクターが行動を終えるまでを 1 ラウンドと呼びます。
・手番
戦闘時にキャラクターが行動開始できる機会の事です。
・行動
手番となったキャラクターの動きです。手番には行動を 2 回行えます。
■変身
様々な要因によってキャラクターに変化を起こす事です。具体的には能力値に変化が起きたり、新しい［ガジェット］が使えるようになったりします。

ゲームプレイングの決め事

■ GM の役目■■■■■■■■■■

GM は下記に明記された GM の権限を使い、物語の作成やルールの調停などセッションを円滑に進める事が要求されます。プレイヤーに不公平感を与えないよう公正なルール運用を心がけて、参加者全員が楽しくプレーできるように進行しましょう。

【ルールの解釈】
人によってルールの解釈は異なる事があります。『マスカレイド・スタイル』を制作した『NowRiver』のウェブサイトにて曖昧と思われるルールの説明は行っておりますが、現場の判断は GM に一任されます。毅然と裁定される事を『マスカレイド・スタイル』では推奨しています。

【使用レギュレーションの策定】
GM はそのシナリオで使用するルールの範囲を決める事ができます。この決め事を「レギュレーション」と呼び、参加プレイヤーは GM が策定した「レギュレーション」に従ってキャラクター作成やプレーをしなければなりません。例えば、どの「アーキタイプ」を使って PC を作成するか、特定の［ガジェット］やルールを使用禁止にする等です。

【判定結果の決定】
GM はセッションの進行に妨げとなるプレイヤーのプレイングに対して拒否する事ができます。また判定結果に関わらず成功もしくは失敗を決定する事もできますが、プレイヤーの公平感を失う事になりますので乱用には注意しましょう。

【プレイ権の剥奪】
あきらかにセッションにとって不利益な行為をおこなっているプレイヤーに対して、GM は自らの判断でプレイ権を剥奪し、そのプレイヤーに退席を命じることができます。命じられたプレイヤーは、すみやかに退席しなくてはなりません。

【ルールを間違えた場合】
ルールの適応にミスがあり、またそれを指摘された場合、それが GM の意図でなければ、すみやかに訂正して運用してください。ただし、時間が経過してからミスが発覚した場合は、過去にさかのぼって訂正してはいけません。それを認めてしまうと、際限ない修正に振り回されることになります。

■プレイヤーの心得■■■■■■■

プレイヤーはお客様ではありません。GM やその他のプレイヤーと一緒にゲームを楽しむ仲間です。下記の事を心がけて参加者全員が楽しくプレーできるように協力していきましょう。

【ルールの解釈】
人によってルールの解釈は異なる事があります。曖昧な点や不明な点は必ず GM に確認をとって下さい。

【GMに注目】
GM はプレイヤーの敵ではありません。GM はあなたが活躍する物語を語り、プレイヤーを楽しませてくれる重要な存在です。GM の話には耳を傾け、GM の決めた裁定には素直に従いましょう。

【他のプレイヤーに注目】
マスカレイド・スタイルでは全てがあなたの思い描く通りの結末へ向かうとは限りません。他のプレイヤーが操るキャラクターが、あなたのキャラクターに協力する事もあれば、敵対する事もあります。プレイヤー同士は互いによく話し合い面白い物語を作り上げる事を心がけましょう。

キャラクターセクション

キャラクターの作成方法

■キャラクターの用意■■■■■■■

『マスカレイドスタイル』をプレーするためには、プレイヤー用のキャラクター（略称：PC）を用意する必要があります。キャラクター作成には２つの方法があります。データ構築済みの「アーキタイプ」を利用する「簡易キャラ作成」と、作成手順に従ってデータを組み立てていく「本格キャラ作成」です。GM はセッション運用に都合の良い方法を選択し、プレイヤーへキャラクター作成方法の指示をします。

簡易キャラ作成 ［16p］～

01 対人関係・個性決定［15p］

02 アーキタイプを書き写す［38p］

03 その他の記入事項［19p］

完 成

本格キャラ作成 ［7p］～

01 対人関係・個性決定［15p］

02 アクトタイプを選ぶ［16p］

03 種族を選ぶ［17p］

04 職業を選ぶ［17p］

05 能力値を決める［18p］

06 副能力値を決める［18p］

07 命運を使う［18p］

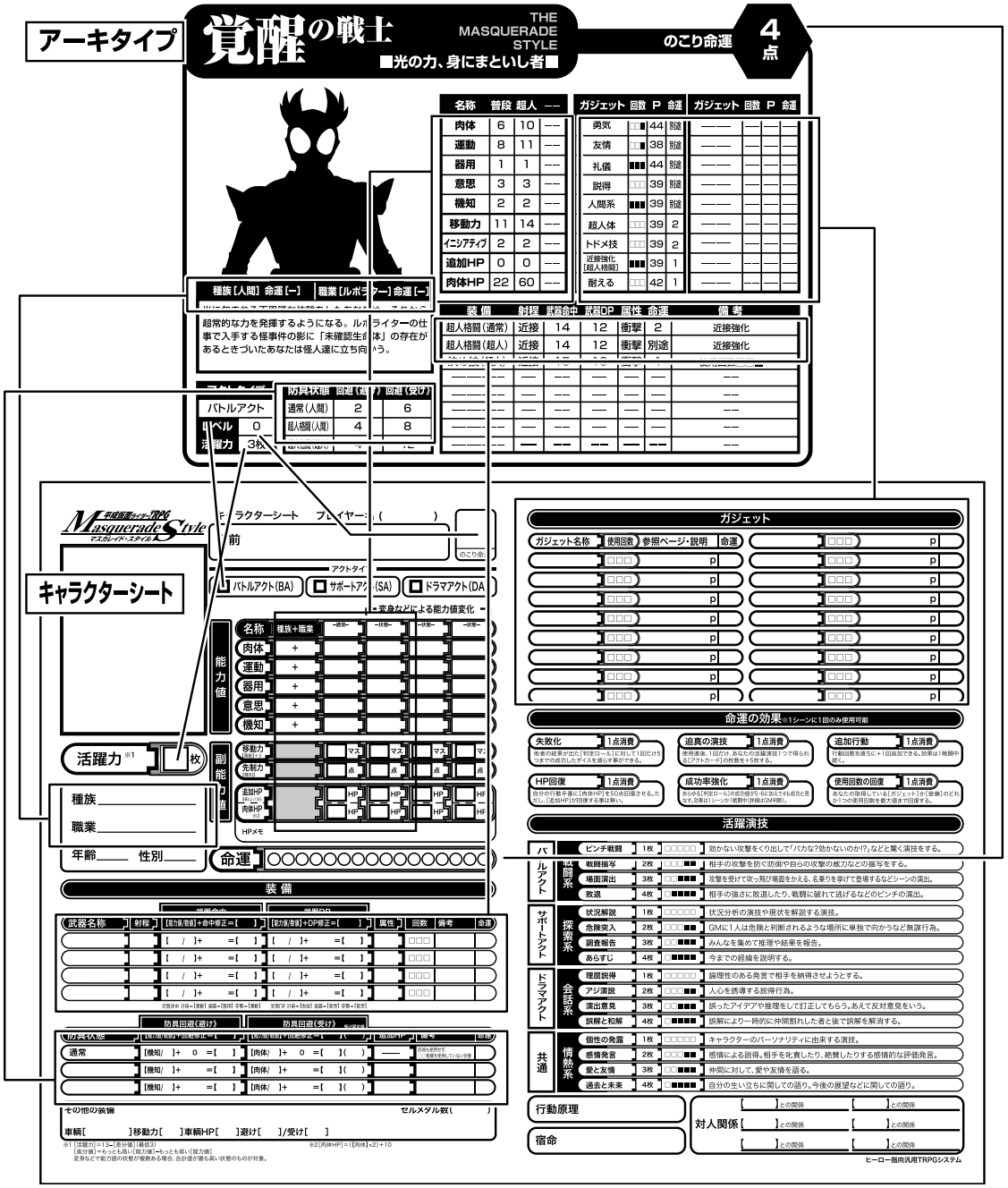
08 活躍力を決める［19p］

09 その他の記入事項［19p］

完 成

簡易キャラ作成

［簡易キャラ作成］は、時間が限られるコンベンションやシステムに不馴れな初心者のために予めある程度作られたキャラクター「アーキタイプ」から任意のものを選ぶ簡易キャラクター作成です。下記の記述を参考に、キャラクターシートへデータの書き写しを行なって下さい。
また、GM が許可すれば、アーキタイプをベースに修正して使用しても構いません。



覚醒の戦士

THE MASQUERADE STYLE

■光の力、身にまといし者■

のこり命運 5点



種族[人間] 命運[–] | 職業[ルポライター]命運[–]

光に包まれる不思議な体験をしたあなたは、それから超常的な力を発揮するようになる。ルポライターの仕事で入手する怪事件の影に「未確認生命体」の存在があると気付いたあなたは怪人達に立ち向かっていく。

名称	普段	超人	––
肉体	8	13	––
運動	6	8	––
器用	1	1	––
意思	3	3	––
機知	2	2	––
移動力	9	11	––
先制力	2	2	––
追加HP	0	0	––
肉体HP	26	66	––

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	37	種族
友情	□□■	37	種族
礼儀	■■■	38	職業
説得	□□□	39	職業
人間系	■■■	38	種族
超人体	□□□	46	2
トドメ技	□■■	41	BA
近接強化	■■■	39	1
耐える	□□□	41	1

ガジェット	回数	P	命運
フィニッシュブロー	□□■	55	1
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
超人格闘(通常)	近接	10	10	衝撃	2	【近接強化】
超人格闘(超人)	近接	12	15	衝撃	別途	【近接強化】
フィニッシュブロー	近接	10	23	衝撃	別途	[決め技]□□■
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	3枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常(人間)	2	8
超人格闘(人間)	4	10
超人格闘(超人)	4	15

担当刑事

THE MASQUERADE STYLE

■戦う現代の戦士■

のこり命運 6点



種族[人間] 命運[–] | 職業[刑事]命運[–]

「未確認生命体対策班」と呼ばれる専門の部門があるとはいえ、地元の事を良く知っている刑事が事件協力にかり出されるのは良くある事。しかし、自分にその任務が舞い込むとは思ってもいなかった。それに「専門家」の方々はホントに上手くやってくれるのだろうか?

名称	普段	––	––
肉体	2	––	––
運動	2	––	––
器用	8	––	––
意思	4	––	––
機知	4	––	––
移動力	5	––	––
先制力	4	––	––
追加HP	0	––	––
肉体HP	14	––	––

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	37	種族
友情	□□■	37	種族
捜査権	■■■	61	職業
事件知識	□□□	38	職業
人間系	■■■	38	種族
まだまだ死ねない	□■■	42	1
命中支援	□□■	43	1
神経断裂弾	■■■	54	2
俺にまかせろ	□■■	42	0.5

ガジェット	回数	P	命運
推理	□□□	39	0.5
弱点看破	□□□	00	SA
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
ピストル	遠隔8	10	7	実弾	1	––
達人格闘	近接	3	3	衝撃	1	––
ピストル(神経断裂弾)	遠隔8	10	12	実弾	––	【人間系】取得者に有効
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
サポートアクト	
活躍力	7枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	2
達人格闘	5	3
–––	––	––

蛮族の戦士

THE MASQUERADE STYLE

■超太古の殺人ゲームプレイヤー■

のこり命運 6点



種族[グロンギ族] 命運[2] | 職業[肉体労働者]命運[–]

はるか太古の昔から目覚めたグロンギ族の戦士。
誇り高き戦士である彼はいにしえより続く聖なる儀式ゲゲルのルールに基づき、人間たちを血祭りに上げている。
さあ、次のゲゲルの条件は何だ?

名称	普段	怪人	––
肉体	4	4	––
運動	3	5	––
器用	6	9	––
意思	5	5	––
機知	2	2	––
移動力	6	8	––
先制力	2	2	––
追加HP	0	5	––
肉体HP	18	43	––

ガジェット	回数	P	命運
人間体	■■■	44	種族
グロンギ語	■■■	38	種族
怪人体	□□□	44	種族
人間系	■■■	38	種族
力技	□□□	39	職業
持久力	□□□	39	職業
武器化	□□□	44	1
生成武器強化	■■■	44	1
牽制攻撃	□□□	50	0.5

ガジェット	回数	P	命運
トドメ技	□■■	41	BA
生物特性能力[装甲]	■■■	45	0.5
耐える	□□□	41	1
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
ダガー(怪人)	近接	10	8	斬撃	1	【生成武器強化】
ダガー(怪人)	遠隔5	14	9	斬撃	別途	【生成武器強化】
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	6枚

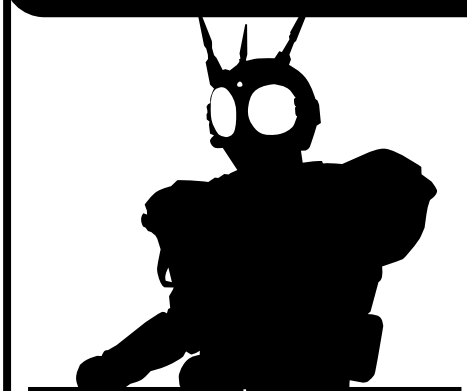
防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	2	4
怪人	2	4
–––––	––	––

G3–Xの使い手

THE MASQUERADE STYLE

■科学が生んだ超戦士■

のこり命運 3点



種族[人間] 命運[–] | 職業[Gシステム・搭乗者]命運[1]

あなたは警視庁の未確認生命体対策班SAULの一員。
最新のG3-Xを操って「未確認生命体」を根絶するのが自分の役目だと信じている。

※G3-XはNPCオペレーター時の数値です。

名称	普段	G3-X	––
肉体	5	6	––
運動	3	4	––
器用	4	8	––
意思	4	8	––
機知	4	4	––
移動力	6	7	––
先制力	4	4	––
追加HP	0	50	––
肉体HP	20	22	––

ガジェット	回数	P	命運
未確認生命体知識	■■■	38	職業
G3システム	□□□	53	職業
勇気	□□■	37	種族
友情	□□■	37	種族
人間系	■■■	38	種族
Gユニット	■■■	53	1
G3-Xシステム	□□□	54	1
射撃強化	■■■	41	1
牽制攻撃	□□□	42	0.5

ガジェット	回数	P	命運
耐える	□□□	41	1
捜査権	■■■	00	0.5
トドメ技	□■■	00	BA
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
スコーピオン	遠隔8	8	12	実弾	職業	G3システムの初期装備
ケルベロス	遠隔10	9	14	実弾	2	バルカンモード 散布射撃可能【射撃強化】
GXランチャー	遠隔10	6	19	爆発	別途	ケルベロス付属のグレネード[決め技]□■■
アンタレス	遠隔8	7	8	特殊	1	命中したら[拘束判定2]
ユニコーン	近接	7	9	斬撃	別途	G3-Xの初期装備
–––––––	––	––	––	––	––	––
イージス	––	––	––	––	1	追加HP+20
ガードチェイサー	––	––	––	––	職業	G3システムの初期装備詳細は70p

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	9枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	5
G3-X	4	6
–––	–––	–––

蘇りし者

THE MASQUERADE STYLE

■死を越えた存在■

のこり命運 5点



種族[オルフェノク] 命運[2] | 職業[自営業]命運[–]

あなたは一度死んだ。その後に体に起きた変質は一体なんなのか。ある日やって来たスマートブレインの連中が言うように人間を殺して仲間を増やすのが正しいのかは、今は分からない。ただ、以前のように店を続けるのも何か違和感を感じている。

名称	普段	怪人	––
肉体	5	7	––
運動	5	8	––
器用	3	3	––
意思	3	3	––
機知	4	4	––
移動力	8	11	––
先制力	4	4	––
追加HP	0	5	––
肉体HP	20	49	––

ガジェット	回数	P	命運
負の組成	■■■	38	種族
覚醒の儀式	□□□	58	種族
怪人体	□□□	44	種族
人間体	■■■	44	種族
人間系	■■■	38	種族
噂話	■■■	39	職業
説得	□□□	39	職業
装甲	■■■	45	0.5
毒付与	□□□	45	0.5

ガジェット	回数	P	命運
切断	□□□	45	0.5
近接強化	■■■	41	1
トドメ技	□■■	00	BA
牽制攻撃	□□□	00	0.5
————	––	––	––
————	––	––	––
————	––	––	––
————	––	––	––
————	––	––	––

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
ロングソード(通常)	近接	8	9	斬撃	1	【近接強化】+[毒判定2]
ロングソード(通常)	近接	8	11	斬撃	別途	【切断】使用時
超人格闘(通常)	近接	6	7	衝撃	2	––
ロングソード(怪人)	近接	11	11	斬撃	別途	【近接強化】+[毒判定2]
ロングソード(怪人)	近接	11	13	斬撃	別途	【切断】使用時
超人格闘(怪人)	近接	9	9	衝撃	別途	––
————	––	––	––	––	––	––
————	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	8枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	5
通常(超人格闘)	6	7
怪人体	4	7
超人格闘	6	9

グロンギの斥候

THE MASQUERADE STYLE

■人類を観察する者■

のこり命運 5点



種族[グロンギ族] 命運[2] | 職業[フリーター]命運[–]

はるか太古の昔から目覚めたグロンギ族の戦士。聖なる儀式ゲゲルの順番が巡ってくるまではフリーターとして人間社会に潜み、文化を身につけ、誰からも怪しまれてはいけない。その日が来るまでは誰にも気づかれるわけにはいかないのだ。

名称	普段	怪人	––
肉体	4	5	––
運動	4	5	––
器用	4	4	––
意思	4	4	––
機知	4	7	––
移動力	7	8	––
先制力	4	7	––
追加HP	0	0	––
肉体HP	18	45	––

ガジェット	回数	P	命運
人間体	■■■	44	種族
グロンギ語	■■■	38	種族
怪人体	□□□	44	種族
免疫力	■■■	39	職業
徹夜	□□□	39	職業
人間系	■■■	38	種族
鋭敏感覚	□□□	39	1
潜入	□□□	39	1
まだまだ死ねない	□■■	42	1

ガジェット	回数	P	命運
生物特性能力[環境擬態]	□□■	45	0.5
生物特性能力[粘着成分]	□□□	45	0.5
弱点看破	□□□	00	SA
————	––	––	––
————	––	––	––
————	––	––	––
————	––	––	––
————	––	––	––
————	––	––	––

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
超人格闘(通常)	近接	6	6	衝撃	2	––
超人格闘(怪人)	近接	7	7	衝撃	別途	––
————	––	––	––	––	––	––
————	––	––	––	––	––	––
————	––	––	––	––	––	––
————	––	––	––	––	––	––
————	––	––	––	––	––	––
————	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
サポートアクト	
活躍力	10枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	4
通常(超人格闘)	6	6
怪人体	7	5
超人格闘	9	7

未来の希望

THE MASQUERADE STYLE
■偶然の参加者■

のこり命運 6点



種族[人間] 命運[–] | 職業[学生]命運[–]

あなたは好奇心に満ちた少年。町で、事件が起きると、現場を覗きに行きたくなるし、いつも駅で暮しているあの人は、ひょっとしたら噂の「未確認生命体」かも知れない。そう思ったら、家で宿題なんてやってらんないよ!!

名称	普段	––	––
肉体	3	––	––
運動	3	––	––
器用	3	––	––
意思	4	––	––
機知	7	––	––
移動力	6	––	––
先制力	7	––	––
追加HP	0	––	––
肉体HP	16	––	––

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	37	種族
友情	□□■	37	種族
学問	■■■	38	職業
礼儀	■■■	38	職業
人間系	■■■	38	種族
声援	□□□	43	0.5
約束	□□■	43	DA
運命の出会い	□□□	51	1
とっておきの日常	□□■	51	1

ガジェット	回数	P	命運
衝撃の目撃	□□■	54	1
大応援	□■■	54	0.5
怯むことなき意思	□□■	54	0.5
大活躍	□■■	54	0.5
捜索	□□□	47	1
潜入	□□□	47	1
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

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

アクトタイプ	
ドラマアクト	
活躍力	9枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	7	3
–––––	––	––
–––––	––	––

フォトンブラッド適格者

THE MASQUERADE STYLE
■宿命の闘士■

のこり命運 6点



種族[人間] 命運[–] | 職業[ギア・システム適格者]命運[3]

オルフェノクの因子を持ち合わせたあなたは、職場の健康診断からその事がスマートブレインに気づかれ拘束される。しかし、協力者の助力により脱出し、その際にギア・システムを渡された。

名称	普段	ｷｱｼｽﾃﾑ	––
肉体	4	7	––
運動	3	5	––
器用	4	5	––
意思	4	6	––
機知	5	7	––
移動力	6	8	––
先制力	5	7	––
追加HP	0	30	––
肉体HP	18	24	––

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	37	種族
友情	□□■	37	種族
人間系	■■■	38	種族
オルフェノクの記号	■■■	44	職業
ギア・システム	□□□	56	職業
近接強化	■■■	41	1
全力回避	□□□	42	1
トドメ技	□□□	41	BA
–––––	––	––	––

ガジェット	回数	P	命運
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
達人格闘(通常)	近接	4	5	衝撃	1	【近接強化】
達人格闘(ギアシステム)	近接	6	8	衝撃	職業	【近接強化】
達人格闘(パンチングユニット)	近接	6	11	光波	職業	達人格闘をパンチングユニットで強化
ポインター	遠隔10	––	––	光波	職業	使用回数□□□。[拘束判定2]
フォンブラスター	遠隔10	6	13	光波	職業	––
エクシードチャージ	遠隔8	8	16	光波	1	フォンブラスターによる[決め技]□□■
エクシードチャージ	近接	8	17	光波	別途	パンチングユニットによる[決め技]。回数は、上記と共有
–––––––	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	11枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	5	4
通常(達人格闘)	6	5
ギア・システム	7	7
ギア(達人格闘)	8	8

神話の研究者

THE MASQUERADE STYLE

■神話の真実に迫る者■

のこり命運 6点



種族[人間] 命運[–] | 職業[考古学者]命運[–]

あなたは、医大の准教授として医学を教えるかたわら、学会では異端とされている超古代史の研究を続けている。世間を騒がせている「未確認生命体」は超古代史となにか密接な関係がある事ことを突き止めたあなたは、危険な調査に乗り出す。

名称	普段	武装	––
肉体	4	––	––
運動	4	––	––
器用	6	––	––
意思	4	––	––
機知	2	––	––
移動力	7	––	––
先制力	2	––	––
追加HP	0	––	––
肉体HP	18	––	––

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	37	種族
友情	□□■	37	種族
考古学	■■■	38	職業
サバイバル	□□□	39	職業
人間系	■■■	38	種族
俺を信じろ	□□□	42	1
治療	□□□	40	1
献身的	□□□	43	0.5
未確認生命体知識	■■■	38	0.5

ガジェット	回数	P	命運
弱点看破	□□□	00	SA
協力者	□□□	76	1
命中支援	□□■	53	1
学問	■■■	45	0.5
推理	□□□	46	0.5
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
解毒剤	––	––	––	––	0.5	使用回数■■■
救急箱	––	––	––	––	0.5	使用回数□□□
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
サポートアクト	
活躍力	9枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	2	4
–––	––	––
–––	––	––

超能力者

THE MASQUERADE STYLE

■流星塾の逃亡者■

のこり命運 6点



種族[人間] 命運[–] | 職業[元流星塾生]命運[2]

あなたはスマートブレイン社の養護施設「流星塾」から逃げ出した。突然居なくなる同級生、次第に力を増す超能力。
気がつくとできている体の傷跡。ひょっとして、人体実験でもされているのではないだろうか…？
ここにはもういられない。一刻も早く逃げなくては！

名称	普段	––	––
肉体	1	––	––
運動	2	––	––
器用	2	––	––
意思	9	––	––
機知	6	––	––
移動力	5	––	––
先制力	6	––	––
追加HP	0	––	––
肉体HP	12	––	––

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	37	種族
友情	□□■	37	種族
人間系	■■■	38	種族
オルフェノクの記号	□□□	44	職業
超能力[サイコキネシス]	□□□	46	職業
超能力[プレコグニション]	□□□	46	職業
超能力[サイコメトリー]	□□□	46	職業
噂話	■■■	46	0.5
献身的	□□□	43	0.5

ガジェット	回数	P	命運
癒し	□□□	47	1
弱点看破	□□□	47	SA
鋭敏感覚	□□□	46	1
心理分析	■■■	47	1
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
ダガー	近接	5	3	斬撃	1	
ダガー	遠隔5	5	11	斬撃	別途	
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––
–––––––	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
サポートアクト	
活躍力	5枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	6	1
–––––	––	––
–––––	––	––

ゲゲルの管理者

THE MASQUERADE STYLE
■ラ集団の神官■

のこり命運 6点



種族[グロンギ族] 命運[2] | 職業[サービス業]命運[–]

あなたは、付近一帯に潜むグロンギ族を束ねる神官である。神託を受け、ゲゲルを始めるまでは、人間の世界で気配を潜めて生きている。

名称	普段	怪人	––
肉体	3	4	––
運動	3	4	––
器用	5	6	––
意思	5	7	––
機知	4	5	––
移動力	6	7	––
先制力	4	5	––
追加HP	0	0	––
肉体HP	16	43	––

ガジェット	回数	P	命運
人間体	■■■	44	種族
グロンギ語	■■■	38	種族
怪人体	□□□	44	種族
噂話	■■■	39	職業
バランス	□□□	39	職業
人間系	■■■	38	種族
神託	□□□	39	1
強化付与	□■■	51	1
ラ集団の者	■■■	51	0.5

ガジェット	回数	P	命運
絶対に守る	□□□	42	1
約束	□□■	00	DA
学問	■■■	00	0.5
――――	––	––	––
――――	––	––	––
――――	––	––	––
――――	––	––	––
――――	––	––	––
――――	––	––	––

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ボウ(通常)	遠隔10	5	8	刺突	1	––
ボウ(怪人)	遠隔10	6	10	刺突	別途	––
――――	––	––	––	––	––	––
――――	––	––	––	––	––	––
――――	––	––	––	––	––	––
――――	––	––	––	––	––	––
――――	––	––	––	––	––	––
――――	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
ドラマアクト	
活躍力	10枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	3
怪人	5	4
――――	––	––

戦うビジネスマン

THE MASQUERADE STYLE
■24時間戦う企業戦士■

のこり命運 6点



種族[オルフェノク] 命運[2] | 職業[スマートブレイン社員]命運[1]

スマートブレイン社につとめるあなたはオルフェノクである。上司の命令に従って通常業務以外に怪事件の調査を行なっている。怪事件は超古代の文明や技術にかかわっている可能性があり、それは「オルフェノクの王」復活の手がかりとなるからである。

名称	普段	怪人	ライオットスーツ
肉体	6	6	6
運動	6	6	6
器用	3	8	8
意思	3	3	3
機知	2	2	2
移動力	9	9	9
先制力	2	2	2
追加HP	0	0	20
肉体HP	22	47	22

ガジェット	回数	P	命運
負の組成	■■■	38	種族
覚醒の儀式	□□□	58	種族
怪人体	□□□	44	種族
人間体	■■■	44	種族
人間系	■■■	38	種族
SB社	■■■	55	職業
ﾗｲｵｯﾄｽｰﾂ	□□□	57	職業
耐える	□□□	41	1
射撃強化	■■■	41	1

ガジェット	回数	P	命運
近接強化	■■■	41	1
トドメ技	□■■	00	BA
――――	––	––	––
――――	––	––	––
――――	––	––	––
――――	––	––	––
――――	––	––	––
――――	––	––	––
――――	––	––	––

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ｱｸｾﾚｲｶﾞﾝ ｶﾞﾝﾓｰﾄﾞ	遠隔8	11	8	光波	職業	ライオトルーパー時。【射撃強化】
ｱｸｾﾚｲｶﾞﾝ ﾌﾞﾚｰﾄﾞﾓｰﾄﾞ	近接	6	12	光波	職業	ライオトルーパー時。【近接強化】
スマートパッド	––	––	––	––	0	SB社員の万能端末
ジャイロアタッカー	––	––	––	––	1	専用バイク
――――	––	––	––	––	––	––
――――	––	––	––	––	––	––
――――	––	––	––	––	––	––
――――	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	7枚

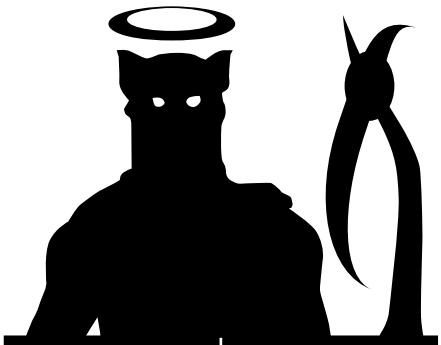
防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	2	6
ﾗｲｵｯﾄｽｰﾂ	2	6
怪人	2	6

堕ちた天使

THE MASQUERADE STYLE

■記憶喪失者■

のこり命運 4点



種族[アンノウン] 命運[3] | 職業[探偵]命運[–]

「オブスクルム」の指示の下、超能力を持つ者を次々と抹殺していたあなたは、ある戦いで深手をおい記憶を無くしてしまった。今では自分が何者かも分からないまま、探偵として日々を送っている。時折脳裏を過るフラッシュバックが怪事件へとあなたを誘う。

名称	普段	怪人	––
肉体	7	10	––
運動	6	10	––
器用	2	2	––
意思	2	2	––
機知	3	4	––
移動力	9	13	––
先制力	3	4	––
追加HP	0	0	––
肉体HP	24	55	––

ガジェット	回数	P	命運
エンジェルハイロウ	■■■	59	種族
アンノウンハンド	■■■	59	種族
推理	□□□	39	職業
事件知識	□□□	38	職業
人間体	■■■	44	種族
怪人体	□□□	44	種族
神聖武器	□□□	59	1
神聖武器強化	■■■	59	1
トドメ技	□□□	41	BA

ガジェット	回数	P	命運
フィニッシュブロー	□□■	00	1
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	8	9	衝撃	2	––
サイズ(怪人)	近接	10	17	斬撃	1	【神聖武器強化】
超人格闘(怪人)	近接	12	12	衝撃	別途	––
フィニッシュブロー(怪人)	近接	12	20	衝撃	別途	使用回数□□■
––––––––	––	––	––	––	––	––
––––––––	––	––	––	––	––	––
––––––––	––	––	––	––	––	––
––––––––	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	5枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	3	7
通常(超人格闘)	5	9
怪人体	4	10
超人格闘	6	12

復讐者

THE MASQUERADE STYLE

■怪人を討ち滅ぼす者■

のこり命運 6点



種族[人間] 命運[–] | 職業[肉体労働者]命運[–]

あなたの家族は「未確認生命体」に殺された。しかも目の前で。何もできなかった無力感と怪人への復讐心から体を鍛え、そして世界中の遺跡をめぐり、変身ベルト「アークル」を入手した。そして手に入れた力でこの世の全ての怪人を抹殺すると誓った。

名称	普段	超人	アサルト
肉体	8	10	10
運動	5	9	9
器用	2	2	2
意思	2	3	3
機知	3	5	5
移動力	8	12	12
先制力	3	5	5
追加HP	0	0	0
肉体HP	26	50	75

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	37	種族
友情	□□■	37	種族
人間系	■■■	38	種族
力技	□□□	39	職業
持久力	□□□	39	職業
超人体	□□□	46	2
上位フォーム[アサルトフォーム]	□□□	49	3
トドメ技	□■■	41	BA
アークル	■■■	47	0

ガジェット	回数	P	命運
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––
–––––	––	––	––

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	7	10	衝撃	2	変身前
超人格闘(超人)	近接	11	12	衝撃	別途	超人時
超人格闘(アサルトフォーム)	近接	15	16	衝撃	別途	アサルトフォーム時
––––––––	––	––	––	––	––	––
––––––––	––	––	––	––	––	––
––––––––	––	––	––	––	––	––
––––––––	––	––	––	––	––	––
––––––––	––	––	––	––	––	––

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	5枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	3	8
通常(超人格闘)	5	10
超人格闘	7	12
超人格闘(アサルトフォーム時)	9	14

対人関係・個性決定

■対人関係・個性決定■■■■■■■

キャラクターの行動の方針を［演技指針決定表］によって決定します。ただし、キャラクターはこの方針によって行動の制限を受ける訳ではありません。これは活躍演技を行う時や行動の選択に困った時などにキャラクター性を補助するためのものです。［演技指針決定表］は各プレイヤーで選択して頂くか、もしくはサイコロによってランダムに決定する事もできます。またシナリオ的な意図があればこの選択を GM が決定する事もできます。

演技指針決定表

1D	［カテゴリー1］ 対人関係（右隣のPCとの関係）	
1	社会的関係	情報提供者、同志、同僚、クラスメイト、幼馴染み、行き着けのお店の店長など。
2	対立関係	ライバルなど競い合うような関係、あるいは敵意ある関係。
3	師弟関係	師匠と弟子、先輩と後輩、主人と雇用者など主従関係も含む。
4	因縁的関係	秘密を握られている、貸しがある、命の恩人など。
5	友情関係	魂の絆で繋がった大親友。
6	家族、恋愛関係	夫婦、許嫁、彼氏彼女、片思いの相手、婚約者、双児、兄弟、姉妹、親子、親しい同居人など。
3D	**［カテゴリー2］ 行動原理（あなたの活動動機）**	
3	守りたいもの	あなたが守るべき者が危険にさらされるかもしれない。それだけでも動機としては十分すぎるはずです。家族や友人、恋人などの人物、あるいは学校やクラブ活動といった、自分の大切な拠り所も、これらに含まれます。
4	善意の人	報酬や義務といった強制されるものではなく、助けを求められると断れない性分。むしろ、自分から相談に乗ってあげたり、困っている人を見掛けたら、怪人を目の前にしても、危険を顧みることがないのです。
5	認めてもらう	あなたは自分の実力を高く評価してくれない先輩や、上司、両親などに対して、自分を認めさせたいと思っています。もう半人前あつかいされたくはない、誉めてもらいたいと思っているのです。事件を前にすれば、チャンス到来だとばかりに行動を開始します。
6	道を極める	あなたは、自分が積み上げてきたことを試す機会をうかがっています。武道家や自衛官であれば実戦を待ち望み、研究者や科学者は自分の考えの正しさを証明したいと考えています。
7	使命	使命の行動原理を持つ者は、所属している機関から任務遂行の義務を課せられます。新聞社などに所属し、先輩から調査指示が飛び込んでくるなど、誰かからの指示の下、事件に遭遇していくのです。
8	偶然の参加者	あなた自身は、トラブルに関わるつもりは皆無であるにも関わらず、あなたの周りでは、なにかしら事件や事故が勃発。気づかないうちに、物語の渦中へと巻き込まれていきます。
9	探究心	あなたの目的は知識欲です。学者肌のあなたは、自分の理論や発明品の性能を証明するために、あえて事件の中へ飛び込んでいくのです。
10	功名心	なんらかの組織のトップや、大きな権力を得ることを目的としています。自分の地位が安定するように、あるいは出世のために、事件を解決し、成り上がるチャンスをうかがっています。
11	復讐心	あなたは、大切な物や人を、何者かに奪われました。あるいは奪われたと思っています。敵討ちや復讐心といった理由が、参加動機となります。
12	私利私欲	あなたは自分自身のために事件の調査に関わります。それは、未確認生命体がもたらす力を求めていたり、失った記憶を取り戻すためだったり、解決によって得られる報酬や名誉が目当てなのかも知れません。
13	衝動	あなたは戦いを求めいてます。戦場を渡り歩いた兵士、長い眠りから醒めたグロンギ戦士など、衝動的、本能的欲求が、あなたを戦いへと駆り立てるのです。
14	贖罪探し	過去に犯した罪を悔いて、それを償う機会を求めています。悪意の有無に関わらず、取り返しのつかない事件を起こした、あるいは誰かを助けられなかったなど、後悔の念が、あなたを動かします。
15	興味本位	あなたは興味のある事柄があれば、自分を止めることができません。危険だとわかっていても、利益が無くても、それをしたくてたまりません。面白半分に首を突っ込んで、ひどい目に遭うことも珍しくはないのです。
16	名誉	あなたは名誉や尊厳のために戦っています。自分でも他人でも構いません。ポリシーをつらぬくためならば、危険な戦いも厭わないのです。
17	妄信	あなたはやみくもになにかを信仰しています。哲学や宗教、アイドルの追っかけ、怪人崇拝でも構いません。それが、本当に信じるに足るものか、それはまだあなたには判別が付かないのです。いまは、ただ信じるのみです。そこに救いを見い出しているのかも知れません。
18	魂の系譜	あなたはみずから信じるもののために戦った、「彼」のことを知っています。彼が目指したもの、信じたものを、あなたも信じています。そしてそれを誰かに伝えられるかも知れません。伝えられる思い、それが魂の系譜です。
2D	**［カテゴリー3］ 宿命（あなたの今後の行動指針）**	
2	落ちる運命	あなたは、いまの地位や立場から転げ落ち、悲しいほど没落する運命にあります。
3	死の宿命	あなたには劇的な、あるいは悲しげな死が待っています。
4	心変わり	裏切り、価値観の変化、長年の誤解の解消など、いままでとは異なった考え方を獲得します。
5	別れの予感	大切な人、かけがえの無い場所からの別離を意味しています。
6	出合いの予感	運命的な出会い、固い友情を得たり、大恋愛と遭遇することになります。
7	初志貫徹	あなたは、いまのスタンスを崩さずに、最後までその生き方を貫き通します。
8	鋼の友情	あなたは、決して揺るがぬ友情や愛を抱き、それを守って生き、あるいは死にます。
9	仲間殺し	なんらかの事情で、仲間や同胞を殺さなくてはなりません。たとえそれがPCであっても。
10	卑しき心	あなたは、自分が助かるために人々を犠牲にします。ただ生き残るために。
11	仲裁者	対立する勢力、いがみ合う人同士をつなぎ合わせる使命を持っています。そのためなら死をも恐れません。
12	魔人の心	親友や仲間、恋人、家族、自分自身の信念など、心から大切なものを裏切り、敵対する運命にあります。

本格キャラ作成の手順

「本格キャラ作成」はキャラクターが備える細かな能力を１つずつ組み立てていく作成方法です。プレイヤーが思い描いたキャラクター作成が可能となりますが、GM が用意したシナリオの構想に沿わないキャラクターも作成できてしまうため、プレイヤーと GM はよく相談をしながら作成を進めてください。また作成には時間がかかりますので、セッション時間を考慮して影響しないようご注意ください。

■アクトタイプを１つ選択■■■■■

［アクトタイプ］とは、そのキャラクターが、どういったシチュエーションでもっとも活躍できるのかを区別するためのものです。このタイプの決定によってキャラクターは使用できる［アクトカード］や取得できる［ガジェット］の種類が決定します。
また［活躍演技］も専用のものとなりセッション内での活躍場面を大きく決定するものとなります。



バトルアクト　BA

戦闘場面で華々しく活躍するヒーローや、怪人などの多くが【バトルアクト】を選択します。格好良く戦い、時には華麗に負ける事でセッションを盛り上げていけるのがこの［アクトタイプ］の得意とする所です。
［自動取得］で［ガジェット］【トドメ技】（詳しい効果は 62p）が取得されます。

トドメ技 □■■
<効果>ダメージの最終合計値を２倍にする。
ただし、この攻撃で相手の HP が０にならなかった場合、相手に与えるダメージは倍加しない。また、他のダメージ倍加のガジェットとは併用できない。［決め技］との併用は可能。



ドラマアクト　DA

物語を彩るヒロインや、顛末を見届ける少年などの多くが【ドラマアクト】を選択します。戦闘は不得意ですが、物語のキーポイントで運命を変えたり、ヒーローに声援を送ってセッションをより深みのあるものに出来るのがこの［アクトタイプ］の得意とする所です。
［自動取得］で［ガジェット］【約束】（詳しい効果は 67p）が取得されます。

約束 □□■
<効果>あなたは任意１人の相手に１つの約束ができる。その約束は「○○に必ず勝って」とか「○○を守って」といった内容のドラマチックなものが望ましい。その約束の為に必要な行動の［判定ロール］に＋８個を追加できる。効果は成功失敗にかかわらず１回。



サポートアクト　SA

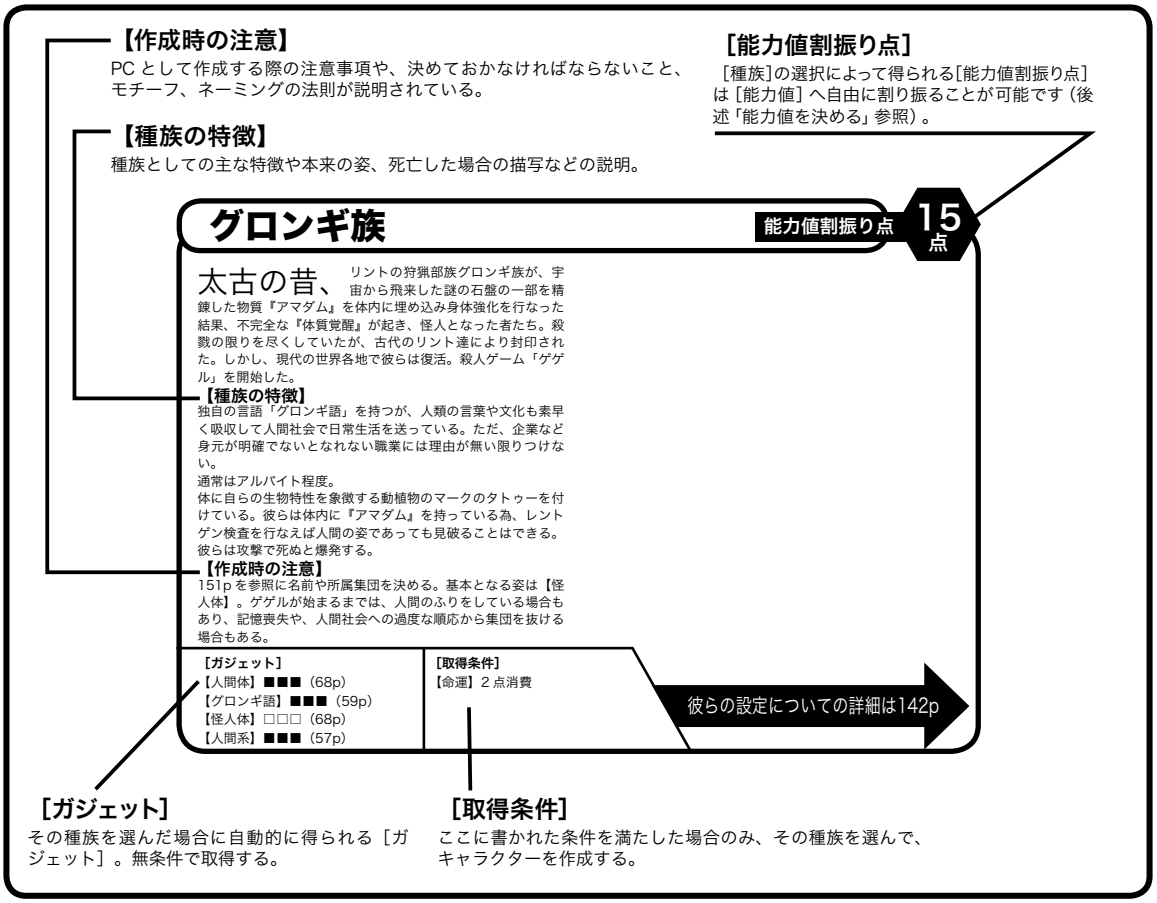
戦闘でヒーローの背中を守って戦う青年や、ヒーローと親しい警官などの多くが【サポートアクト】を選択します。大きな活躍は行い難い反面、場面を問わない活動範囲の広さがこの［アクトタイプ］の得意とする所です。
［自動取得］で［ガジェット］【弱点看破】（詳しい効果は 61p）が取得されます。

弱点看破 □□□
<効果>劇的判定 10 を目標に行動回数２回毎に【機知】で判定を１回だけ行い達成したらただちにその弱点を指摘できる。指摘すると、その相手に対しての命中判定が「5」「6」にくわえ「4」も成功とする。同様に相手からの回避判定も「4」は成功として扱う。

■種族を１つ選択■■■■■■■■■

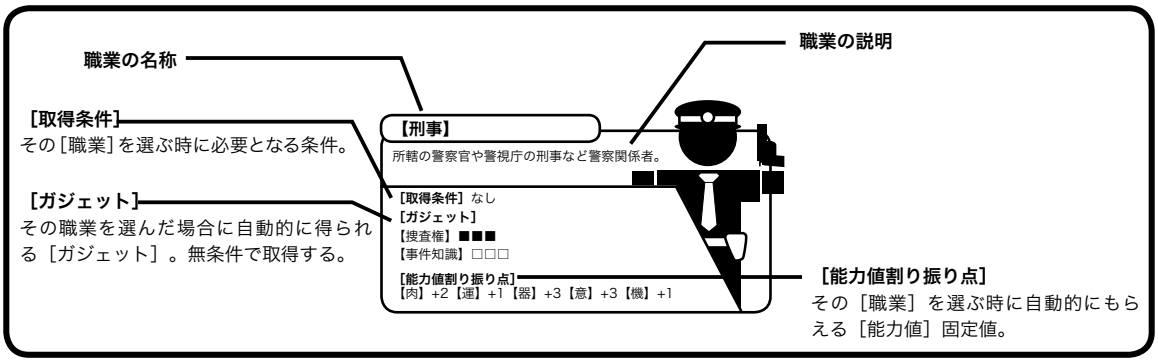
52p から掲載の［種族リスト］から１つ選択します。人間以外は殆ど何らかの能力を持った怪人となりますが、彼らは必ずしも敵ではありません。

正体は怪人でありながらも人間達の味方となる者や敵対している他の種族と迎合する者がいてもかまいません。種族の設定を把握して頂いた上で理由付けがあれば、GM と相談して種族のイレギュラーな存在としてそうしたキャラクターは成立しえます。



■職業を１つ選択■■■■■■■■■

54p から掲載の［職業リスト］から１つ選択します。職業は人間社会での経歴（怪人によっては潜伏歴）を表すものですが、今も必ずその職業に従事している必要はありません。職業によっては社会的立場や他のキャラクターとの人間関係といった設定にも影響するため、相応しい職業を選択する事は重要です。



■能力値の決定■■■■■■■■■■

能力値は［種族］と［職業］で取得された［能力値割振り点］によって決定されます。まず［職業］に明記された［能力値割振り点］は固定値として既に【肉体】【運動】【器用】【意思】【機知】の５つの能力へ割り振られています。この数値に種族に明記された［能力値割振り点］を自由に割り振っていきます。この時注意点として各［能力値］には必ず最低値として１点が割り振られてなければなりません。

［能力値］の種類と関連するボーナス

【肉体】＝腕力、体力、強靭さ。近接武器のDP/HP、回避《受け》に関連。
【運動】＝運動能力全般。近接武器の命中/移動力に関連。
【器用】＝精密作業や繊細な行為など。遠隔武器の命中に関連。
【意思】＝精神、決断力、根性など。遠隔武器のDPに関連。
【機知】=アイデア、知識量。回避《避け》先制判定に関連。

後述する、変身能力系の［ガジェット］を持っている場合、複数の［能力値］を設定します。
変身能力系の［ガジェット］の多くは能力値を変動させるからです。変動した［能力値］によって関連するボーナスも大きく変わります。

【変身による能力値変更の制限】

変身能力系の［ガジェット］の発動によって「能力値合計が増加する」場合は、増加前の能力値より数値が下がる能力値があってはいけません。ただし、「【肉体】を＋２点、【器用】を－２点する」といったように、「能力値の増減が指定されている」場合はこの限りではありません。

変身などによる

能力値	名称	種族＋職業	－通常－ 普段の時	－状態－ 変身時	－状態
	肉体	5 ＋ 1	6	10	
	運動	5 ＋ 3	8	11	
	器用	0 ＋ 1	1	1	
	意思	0 ＋ 3	3	3	
	機知	0 ＋ 2	2	2	

記載例・上記の様に複数の能力値を記入します

■副能力値の決定■■■■■■■■■■

［副能力値］は［能力値］などから算出された目的別の値の総称です。この副能力値は変身時に能力値が変わる場合、個別に算出する必要があります。

【肉体HP】

キャラクターの総合的な肉体耐久力の値です。この値が０となった時、プレイヤーは自身のキャラクターをシーンから退場させるか、死亡を選択しなくてはなりません。
［肉体HP］＝（【肉体】×2）＋10

【追加HP】

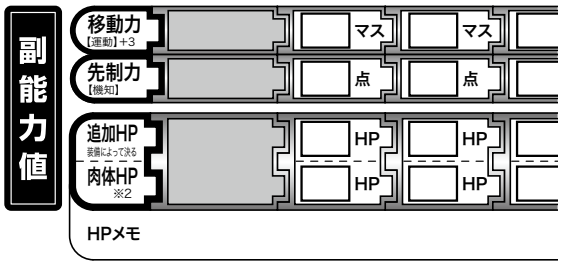
種族やガジェット、装備によって決定する装甲耐久力の値です。この値を持ってる状態のキャラクターはダメージを受けた場合には、まず最初にこの値を減らしていき、０となった時点で初めて［肉体HP］を減少させる処理を行います。
［追加HP］＝装備や変身によって獲得します。

【移動力】

戦闘中にキャラクターが１行動で移動できる距離を示した値です。１点ごとに１マスの移動ができます。
［移動力］＝【運動】＋3

【先制力】

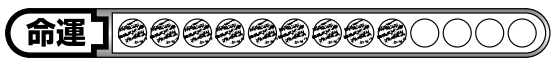
キャラクターの反応速度を示した値です。戦闘開始時に行動順を判定する［先制判定］の値として使用します。
［先制力］＝【機知】



記載例・能力値が複数ある場合、上記の様に複数の副能力値を記入します

■命運の使用■■■■■■■■■■

命運はキャラクターの寿命や存在性を現した値です。全てのキャラクターは作成時に初期値 13 点を持って開始しますが、種族や職業、様々な能力を加えるための［ガジェット］や特別な装備品などを取得するためのコストとして命運は消費されます。また一時的な特殊効果となる［命運の効果］やシナリオを１話終了する度にも命運は１点ずつ消費されていきます。キャラクターの持つ命運が０点となった時点でキャラクターの登場はその話が最後となります。具体的には死ぬ運命であったり、二度とその場には帰ってこられなくなります（演出はプレイヤーが自由に決定します）。GM はセッション開始時にプレイヤー全員へシナリオの話数（通常は３話構成）を伝え、話数分（初期値 13 点とは別）の【命運】をボーナスとしてキャラクターに与えます。



記載例・使用した命運の数だけ塗りつぶします

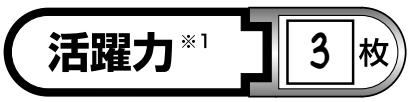
【用途1・ガジェットの取得】

［ガジェット］は特徴や才能、特殊な小道具類などのキャラクターの力や助けとなるものです。多くのガジェットには命運を含めた取得条件が設定されています。これらの条件を満たさなければ［ガジェット］は取得することはできません。また特別に表記のない限り同一ガジェットの複数取得による同一効果は重複しません。
例１：【科学知識】（59p）を２つ取得してもボーナスは倍の＋６個にはなりません。例２：【超能力】（74p）を２つ取得した場合、《超能力表》から２つの異なる超能力を取得することは可能です。【怪人体】（68p）の［ガジェット］をふたつ取れば、使用回数は合計６回となります。

【用途2・装備の取得】
キャラクターが身に纏う武器や防具などの装備や、特殊な物品、乗り物なども【命運】で取得できます。条件を満たさなければ取得できない物もあります。取得した装備の記述方法については［装備類の記述について］（23p）をご覧ください。

■活躍力の決定■■■■■■■■■

【活躍力】とはキャラクターのヒーロー性を表すものであり、アクトカードを所持できる許容数の値です。
［活躍力］＝［基本値 13］－（最も値が高い［能力値］－最も値が低い［能力値］）
算出結果が 0 やマイナスになっても最低値は 3 点です。
例：［活躍力 6］＝［基本値 13］－（［肉体 9］－［意志 2］）
※ 複数の能力値を持つキャラクターの場合は、5 つの能力値の合計が最も高いものを活躍力算出の参照対象とします。



記載例・取得可能な枚数を記載します

■その他の記入事項■■■■■■■■

プレイヤーは名前や性別、年齢、外見を任意に設定してキャラクターシートへ記入してください。

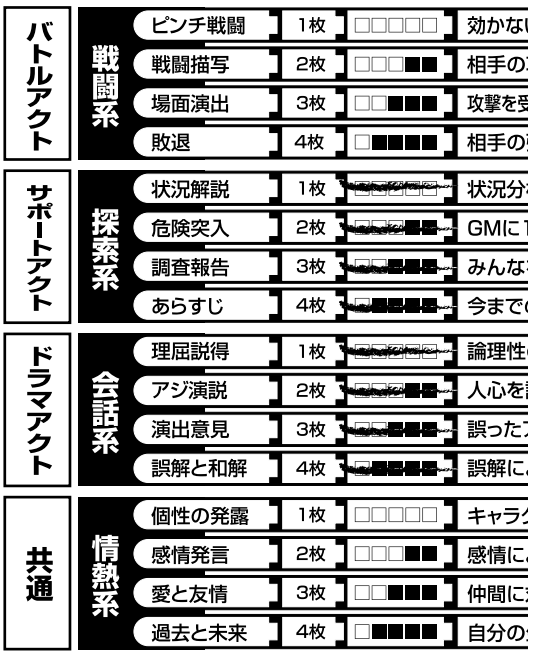
【その他の装備】
「その他の装備」に記入する物品は日常的な所持品です。プレイヤーは GM が許可したアイテムの所持をすることができます。ただし GM の想定外の使い方をするようなアイテムの所持は認められません。

【一時的な装備】
【武器化】などの［ガジェット］で作り出す予定のある一時的な装備は記入しておくと便利です。
またセッション中に入手した装備の使用に関しては GM の判断に一任します。
そのシーンでだけ使用するなら装備に必要な【取得条件】を無視することにしていいですし、その後も所持するなら、【命運】を支払わせることにしても良いでしょう。
例 1：セッション中に G3 を装備したキャラクターからケルベロスを手渡された場合、その場で使うだけなら【命運】2 点を消費しなくてもよい。例 2：拾ったロングソードを今後のシーンでも使用するなら【命運】1 点消費で使用可能です。

【支給される装備】
【G3 システム】や【ギア・システム】などの［ガジェット］取得によって得られる装備は特に記述が無い限り 1 つだけです。取得条件に表記がなくても無制限に取得できるわけではありません。同じものを 2 つ以上取得するためには［取得条件］に必要な【命運】をさらに消費する必要があります。

【活躍演技の確認】
キャラクターシートには［アクトタイプ］ごとの［活躍演技］が明記されています。セッション中に則した演出や演技を行うことで指定枚数分の［アクトカード］を取得できます（39p「活躍演技」参照）。［活躍演技］は 1 セッション中に規定回数以上の使用はできいなめ、使用後には必ず回数カウントにチェックを入れましょう。

［アクトタイプ］ごとに使用可能な活躍演技
●**バトルアクト**＝［戦闘系］＋［情熱系］
●**サポートアクト**＝［探索系］＋［情熱系］
●**ドラマアクト**＝［会話系］＋［情熱系］



記載例・使用しない活躍演技は消しておきましょう

■変身のルール■■■■■■■■■■

【変身の種類】

「変身」と一言でいっても、様々なものがあります。自身の肉体を変化させて人間を超えた超人や怪人になるもの、身体を強化する強化服を身にまとうもの、それ以外にも、人間以外の生物が人間の姿になるのも変身です。
変身を扱う［ガジェット］の説明にはこれらを分類するために［超人状態］［怪人状態］［装着状態］という３つの特殊状態が設定されています。これらの状態でのルールについては［特殊状態］の説明（33p）を参照してください。

【変身のタイプ】

「変身」にはもう１つの分け方があります。生身の状態から直接「変身」するものと、「変身」した状態からさらに強力な、あるいは特化した能力にさらに「変身」するものがあります。
本ゲームでは、非変身状態から直接「変身」するものを［基本変身］とします。［基本変身］と書かれた［ガジェット］を同時に重複して使用はできません。後から使用した［ガジェット］のみが適用されます。［基本変身］に重ねて変身するのが［強化変身］と言います。［強化変身］も複数重ねる事はできません。

例：【G3 システム】（83p）の装着は［基本変身］であるため、同じ［基本変身］の【超人体】（74p）による変身は同時にできません。変身すれば、【G3 システム】から切り替わって変身したことになります。

●変身の解除

自分の意思で［変身］を解除する場合、行動回数を消費しません。

●一気に強化変身する場合

最初から［強化変身］できると記述されている［ガジェット］の場合、［基本変身］となる［ガジェット］も同時発動したものとし、２つの［ガジェット］を適用、使用回数も消費されます。

【最強の変身】

「変身」には、その力の極限の状態として最強、究極の変身形態を持つ者がいます。本ゲームではそれを［最強形態］と表記します。［ガジェット］に［最強形態］と書かれているものがそうです。［最強形態］はゲーム運用上の分類を示すものです。
そのため、［最強形態］であっても、［基本変身］で変身する場合や、［強化変身］で変身するものがあります。
例えば、「［最強形態］の［基本変身］です」といった表記です。

【変身解除と基本となる姿】

「種族」の説明には「基本となる姿」の記述があります。人間以外の種族の場合、「変身していない姿」であっても人間の姿ではない場合があります。全ての HP が 0 となった場合、ただちに変身が解除されて素の姿へ戻ります（超人体だった場合には人間に、グロンギ族なら怪人体の姿へ戻ります）。
自分のキャラクターの変身が解除された場合どうなるのか、確認しておいてください。

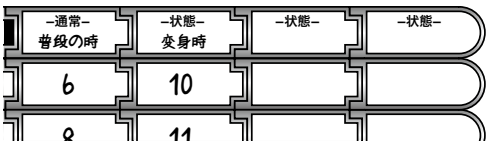
【変身によるHPの増減】

「変身」すると、HP が増加する場合があります。それらの増減に関してのルールは「ダメージの決定」（29p）をご確認下さい。

【変身による能力値変化】

変身能力系の［ガジェット］の多くは能力値を変動させます。そのため変動した能力値により関連するボーナスも大きく変わります。また変身能力系の［ガジェット］による能力値を変動には２つの種類があります。基本値にボーナスの固定値を加算するものや、［種族］の［能力値割振り点］の値を変えて再配分するものなどがあります。各変身能力系の［ガジェット］をよくご確認ください。
キャラクターシートの［能力値］欄にある［状態］は変身後の能力値を記入する欄として使用してください。

変身などによる能力値変化



記載例・状態には変身前や変身後の能力値を記入します。

武器の記入

■武器の表記と記入■■■■■■■■

【表記の説明】

以下は、武器表の表記についての説明です。説明に準じてキャラクターシートへの記入を行ないましょう。

●名称

武器の名称です。GM が許可すれば、武器の能力を変更せず、外見だけを別の物にかえることができます。例・代用武器のバットを鉄パイプとして扱う。

●使用回数

その武器の使用回数です。使用回数に制限のあるものにのみ表記されています。「□□□」なら３回、「□■■」なら１回、「■■■」ならば使用制限無しです。

●射程

武器の射程距離です。マス数が書かれていて、その数だけ離れた場所の相手に攻撃が可能です。種類は［近接］［遠隔］の２種類です。武器によっては、［近接］と［遠隔］が並記されていたり、［近接］の一種である［突撃］が書かれている場合もあります。

●武器命中

武器によって決まる命中の度合です。高いほど命中しやすいことになります。

・キャラクターシートの「装備」の［武器命中］の欄には『【能力値 / 数値】＋武器命中＝【　　】』と書かれています。

【能力値 / 数値】の記入は［遠隔］の武器であれば［能力値］には【器用】と書き、「数値」には【器用】の数値を入れて下さい。［近接］なら【運動】です。［武器命中］には武器の［武器命中］を記入します。

最後の【　　】には「数値」と［武器命中］の合計値を記入します。これが［武器命中］です。

●武器DP

武器の威力を表します。高いほど強力です。

・キャラクターシートの「装備」の［武器 DP］の欄には『【能力値 / 数値】＋武器 DP ＝【　　】』と書かれています。

【能力値 / 数値】には［遠隔］の武器であれば「能力値」には【意思】と書き、「数値」には【意思】の数値を入れて下さい。［近接］なら【肉体】です。［武器 DP］には武器の［武器 DP］を記入します。

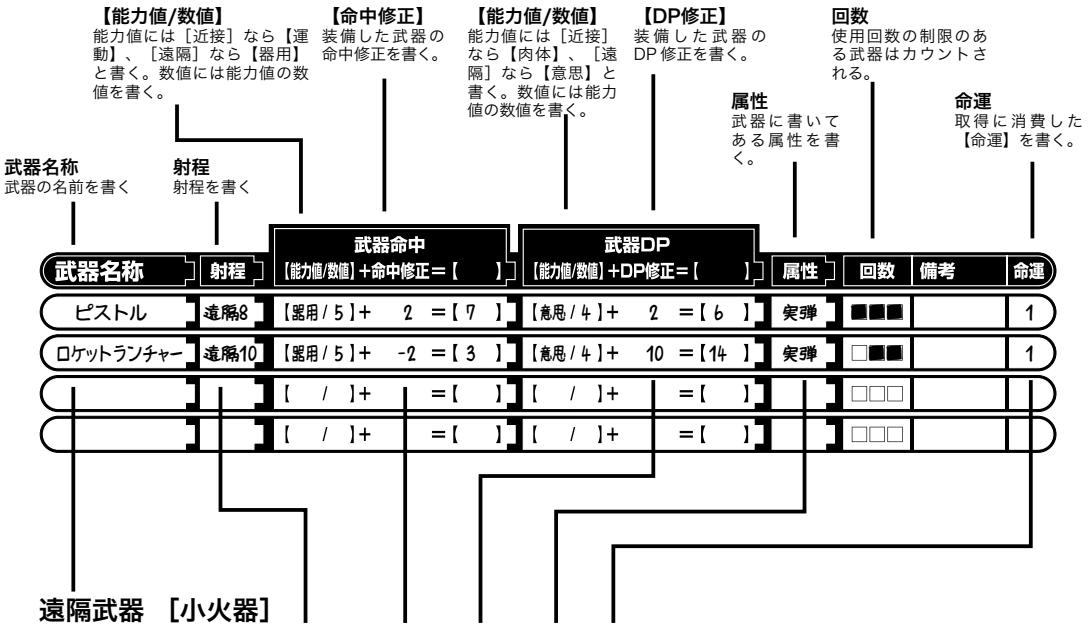
最後の【　　】には「数値」と［武器 DP］の合計値を記入します。これが「武器 DP」です。

●属性

武器の攻撃の性質を現しています。通常の戦闘であれば特に意識する必要はありませんが、敵によっては特定の「属性」の攻撃が有効な場合もあります。

・キャラクターシートの「装備」欄の［属性］に記入です。

キャラクターシート装備欄の書き方（武器）



遠隔武器 ［小火器］

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
ピストル	遠隔８	＋２	＋２	実弾	1	一般的な小銃。
ロケットランチャー □■■	遠隔 10	－２	＋10	爆発	1	使いきりの手持ちロケット砲。

防具の記入

■防具の表記と記入■■■■■■■■

【表記の説明】

以下は、武器表の表記についての説明です。説明に準じてキャラクターシートへの記入を行ないましょう。

●名称

防具の名称です。

・キャラクターシートの「装備」欄の「防具状態」に記入して下さい。ただし「防具状態」はただ防具名を記入するだけではありません。複数の防具を装備した場合にその装備状況を記入します。

例・「ヨロイ＋シールド」

「鎧扱い」と表記のある防具は重ね着はできません。「盾扱い」も同様です。ただし「鎧扱い」と「盾扱い」の装備は同時に装備可能です。その際、着用する防具名の組み合わせを書くことになります。［基本変身］［強化変身］をしている場合「盾扱い」のものは持てますが、「鎧扱い」の装備は装備できません。装備状態が異なる場合があるので、想定される装備の組み合わせを複数記述すると良いでしょう。

●回避修正

防具によって決まる回避のしやすさです。高いほど回避しやすいことになります。

・キャラクターシートの「装備」の「防具回避《避け》」の欄には『【能力値 / 数値】＋回避修正＝【　　】』と書かれています。【能力値 / 数値】には「能力値」に【機知】、「防具回避《受け》」の欄には【肉体】と書かれています。「数値」にはそれぞれ【機知】と【肉体】の数値を入れて下さい。「回避修正」には使用している防具の《避け》《受け》の「回避修正」をそれぞれ記入します。【　　】には「数値」と「回避修正」の合計値を記入します。これが「防具回避」です。

・受け固定値の欄には《受け》の数値の 1/3 端数切り捨ての数値を記載します。

●追加HP

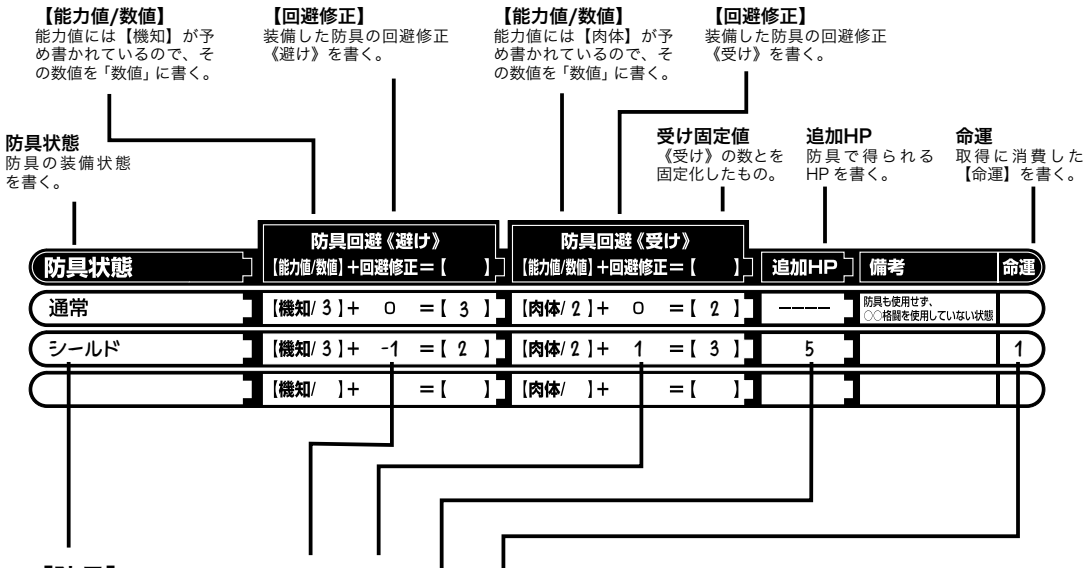
装備することで追加される HP です。

・キャラクターシートの「装備」欄の「追加 HP」に記入して下さい。また「副能力値」の欄の「追加 HP」にも記入します。ダメージを受けた場合、通常は、この追加 HP から減っていきます。複数ある場合はどちらかを減らして下さい。

●命運

取得に必要な【命運】です。

キャラクターシート装備欄の書き方（防具）



［防具］

名称	回避修正《避け》	回避修正《受け》	追加HP	命運	備考
通常	±0	±0	0	--	防具も使用せず、○○格闘を使用していない状態
シールド	−1	+1	10	1	盾、片手用 / 条件・片手を使用

装備類の記述について

■装備の注意事項■■■■■■■■■

【武器・防具・装備】
このゲームでは、特殊な能力や技術、技も［ガジェット］という表現でまとめられます。ただし、通常の［ガジェット］と異なる記述方法が必要となるため注意が必要です。

【武器の入手】
武器や防具、あるいはその他の装備の取得には、表に書かれた［取得条件］を満たしていることで取得可能となります。
他の［ガジェット］や職業などで自動的に得られるものもありますが、その場合、得られるのは特に指定が無い限り 1 つです。複数取得することはできません。複数取得するには、【命運】を消費してもう一つ［ガジェット］を取得する必要があります。
また、自分の置かれている設定とかけ離れた装備を取得することはできません。特に記述がある物はその条件に従って下さい。それ以外は GM 判断です。

【弾数】
銃器などの弾数は特に指定が無い限り制限はありません。予備弾を常に持っていて隙をみて再装填していると考えます。

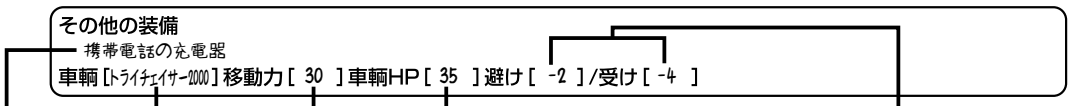
■その他の装備の記入■■■■■■

【表記の説明】
武器・防具以外の装備はキャラクターシートの「その他の装備」に記入します。装備できる量に制限は有りませんが、「常識で考えて持ちきれない」「持っているのが不自然すぎる」と GM が判断した場合は従って下さい。装備によっては所持に条件が有りますので、それらは説明に従って下さい。

【一般的な持物】
ハンカチや小銭、衣服といった日常的なものや、おそらく持っているであろうもの（自宅の鍵など）はあえて書く必要はありません。詳細は GM 判断となります。

キャラクターシート装備欄の書き方

その他の装備、車輌のデータは、キャラクターシートの「その他の装備」に記入。特に記述スペースは無いのでメモとして記入。
車輌は 1 台分の記入スペースがある。



［その他の装備］
GM と相談して一般的な所持品を持たせてよい。誰もが持っている様な日用品は記載を省略して構わない。

［車輌］

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
トライチェイサー 2000	30	35	2	0.5	-2/-4	マトリクス機能

ルールセクション

ルールについて

マスカレイド・スタイルのルールは一般的な行為の結果を判定する［行為判定］と、戦闘時に使用する［戦闘ルール］、様々な場面で使用する［アクトカード］の三つに大別されます。

【判定後に演技の徹底】
このゲームにおいて、「上手いロールプレイをした」という理由で、GM が難易度を変更することは絶対に認められません。なぜなら、演技は評価者である GM の主観や、好き嫌いによって大きく左右されるためです。また、「演技」自体は、プレイヤー個人に依存するため、ゲームとして公平さを欠く危険性があります。しかし、最大の問題は、いい演技をしたにも関わらず、判定に失敗してしまうと、辻褄が合わない場合もあるからです。
こういった問題を回避するため、必ず「成功」か「失敗」かの結果が判明してから、PL は演技することを心掛けてください。

■数値の計算■■■■■■■■■■■

【端数について】
【命運】を除いた全ての数値は小数点以下を切り捨てとして計算します。【命運】については全て切り上げとして計算します。

行為判定

行為判定には、単独で成否を決める [難易度判定] と、対抗するもの同士が [成功数] を比較しあう [対抗判定] の二種類があります。状況に応じて、GM 主導でいずれかを使用します。

■行為判定■■■■■■■■■■■

【難易度判定】
［難易度判定］は、GM 指定の能力値を用いて［判定ロール］を行い、あらかじめ設定された難易度と同値以上で成功となる判定です。この判定は主に難易度が一定となるようなもの、例えば動かない物体や、知識、時間などに対して用いられます。通常、難易度は非公開ですが GM の判断で公開しても構いません。

例：「ある知識を知っているかどうか」という判定に対して GM は【機知】を指定します。そのキャラクターの【機知】は 4 点なので、［判定ロール］を行った結果、［成功数］2 でした。GM はプレイヤーからの申告と、事前に設定した難易度を比較して［成功数］が同値以上であれば成功と判定します。

■判定ロールの方法■■■■■■■■

マスカレイド・スタイルの全ての判定には六面体のサイコロ（ダイス）を用います。指定された個数を振り、出目の「5」と「6」を［成功数］として数えます。この［成功数］を決める行為を［判定ロール］、ロールに使用するダイスを［判定ダイス］と呼びます。

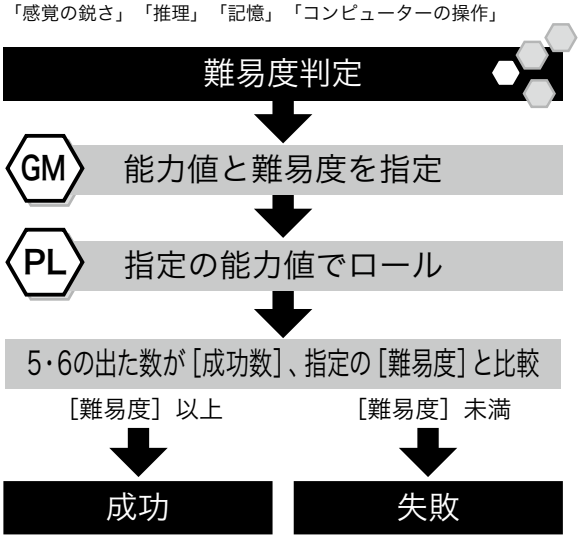
例：能力値【肉体】5 点のキャラクターが判定ロールを行う場合、サイコロを 5 個振ります。出た目は 1、2、5、6、6 でしたので、［成功数］は 5、6、6 となる事から成功数は 3 となります。

●難易度判定
指定［能力値］と同数の［判定ダイス］で、［判定ロール］。
出目5・6がの数が［成功数］。
［成功数］が、GM指定の［難易度］以上なら成功、未満なら失敗。

●一般的な難易度の目安
至難＝5個成功
困難＝4個成功
普通＝3個成功
簡単＝2個成功

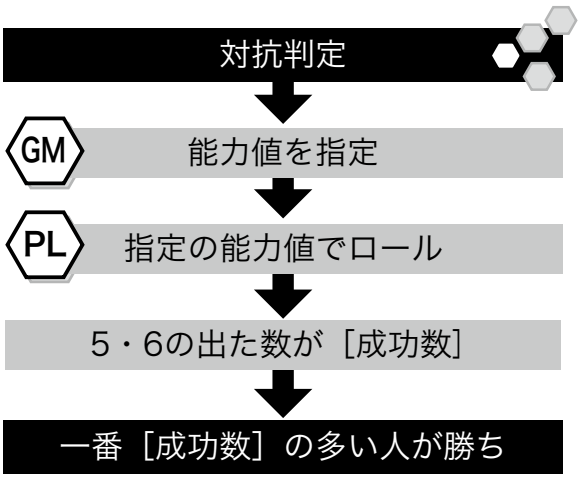
●代表的な「難易度判定」例

【肉体】/ 腕力、持久力、強靭さなど、単純なパワーに関する能力値。
「岩の持ち上げ」「マラソンの完走」「扉を蹴破る」「穴掘り」
【運動】/ 運動力全般、バランス感覚、運動神経に依存した能力値。
「ロープでの登攀」「華麗な軽業」「バイクの運転」
【器用】/ 道具を駆使する、手先の器用さ、精密作業、繊細な行為全般。
「機械修理」「鍵の解錠」「料理」「変装」
【意思】/ 精神、決断力、根性など、精神的な頑健さや、意志の強さ。
「集中した作業」「眠気、拷問の耐性」「交渉」
【機知】/ 知識、感知力、直感的なひらめきなど、五感や知力に関連。
「感覚の鋭さ」「推理」「記憶」「コンピューターの操作」



【対抗判定】

［対抗判定］は、お互いが競い合う場合に行う判定です。GM が指定した能力値を用いて互いに［判定ロール］を行い、［成功数］を比較しあって勝敗を決めます。この判定は競い合う生物や物体など、対象も抵抗を行う様な場合に用いられます。［成功数］が引き分けとなる場合には勝負を決するまで再度判定を続けるか、そのまま引き分けとするかの判断は GM に委ねられます。



■特殊な行為判定■■■■■■■■■

【判定協力】

［判定協力］は［難易度判定］もしくは［対抗判定］を行う挑戦者に対して、［判定協力］を宣言することで、協力者として［判定ダイス］を２個追加する事ができる判定ボーナスです。ただし、同じ判定には１度しか協力できませんし、協力した者は協力に時間を費やしたことになります。戦闘シーンではこのボーナスは得られません。

【劇的判定】

［劇的判定］は、［劇的 - 難易度判定］と［劇的 - 対抗判定］の二種類があります。［劇的 - 難易度判定］は GM が指定した能力値で、指定された判定回数以内に目標の［成功数］に達すると成功となります。［劇的 - 対抗判定］は指定された判定回数以内に、どちらが先に目標の［成功数］に達するかで勝敗を競うものです。いずれもイベントシーン向きの判定となり、高度な交渉や説得、時限爆弾の解体、機密情報のハッキングなど、段階的なプロセスを必要とする行為に適用する、特殊な判定方法です。この判定は GM の許可を得れば、途中で別のキャラクターと交代することも可能です。

●劇的-難易度判定

［劇的 - 難易度判定］は通常の難易度判定同様に難度が一定となる動かない物体や、知識、時間などに対して用いられます。「成功条件は【肉体】の［判定ロール］３回以内に［成功数］15」等のように GM から条件が提示されます。指定回数以内に指示通りの条件で［成功数］を満たせば判定成功となります。

●劇的-対抗判定

［劇的 - 対抗判定］は通常の［対抗判定］同様に対抗する者が存在する場合に用いられます。最初に対戦する者全員が１回ずつ判定を行い、以降は成功数が少ない者から順に１回ずつ判定し、先に既定［成功数］に到達した者が勝利となります。同じ回数で成功条件に達した場合にはより多くの［成功数］を出した者が勝者となります。

■判定の自動失敗■■■■■■■■■

判定に用いる能力値が修正値を加えた結果、判定ダイス０個以下となった場合には判定を行えず自動失敗となります。［対抗判定］においては対抗する者の［成功数］が［判定ダイス］より上回っていたなら判定前に自動失敗となります（例：対抗者の［成功数］３の場合、あなたの［能力値］が２以下なら最大成功数が３を上回ることはないため自動失敗）。［対抗判定］で互いに［成功数］が０の場合には再判定は GM の判断に委ねられます。

戦闘ルール

■戦闘の準備と開始■■■■■■■■

『マスカレイド・スタイル』の戦闘では、グリッドマップとも呼ばれる方眼シートと、各キャラクターを表したコマを用意します。方眼シートを敷いた上に、コマを配置していく事で相対的な位置関係を視覚的に表すことができ、このような戦闘表現をタクティカルコンバット (戦術戦闘) と呼びます。『マスカレイド・スタイル』はタクティカルコンバットでの戦闘が基本ですが、［選択ルール］(41p) に記された［抽象戦闘ルール］を採用する事で、簡易的な戦闘も行えます。この場合方眼シートを使わず、敵との距離のみを表した戦闘エリアでの戦闘となります。どちらの場合も、全ての準備が出来たなら GM は戦闘へ参加できるキャラクターを決定し、プレイヤーへ伝えた後に戦闘開始を宣言します。

■戦闘の手順■■■■■■■■■■■

戦闘開始時、戦闘へ参加する全キャラクターは［先制判定］（後述）を行って、［成功数］が多い順に行動順である［手番］を決定します。
各キャラクターは自分の［手番］になるまでは主だった行動はできず、［手番］となってはじめて移動や攻撃、そのほか様々な［行動］を原則 2 回行えます。全ての戦闘参加者の［手番］が一巡した時点で 1 ラウンドが経過したことになり、以降のラウンドは［先制判定］の値に変更が無い限り、同様に繰り返し、戦闘続行の意思のあるキャラクターの HP が 0 になるまで戦闘が行われます。
ただし GM は一方の勢力が誰の目にも明らかに不利と判断したなら、即時戦闘を終了させる事ができます。

戦闘エリア

■戦闘エリア■■■■■■■■■■■

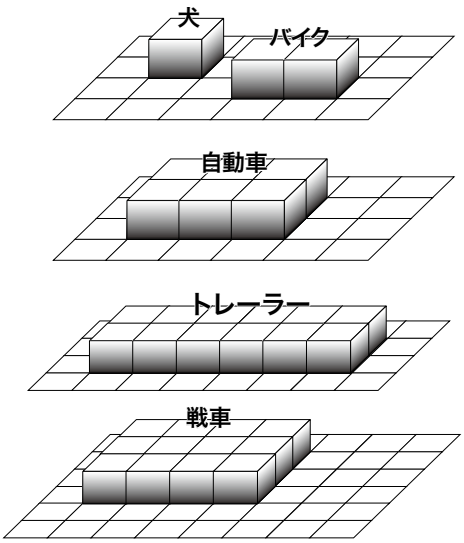
戦闘開始時に GM は使用する方眼シートの広さを指定します。この区切られた空間を［戦闘エリア］と呼び、戦闘へ参加するキャラクターは［戦闘エリア］に登場し、［戦闘エリア］内で戦わなければなりません。また［戦闘エリア］から出る事でシーンからの退場も可能です。

【コマの配置】

キャラクターは GM が指定した範囲やマスに配置します。GM は戦闘に参加するキャラクター以外に［戦闘エリア］へ様々な障害を設置することができます。
例：ドラム缶（HP5 の障害物で破壊すると爆発して周囲 1 マスへダメージ 10）、建造物（HP15 の障害物で身を隠す事が可能）、河川（破壊不可の障害物で落ちたらシーン退場）

【コマのサイズ】

キャラクターを表すコマは通常 1 マスを占有します。しかしサイズの大きなキャラクターは、より多くのマスを占有します。目安として 1 マス 1.5 メートル程度にお考え下さい。記述を明記してない物は GM がサイズを決定します。サイズはどれだけ大きくても、移動は 1 マス単位として計算します。

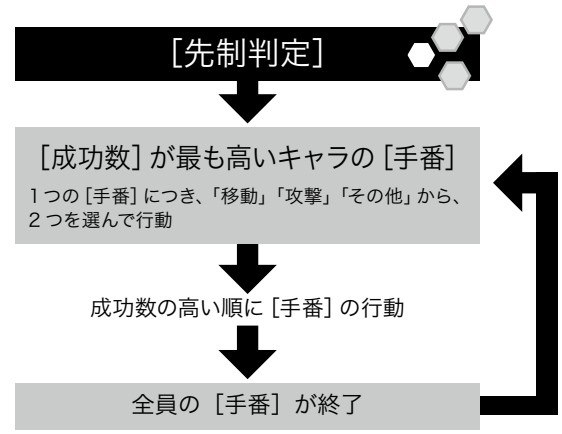


例：人間、犬=1マス、バイク=2マス、自動車=3マス二列、トレーラー=6マス二列、戦車=4マス三列

先制判定

■行動順番の決定■■■■■■■■■

【先制判定】
戦闘開始時に、行動順を決める［先制判定］を行います。戦闘に参加する全員が、キャラクターの［先制力］の数値分を［判定ダイス］にして、［判定ロール］を行って下さい。
［成功数］の高い順に［手番］となりますが、同値の場合、［先制力］の高いキャラクターが優先され、キャラクターの［先制力］も同値の場合には、相談して決定します。また戦闘参加者は状況を見て［手番］を遅らせることも可能です。自分の［手番］時に、どのタイミングまで遅らせるか GM に告知して下さい。ただし、一度［手番］を遅らせた場合、次ラウンド以降も遅らせたままとなります。
さらに戦闘中の変身などで［先制力］の値が変わった場合には、変身した［手番］で［先制判定］を再度行って下さい。そこで［手番］を再決定し、以降のラウンドは新しい［手番］で行動します。
また GM の許可を得た途中戦闘参加者は、許可されたラウンド開始時に［先制判定］を行って［手番］を決定します。



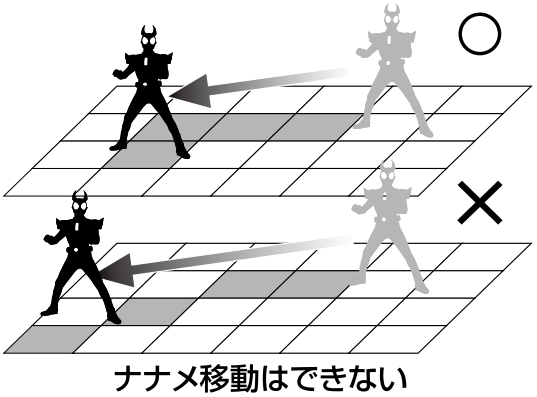
手番と行動

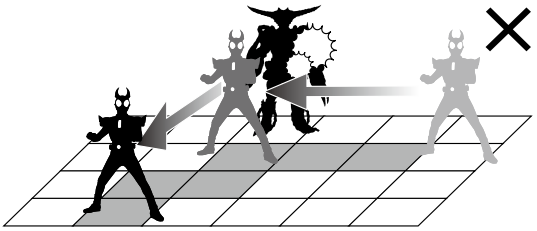
【手番の行動回数】
キャラクターの［手番］には、「移動」「攻撃」「その他」の中から、任意の行動を 2 回行うことができます。例外として 3 回以上の行動が可能な NPC や、行動を強力する［ガジェット］も存在します。「［行動回数］＝ 3 回」という表記の NPC は、3 回分の行動が可能であることを意味しています。
［ガジェット］等に「行動回数全消費」と書いてある場合、全ての行動回数の消費が必要である事を意味しています。残り全てではなく、2 行動可能なキャラは 2 行動全てを消費する必要が有るのです。
この行動は「移動 2 回」、「攻撃 2 回」のように、連続した同じ行動も可能です。特殊な記述が無い限り、2 回分の行動は［手番］内で済ませる必要があります。「手番に 1 回、敵の攻撃の後で残る 1 回」のような分割した行動はできません。また防御時の行動に行動回数は消費しません。「ガジェットの使用」「アクトカードの使用」「命運の使用」は、個別に行動回数の消費数が設定されてるものがありますので、該当データを参照してください。

【行動回数】
基本的に、キャラクターは自分の［手番］に、二回の行動ができますが、中には三回以上の行動が可能な NPC や、強力な［ガジェット］も存在します。「［行動回数］=3 回」という表記の NPC は、三回分の行動が可能であることを意味するのです。

■移動■■■■■■■■■■■■■■

［手番］にできる行動です。［近接攻撃］のために敵へ近付く、物陰に隠れる、梯子を登る、泳ぐなど必要に応じて［戦闘エリア］内でのキャラクターの位置を変える行為全般です。GM から特別指定がない限り、1 回の［行動］につき、キャラクターの［移動力］以下のマスの範囲にコマを動かせます。移動は方眼シートの縦横のみ移動可能で、斜め移動は出来ません。またコマに前後の概念はないため、方向転換に［移動力］を使う必要もありません。移動として行動を一度終了したなら、追加の行動として移動しない限り自ら移動する事はできません。





移動力が6あっても、3移動して攻撃して、のこり3移動することはできない。
3移動して攻撃した時点で、移動は終了。

■攻撃範囲■■■■■■■■■■■■

攻撃の範囲を知るには、用いる武器の射程を参照します。射程には［近接］と［遠隔］の２種類があり、その数値を算出する能力値は異なります。また射程に「近接・遠隔５」とある武器はどちらかの射程を選択して用いる事ができます。

【近接】

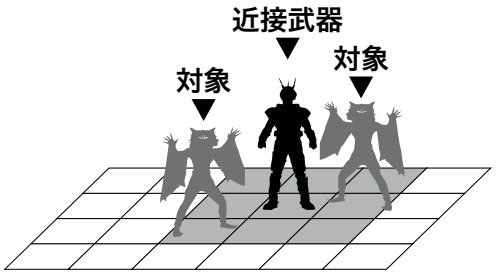
射程に［近接］あるいは［近接 1］と明記された武器なら、自分のマスの周囲８マスを「隣接している」と見なして攻撃範囲とします。［近接 3］など２以上の数字が書かれていればそのマス数まで離れた場所までが攻撃範囲です。

●［突撃］

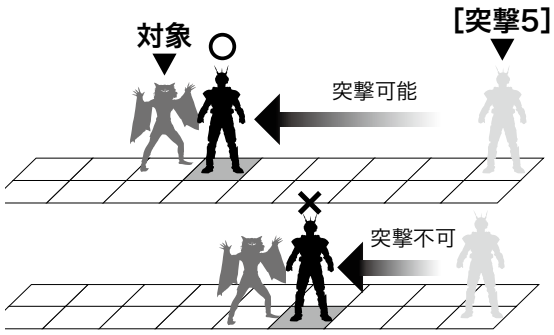
［近接］の一種に［突撃］があります。実際には［突撃 5］などと表記され、その数が攻撃の射程のマスとなります。ただし［遠隔］攻撃と異なり、攻撃を行うと、その射程マスの数だけ直進して対象に隣接して攻撃します。5 マス以上で数値以内のマスならどの距離でも攻撃可能です（5 マス未満では使用不可能）。

［突撃5］の場合５マス直進した先のみが攻撃対象となります。［突撃 8］なら５から８マスまでの間で隣接すれば攻撃可能です。

便宜上［突撃］と表記されますが、［近接］と同様に扱われます。例えば［突撃］も、「［近接］のダメージを 1/2 する」という効果の対象になります。



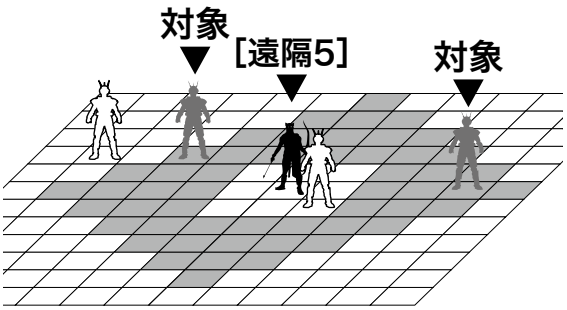
［近接］武器でも隣接していれば、
前後左右斜のマスが攻撃可能です。



5マス以上直進が必要。

【遠隔】

射程が［遠隔 10］とある遠隔武器は、自分の隣接マス以外の 10 マス（斜めマスを含む）以内を攻撃範囲とます。



隣接マス以外の射程マスが対象。

■攻撃■■■■■■■■■■■■■

［手番］に「攻撃」を行う場合、以下の手順に従って攻撃の処理を行います。

【1.攻撃対象の宣言】

攻撃側が攻撃可能な範囲内の対象から、攻撃目標を指定します。

【2.命中判定】

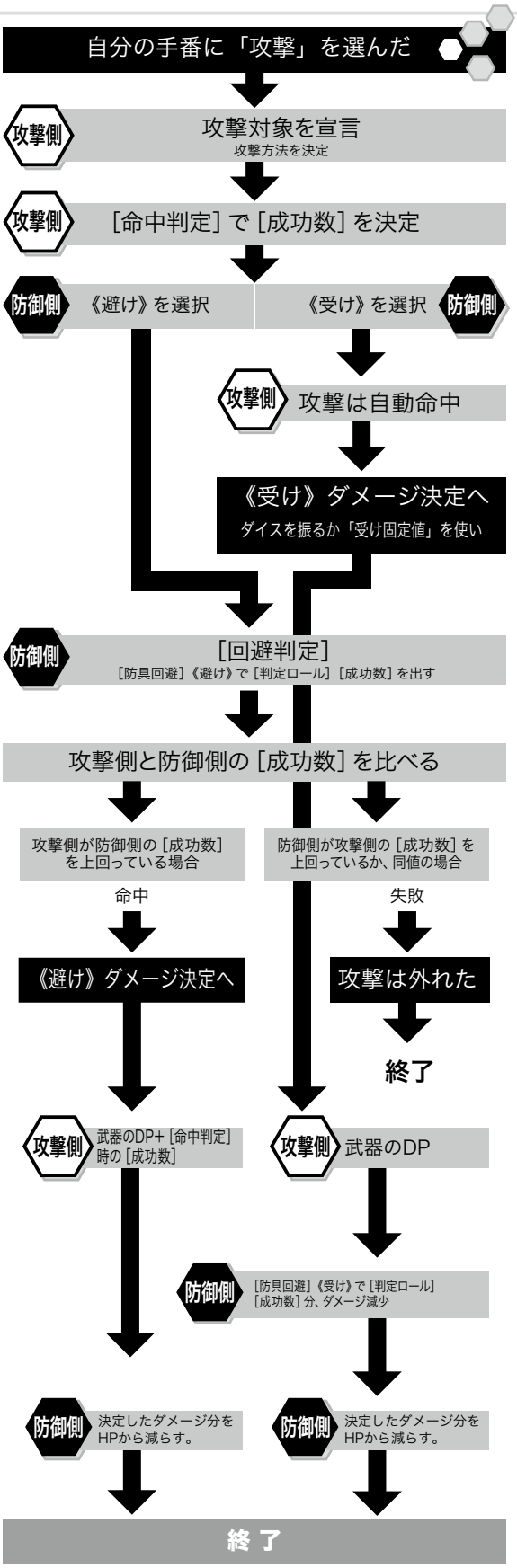
武器が近接か遠隔を確認して、その武器の［武器命中］を用いた［命中判定］行います。［命中判定］は、［難易度判定］同様に算出された複数のサイコロを振って、「5」「6」の出目を［成功数］として数えます。

【3.回避判定】

攻撃目標となった防御側は、この攻撃に対して《避け》か《受け》の回避方法を選択します。《受け》ならば、攻撃側の［命中判定］は自動成功となり、［ダメージ］の決定へと移ります。［避け］の場合には、装備状態にある［回避判定《避け》］の数値で［回避判定］を行い［成功数］を求めます。これによって攻撃側の［命中判定］の［成功数］と比較し、攻撃側が高ければ攻撃「命中」、同値か低ければ攻撃「外れ」となります。［対抗判定］と異なり同値である場合には「避け側が有利」となることに注意します。

【4.命中、回避が0以下の場合】

攻撃側の「武器命中」や「武器 DP」が結果として 0 以下になった場合には、その攻撃は自動失敗となります。回避の場合には、《避け》《受け》が 0 以下でも判定は可能ですが、用いる［判定ダイス］は 1 個だけとなり、出目「6」のみを成功として扱います。



■ダメージの決定■■■■■■■■■

攻撃が命中した時、攻撃目標に与えるダメージの算出を行います。ダメージは防御側の選択《避け》と《受け》によって、算出方法が異なります。

【《避け》ダメージの決定】

防御側が《避け》による［回避判定］に失敗した時、攻撃側は［命中判定］時の［成功数］＋［武器 DP］をダメージとして、防御側へ申告します。攻撃方法は［近接］［遠隔］いずれでも処理に変わりはありません。

【《受け》ダメージの決定】

防御側が《受け》を選択した時、攻撃は自動命中となります。ただし攻撃側の［命中判定］時の［成功数］はダメージに足されません。さらに防御側は［回避判定《受け》］で［判定ロール］を行い、［成功数］分のダメージを軽減することができます。

●受け固定値

プレイヤーが望むなら、［判定ロール］は行わず、［成功数］を固定値で宣言する事ができます。1/3 端数切り捨てです。キャラメイク時に算出した（ ）内の数値を使用してください。

【HPの減少について】

ダメージを受けた時、その数値分の HP が減少します。以下は HP の種類と、その規則性についての説明です。

●肉体HP

身体の耐久性を示す数値です。後述の［追加 HP］がある場合は、［追加 HP］から減少していき、その後［肉体 HP］にダメージを受けます。

●追加HP

防具、強化スーツなどで付与された装甲の耐久値を表す数値です。ダメージを受けた時には［肉体 HP］より先に［追加 HP］が減少します。

●車両HP

車両の耐久値を示す数値です。一部例外として特殊な車両やキャラクターが変身した車両は［肉体 HP］を持つ場合があります。

【HPの増減とダメージ】

変身時に増加した［肉体 HP］および［追加 HP］は最後に増加した分から減少します。

例：「変身前に肉体 HP20 点だったが、変身して肉体 HP50 点となった。しかしダメージを 40 点受けて、変身を解除したので残りの肉体 HP は 10 点」になった。

【変身の切替とHP】

［強化変身］で更なる変身を遂げた場合、適用される［肉体 HP］および［追加 HP］は、［基本変身］に加えて［強化変身］のいずれか 1 つの変身のみが適用されます。

例
人間（肉体 HP20）＋基本変身（追加 HP30 ）＋強化変身 A（追加 HP20）= 現状：肉体 HP20/ 追加 HP50
↓
60 点 DP のダメージを受けた。
↓
人間（肉体 HP10）＋基本変身（追加 HP0）＋強化変身 A（追加 HP0）= 現状：肉体 HP10/ 追加 HP0
↓
強化変身 A を強化変身 B に切り替える。強化変身（追加 HP0）→強化変身 B（追加 HP20）
↓
人間（肉体 HP10）＋基本変身（追加 HP0）＋強化変身 B（追加 HP20）= 現状：肉体 HP10/ 追加 HP20

【自動命中となる攻撃】

「この攻撃は自動命中です」など明記してる場合には、攻撃は自動的に命中となります。その場合、特に記述が無ければ［防具回避］《受け》によるダメージ軽減が可能となります。

【ダメージ増加の規則】

●DPの倍加

ダメージが2倍、3倍などに増加する［ガジェット］や［アクトカード］を使用した時、ダメージの倍加は、最も高いもの１つの効果のみが適用されます。

例：ダメージ２倍と３倍の効果が同時に使用された場合、３倍の効果だけが適用されます。

●DPの追加

＋ーの修正値計算は、ダメージ倍加の効果適用前に処理します。

例：DP10 の値に、DP2 倍と DP ＋ 2 の効果を同時に使用した時、DP24 として算出します。

【防具の破壊】

装備品による防具で［追加 HP］を得ていた場合には、［追加 HP］が０点になった時点でその防具は破壊されます。防具によって受けていた、全ての修正値は失われます。装備によって［先制力］の値が変更されていた場合は、再度［先制判定］が必要です（27p）。破壊された防具は、同一シーン中での再使用はできません。

【変身と変身解除】

通常の防具と異なり、［基本変身］［強化変身］として扱う装備や、変身によって上昇した［追加 HP］は、その値が０となっても装備が破壊されることはありません。全ての HP が０となった場合のみ、ただちに変身が解除されて素の姿へ戻ります（超人体だった場合には人間に、グロンギ族なら怪人体の姿へ戻ります）。

■再変身でHP回復

再度変身した場合には、変身で得られる［追加 HP］［肉体 HP］を最大値として開始します。

【HPが0となった時】

HP が０となった場合、そのキャラクターの PL（NPC であれば GM）は、キャラクターの状態を［死亡］か［戦闘不能］のいずれかを選択できます。［戦闘不能］を選択した場合には、敵の攻撃で意識を失った、水場に落下した、［戦闘エリア］外へ飛ばされる等、シチュエーションを指定して戦闘シーンからキャラクターを退場させます。キャラクターはその戦闘シーンへの再登場はできません。次のシーンに切り替わった時に、［肉体 HP］１点で「生き延びていた」扱いとして再登場ができます。また手持ちの［アクトカード］を使用する事で、一枚につき HP を５点回復する事も可能です。［死亡］を選択した場合にはキャラクターの死亡が確定します。壮絶な死に様や、味のある最期を演出しましょう。

【障害物や物体の破壊】

岩や壁、動かない自動車などは障害物として扱います。このような障害物を破壊する場合には、攻撃は自動命中として処理します。障害物の条件と破壊規模の条件を照らしあわせて GM は障害物の HP を設定します。たとえば、厚さ 5cm のコンクリート製外壁に、ピンホール程度の穴を開けるには HP10 を設定します。また、穴を人間が通れるほどの大きさにするなら HP50 を設定します。

［変身］しているキャラクターは通常の人間より力強い者であることを表すため、GM が許可する障害物には 10 倍、［車両 HP］には２倍のダメージを与えられます。

【修正値について】

『マスカレイド・スタイル』では、「［命中判定］に＋２個」や「ダメージに＋５点」などの表現で、修正値の表記が提示される場合があります。原則として「＋２個」などの「個」と表現されている場合は、［判定ダイス］の個数の増減を意味します。「＋５点」などの「点」として表記される場合には、判定ロールの結果に対しての増減を意味します。

【［決め技］のダメージ算出】

武器や攻撃方法に、［決め技］と明記されたものはダメージ算出が特殊です。敵が回避方法に《受け》《避け》のいずれを使用しても、命中判定時の［成功数］がダメージに追加されます。

●合体［決め技］

仲間の［決め技］使用時に、同じ目標に対して［決め技］を使用する事で、仲間の［決め技］のダメージを増加させる事ができます。

条件：他のキャラクターが［決め技］を宣言した時、対象のキャラクターより手番が遅い未行動の者は、手持ちの［アクトカード］２枚を消費することで合体［決め技］へ参加する事が可能となります。同じ［戦闘エリア］に存在していれば射程は不問です。

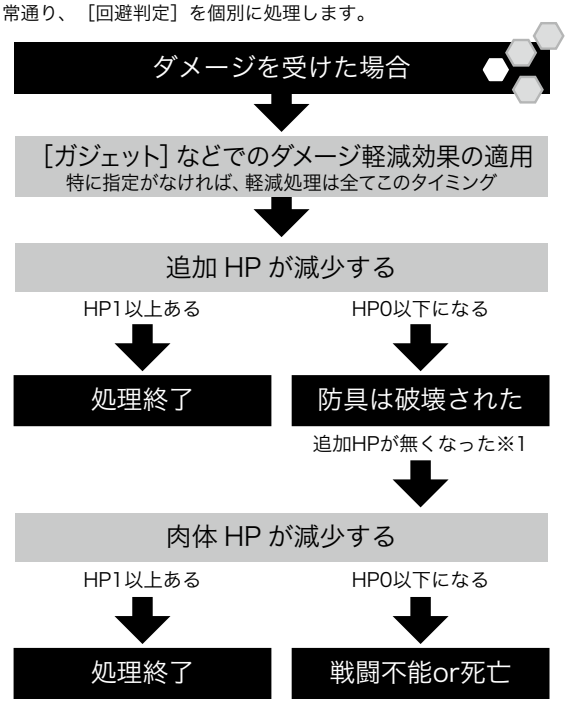
効果：［決め技］以外の［ガジェット］と［アクトカード］の効果を全て排除した［命中判定］の［成功数］＋［武器 DP］を追加ダメージとして最初に［決め技］を宣言したキャラクターの攻撃に適用します（［アクトカード］から［判定ダイス］への変換は有効）。この支援攻撃によって移動は発生しません。使用後は、［決め技］の使用回数が消費されて手番は終了となります。

【［決め技］の使用制限】

［決め技］扱いの攻撃は、特別な条件が無い限り、１手番に１回しか行えません。合体［決め技］は１戦闘シーンに各 PC1 人１回のみ使用可能です。他者の発動した合体［決め技］に参加しても、使用したものとして数えます。

【［散布射撃］による攻撃】

［散布射撃］と明記された武器は、弾丸を大量に撃ち出して広範囲を攻撃できることを意味します。「散布射撃」を宣言した場合は、［武器命中］に－３個のペナルティを受けて目標とその隣接８マス（前後左右斜め）へ弾丸を掃射する事が可能です。攻撃は範囲内の全ての目標に適用し、１回の［命中判定］を行います。防御側は通常通り、［回避判定］を個別に処理します。



※1 ここでいう「防具」は一般的なもので、変身として扱われるものは、HPが０になっても破壊されたり、解除されたりはしない。

■属性■■■■■■■■■■■■■■■

【ダメージの［属性］】

全てのダメージには［属性］が付随してます。［属性］には［大属性］というもっと大きな分類があり、その１属性が各［属性］です。

【複数の［属性］】

「火炎の［属性］のダメージは 1/2」と言ったように、［ガジェット］の効果等で、特定の［属性］のダメージが、半減、無効化、または逆に増加する場合があります。
では、上記の例だった場合、［火炎］＋［斬撃］の属性は対象になるでしょうか？本ゲームでは特に記述がない限り「対象にならない」として扱います。
「基本の［大属性］のダメージは 1/2」とあれば、基本の［大属性］に含まれる全ての［属性］が効果の対象となります。

大属性	属性	備　考
基本	衝撃	主に物理的な打撃に与えられる属性。
	斬撃	主に物理的な切断攻撃に与えられる属性。
	実弾	銃弾等の運動エネルギー攻撃の属性。
	爆発	爆発物の炸裂による攻撃の属性。
	刺突	主に物理的な貫通力のある攻撃に与えられる属性。
強化	圧力	締め付けや重力攻撃に与えられる属性。
	火炎	高熱や火炎による攻撃に与えられる属性。
	水流	水と水圧攻撃に与えられる属性。
	冷気	寒さや冷却攻撃に与えられる属性。
	電撃	電気や雷の攻撃に与えられる属性。
	旋風	風や真空などに与えられる属性。
	溶解	物体を溶かす酵素や酸に与えられる属性。
	毒素	毒ガス、毒液などに与えられる属性。
	光線	ビームやレーザーなどエネルギー攻撃に与えられる属性。
心魂	精神	催眠術、テレパシー、毒電波など、意識や心理に作用する攻撃に与えられる属性。
	音響	歌、演奏などによる心理作用攻撃に与えられる属性。
	恐怖	恐ろしい幻覚や残虐な光景などで恐怖心を与える攻撃の属性。
原則	原則	ゲームのルール上で被るダメージやペナルティの属性。
神秘	光波	フォトンブラッドによる攻撃に与えられる属性。 【負の組成】の［ガジェット］を持つ相手にはDP+2。
	音撃	サプリメント01アメイジングカードで追加される属性。 【魔化魍の皮膚】(サプリメント参照)を無効化。

■その他■■■■■■■■■■■■■■■

【その他の行動】

［手番］時の「その他」の行動で可能な行為例を以下に提示します。これらの「その他」の行動の中には行動回数２回を必要とするものもありますが、［能力値］による［行為判定］に成功した場合には、行動回数１回の行動と処理して良いでしょう。

●行動回数1回の［その他］の行動例

・鍵のかかっていない扉を開く。
・足元に落ちている武器や装備を拾い上げる。
・カバンやバックの中から、武器や装備を取り出す。
・携帯電話で電話をかける。
・物を投げる。
・武器を持ち替える。
・両手に別々の武器を持って、攻撃する武器を変更する場合。
・エンジンのかかったバイクに乗る（次からバイクで移動可能）

●行動回数2回の［その他］の行動例

・鍵で扉を解錠して開く。
・目の前の状況を文章またはスケッチとして記す。
・車にドアを開けて乗りエンジンをかける（次から車で移動可能）

【武器の持ち替え行動】

基本的には、武器の持ち替えには「持ち替える」行動の１手番が必要になります。
対象となるのは、「手に持って使う武器」です。
対象外の武器は、「格闘術」と、「肉体武器」の様な、身体を武器とした攻撃、身体から手持ちの武器を介さずに放つ光弾や針など。
さらに、全ての［決め技］は持ち替えが不要です。

【不意打ちと無防備状態】

攻撃意思のある一方が、目標から気付かれない状態で戦闘に突入した場合には「不意打ち」となる可能性があります。不意を打たれた側は［無防備状態］となり、《受け》以外の回避行動は行えません。
［無防備状態］の詳細については、次項の［特殊状態一覧］を参照してください。「不意打ち」の成立条件は GM の裁量に委ねられますが、多くの場合、不意を打つ側の【器用】と、される側の【機知】で［対抗判定］を行います。

【挟撃】

１体の目標に対してキャラクター４人が、前後左右もしくは斜めの４マスを挟み込んだ配置となった時、［挟撃状態］が発生して戦況に影響を与えます。［挟撃状態］の詳細は、次項の［特殊状態一覧］を参照してください。

【臨戦状態】

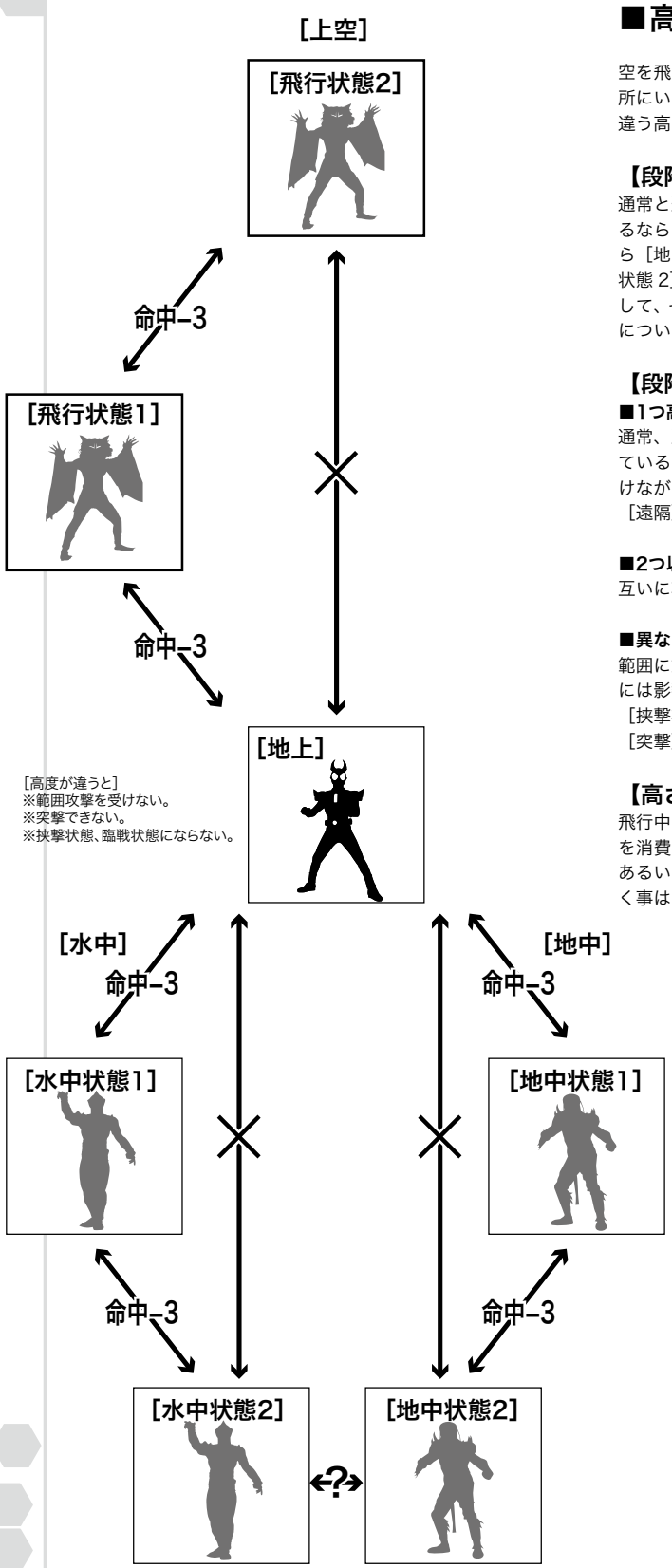
敵と隣接した位置取りをした時［臨戦状態］となります。敵の周囲８マスから離れようと移動した場合、［臨戦状態］となっている敵から１回の攻撃を受ける可能性があります。詳しくは次項の［特殊状態一覧］を参照してください。

【攻撃支援】

他のキャラクターの攻撃時に、対象のキャラクターより手番が遅い未行動の者は、攻撃するキャラクターを援護する［攻撃支援］を選択することができます。攻撃目標が装備中の武器の射程範囲内に収まってるならば、攻撃するキャラクターの［命中判定］に＋２個の［判定ダイス］をボーナスとして援助することが可能です。複数の仲間が同じように支援しても構いません。ただし、［攻撃支援］を選択したキャラクターは、そのラウンドの自分の［手番］を失います。

【範囲攻撃の対象】

毒ガスや機関銃の［散布射撃］など、複数のマスに対して効果のある攻撃を［範囲攻撃］と呼びます。［範囲攻撃］は特に記述がない限り、範囲内の敵味方全てを対象とします。この範囲は、［地上］［飛行状態 1］［飛行状態 2］等のいずれか１つの高度に対して効果を与える事はできますが、複数の高度に対して効果を与えることはできません。



地中と水中が攻撃できるかは地形次第なので、
GMの判断に任せます。

■高度の違う対象との戦闘■■■■■

空を飛んでいたり、水中または地中にいるなどして、高さの違う場所にいる対象との戦闘時の扱いを説明します。基本的には「1 段階違う高さの対象までは攻撃可能」となります。s

【段階の見方】

通常と違う高さにいる対象は［特殊状態］で扱います。飛行しているならば［飛行状態］、水中にいるなら［水中状態］、地面の中なら［地中状態］です。それぞれの状態には数字が設定され、［飛行状態 2］、［水中状態 1］などと表記されます。これは地上を 0 として、その高さ（低さ）を抽象的に現したものです。各［特殊状態］については 33p を参照ください。

【段階による修正】

■1つ高さに距離がある場合

通常、互いに［近接］の攻撃は当たりません。ただし、［変身］しているものは、その超人的な身体能力で、［命中修正］－ 3 個を受けながらも、攻撃が可能です。
［遠隔］の攻撃も［命中修正］－ 3 個を受けます。

■2つ以上高さに距離がある場合

互いに攻撃し合う事は不可能です。

■異なる高さへの影響

範囲に対して効果を与える攻撃（毒ガスなど）は、高さの違う対象には影響を与えません。
［挟撃状態］や［臨戦状態］も高度が違う場合は適用されません。
［突撃］は高さの違う対象を狙う事はできません。

【高さの移動】

飛行中に高度を変えるように、高さ（低さ）を変える場合、1 行動を消費します。ただし、［飛行状態 2］のキャラは［飛行状態 1］あるいは地上におりる事はできますが、［飛行状態 3］の高度にいく事はできません。

特殊状態・特殊判定一覧

■［特殊状態］■■■■■■■■■■■

［特殊状態］は攻撃や環境の変化に伴って発生する効果です。以降で紹介する各［特殊状態］は、攻撃や［ガジェット］の使用、GMの指示など、様々な条件で発生します。
［特殊状態］が発生するかどうかを判定するのが［特殊判定］です。

■［特殊判定］■■■■■■■■■■■

【攻撃による［特殊状態］の適用】

攻撃により効果を受けた対象は、ダメージ処理のタイミングで各［特殊判定］（状態の名前を冠する［●●判定］）に指定された［能力値］の［判定ロール］を行う必要があります。この判定に成功したならば効果は適用されません。

【［特殊状態］を脱する】

あなたの手番の最初に［特殊状態］から脱する最初の［特殊判定］が可能です。最初の１回は［行動回数］は消費しませんが、失敗した場合、行動回数を１回使用する事で再度［特殊判定］が可能です。また、［判定ロール］は、先に宣言することで［劇的判定］（25p）のように蓄積させることも可能です。

【状況による［特殊状態］の適用】

炎の中に入った場合の［炎上状態］、自ら変身した場合の［超人状態］など、状況や状態によって発生する［特殊状態］は［能力値］の［判定ロール］を行わず、自動的に［特殊状態］が適用されます。

【複数の［特殊状態］の適用】

対象が複数の［特殊状態］の影響を受けているならば、各［特殊状態］に指定された個別の判定を行います。その際も手番の最初に行う判定は行動回数を消費しないため、適用されている複数の［特殊状態］全ての［特殊判定］が可能です。ただし、以降の行動回数を消費した判定は、行動回数１回につき［特殊状態］１つの判定しか試みられません。

炎上状態 ｜ **運動**

火炎などの攻撃によって、身体が燃えている状態。適用後、ただちに５点の［火炎］属性ダメージを受け、２ラウンド目以降は［手番］最初に［判定ロール］を行い成功すれば解除される。この効果は最大３ラウンドまで続き、ダメージのタイミングはこの攻撃を行った者の［手番］最初に発生する。この状態を重複してもダメージは増加しない。

気絶状態 ｜ **意思**

衝撃等で対象が気絶した状態。適用後は、一切の行動が不可能だが行動を伴わない［アクトカード］の使用は可能。対象への攻撃は全て自動命中となるが、１点でもダメージを受ければ状態は解除される。また、２ラウンド目以降は［手番］最初に［判定ロール］を行い成功するか、他のキャラクターが１行動を消費して呼びかける事でも状態は解除される。（ダメージ以外の解除は、必ず２ラウンド目以降となる）

超人状態 ｜ **ーーー**

通常の人間ではあり得ないような身体能力を得る。通常、超人状態になる場合、同時に［基本変身］か［強化変身］どちらの［変身］かも宣言される。

■超人状態の効果

［基本変身］［強化変身］では無い者に対する非戦闘時の身体能力を競う判定全てに＋10個を得る。
［車両HP］をもつ対象に対しては攻撃のダメージが常に２倍、GMが許可する重要性の低い構造物には10倍、またフレーバーであればそれ以上の超人的な身体能力を演出してかまわない。

■［変身］の効果時間

特に記述がない限り効果は１シーンで終了する。PCが望めば自分の手番に行動回数を消費せず解除可能。

■［変身］とは

［超人状態］［怪人状態］［装着状態］時に設定される状態の一種で、［基本変身］［強化変身］などの副次的な状態を表す。特に限定しない場合は［変身］と表記する。

怪人状態 ｜ **ーーー**

不気味な怪物の姿となる。効果は［超人状態］と同様に扱う。

装着状態 ｜ **ーーー**

装備により超人的力を得る。効果は［超人状態］と同様に扱う。

転倒状態 ｜ **運動**

攻撃で転ばされる、自らの行動などで地に伏せた状態。適用後は、［移動力］が半分となり、【肉体】【運動】【器用】を用いる全ての［判定ロール］（［命中判定］［回避判定］も含む）に-3個のペナルティ、ただし遠隔攻撃に対しての［回避判定］《避け》に+3個のボーナス。１行動を使って立ち上がれば解除される。

毒状態 ｜ **肉体**

毒ガス攻撃、毒の武器などで身体が毒に冒された状態。適用後は、全ての［判定ロール］で「6」の出目のみを成功数として扱う。この状態は２ラウンド目以降の［手番］最初に［判定ロール］を行い成功するか、３ラウンド終了後に自動的に解除されるが、GMは効果時間を継続させても良い。

拘束状態　肉体

自由を奪われて身動きが取れない状態。適用後は［移動］は不可能となり、【肉体】【運動】【器用】を用いる全ての［判定ロール］（［命中判定］［回避判定］も含む）に -5 個のペナルティ。この状態は［手番］最初に［判定ロール］を行い成功するか、3 ラウンド終了後に自動的に解除されるが、GM は効果時間を継続させても良い。

視認困難状態　機知

暗闇などで視界が大きくさまたげられている状態。目視の低下によって［移動力］は半分となり、［命中判定］と［回避判定］の［判定ロール］に -3 個のペナルティ。この状態は［手番］最初に［判定ロール］を行い成功するか、3 ラウンド終了後に自動的に解除されるが、GM は効果時間を継続させても良い。

溶解状態　肉体

強酸や溶解液などで装備や身体が溶け出した状態。適用後、ただちに 5 点の［溶解］属性ダメージを受け、2 ラウンド目以降は［手番］最初に［判定ロール］を行い成功すれば解除される。この効果は最大 3 ラウンドまで続き、ダメージのタイミングはこの攻撃を行った者の［手番］最初に発生する。この状態を重複してもダメージは増加しない。

スタン状態　機知

目まい、吐き気、千鳥足などのよろめいている状態。適用後は［手番］の行動回数が 1 回に制限される。以降、行動回数を増やす［ガジェット］や能力などを使用しても行動回数は増えない。この状態は 2 ラウンドを使用する事で自動的に解除される。

無視界状態　機知

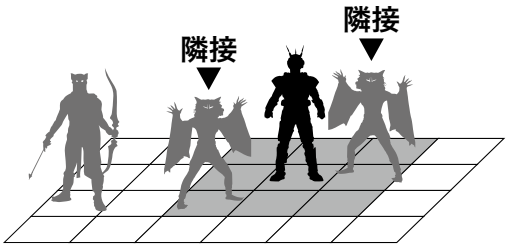
失明した状態や、目標が透明で見えない状態。【肉体】【運動】【器用】を用いる全ての［判定ロール］（［命中判定］［回避判定］も含む）に -5 個のペナルティ。この状態は 2 ラウンド目以降の［手番］最初に［判定ロール］を行い成功するか、3 ラウンド終了後に自動的に解除されるが、GM は効果時間を継続させても良い。

無防備状態　ーーー

不意打ちを受けて、戦闘準備が整ってない状況。この状況下にある時、［回避判定］は《受け》しか選択できない。自分の［手番］終了時に状況は解除される。

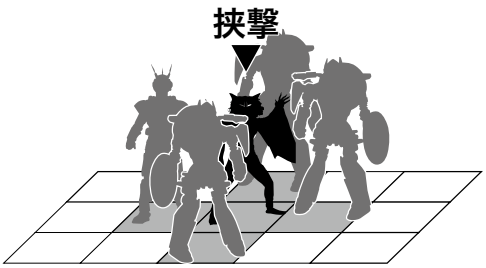
臨戦状態　ーーー

敵もしくは自分が相対的に隣接した位置取りをした時に発生する状況。この状況下にある時に敵の周囲 8 マスから離れる際、隣接状態の敵全てから 1 回の攻撃を受ける。この攻撃に対して［回避判定］《受け》は選択できない。攻撃を受けずに移動するためには［移動力］を［判定ダイス］とした［判定ロール］を行い、［成功数］と同数のマスを攻撃を受けずに移動できる。



挟撃状態　ーーー

自分の周囲の前後左右もしくは斜めの 4 マスを敵に挟まれた状況。この状況下にある時、［回避判定］は《受け》しか選択できない。また、移動した場合には［臨戦状態］にある全ての敵から 1 回の攻撃を受ける。この際の攻撃には、［回避判定］《避け》のみ選択できる。



超加速状態　ーーー

［ガジェット］や装備によって超高速で行動できるようになったキャラクターの状態を表す［特殊状態］。この状態中は［超加速状態］の者以外からの［挟撃状態］［臨戦状態］の影響を受けない。

また［超加速状態］には［超加速状態 4］といったように数字が設定される。これは 1 回の効果の発動で行える追加効果の数を現す。追加効果は以下のもので、1 点毎に 1 つ使用できる。

■追加攻撃

任意 1 体の対象に、自動命中の攻撃を行う。近接なら、近接 1、DP5 点。遠隔なら、遠隔 8、DP3 点。属性はいずれも PC のもつ攻撃方法から任意 1 つ。この攻撃の DP は軽減不可のダメージだが固定値で、ダメージを増やしたり［特殊状態］など追加効果をのせる事はできない。

■移動

［移動力］分の移動が可能。

■振り直し

あなたの［命中判定］を 1 回振り直す。

不定形状態 ーーー

あなたが特殊能力などで液体やガスなどの不定形状態になった場合の状態。該当の［ガジェット］で特に指定がなければ、以下の効果が適用される。不定形になる事で、［斬撃］［衝撃］［刺突］［実弾］の含まれる攻撃に［回避判定《避け》］に＋8個を得る。ただし、攻撃の属性に［火炎］［冷気］［光線］［爆発］のどれかが含まれている場合は＋8個の効果を得られない。不定形の身体を利用して、小さな隙間から侵入したりすることも可能で、GMに宣言すればGMは侵入のための難易度判定を設定する必要がある。

貫通状態 ーーー

攻撃に付随する判定で、命中時に判定が行われ、対象が［回避判定《受け》］を選んだ場合に発動。対象が【運動】の難易度判定（特に指定がなければ難易度2）に失敗すると、その《受け》は［貫通状態］となり［回避判定《受け》］の成功数が0として扱われる。［貫通状態］の効果時間はその攻撃1回のみ。

飛行状態 ーーー

「地上」より高いところにいる事を意味する状態。その高さにより［飛行状態1］［飛行状態2］と数字が振られる。戦闘での扱いは、［高度の違う対象との戦闘］（32p）を参照。［飛行状態］でダメージを受けると［墜落判定］が発生し落下する。詳しくは［墜落状態］（35p）を参照。

墜落状態 運動

飛行中にダメージを受けた時、ダメージ適用後に［墜落判定］が発生する。【運動】判定に失敗した場合、飛行は解除され墜落する。攻撃が［旋風］属性の場合、難易度はさらに＋2点される。墜落によって発生するダメージは地上との差が1つあるごとに20点。［飛行状態1］なら20点、［飛行状態2］なら40点を受ける（［変身］していない者はその3倍）。墜落後、同じシーン中は同一の［ガジェット］や能力による「飛行」は不可能となる。（別の手段を用いての「飛行」は可能）この状態の解除は通常では不可能。

水中状態 ーーー

「水や液体の中」にいることを表す。水中から脱出しなければ、窒息により毎ラウンドの最初に軽減不能のDP5点を被る。特に記述がなければ［超人状態］［怪人状態］［装着状態］のものは窒息による効果を受けない。水中にいるものは、その抵抗から、［命中判定］［回避判定］［移動力］に－3個のペナルティを受ける。

地中状態 ーーー

「地面の中」にいることを表す。地中から脱出しなければ、毎ラウンドの最初に軽減不能のDP5点を被る。特に記述がなければ［超人状態］［怪人状態］［装着状態］のものはこの効果を受けない。地中にいるものは、その抵抗から、［命中判定］［回避判定］［移動力］に－5個のペナルティを受ける。

超高度状態 意思

特定の［ガジェット］などで発生する状態。特に指定の無い［飛行状態］で飛行する高度よりも遥かに高い位置にいることを意味する。この状態のキャラクターは同じ［超高度状態］のキャラクター以外を攻撃することも、されることもない状態となる。特殊な飛行などで常時［超高度状態］になっているのでなければ、各［ガジェット］の処理にしたがって落下する。特になければ以降のルールに従う。［超高度状態］からD6ラウンド後に地表に落下する。その際【運動】難易度2判定に成功すれば上手く着地したことになりダメージはない。失敗するとHPが現状の1/2になる。［変身］していない者の場合、判定に成功してもHPは1/2、失敗した場合はHPは0になる。

催眠状態 意思

意識を催眠術や怪音波、薬、寄生虫など何らかの方法で操られている状態。効果中は能力の使用者を仲間と認識し指示によっては本当の仲間を敵と認識する。秘密の情報も聞かれれば喋る。［ガジェット］や［アクトカード］の使用可能。殺人や自殺、明らかに死ぬと分かる行為はしない。特に記述が無い限り効果は3ラウンド。非戦闘中の効果は1d分もしくはGMが決定する。GMが許可する重要度の低いNPCは自動的に効果を受けるが戦闘には使用できない。

洗脳状態 意思

意識を強力な催眠術や怪音波、薬、寄生虫など何らかの方法で洗脳されている状態。効果中は能力の使用者に絶対服従。秘密の情報も聞かれれば喋る。［ガジェット］や［アクトカード］の使用可能。自殺や明らかに死ぬと分かる行為も行う。ただし「死亡」と「戦闘不能」は選べる。特に記述が無い限り効果は3ラウンド。非戦闘中の効果は1d分もしくはGMが決定する。GMが許可する重要度の低いNPCは自動的に効果を受けるが戦闘には使用できない。

人質状態 肉体 NPC用

相手を捕まえる事で拘束し盾とする。［人質判定］が設定されている攻撃や能力で適用される。対象が判定に失敗した場合［人質状態］となる。［人質状態］のキャラクターが攻撃を受けた場合、GMの指定する重要ではないNPCであれば即死（HPの盾ともならず拘束者に貫通ダメージ）、そうでなければHPの盾となる。人質に当てずに拘束者を攻撃する場合、通常の命中判定の後、【器用】難易度3の判定に成功する必要がある（失敗すると人質に命中）、［人質状態］を解除するには、部位狙いを宣言し［命中修正］-5個の判定に成功する必要がある。ただし［人質状態］本人が逃れる場合は［命中修正］-1個の攻撃判定に成功すれば解除できる。特に指定がない限りNPC用のみ使用可能である。

省略戦闘ルール

■省略戦闘判定■■■■■■■■■■

戦闘回数の多いシナリオにおいて、簡易的に勢力同士の戦闘を表現した省略ルールです。運用方法は［劇的判定］のように、GM から敵の集団や障害などの対象を突破するために必要な［難易度］と［再判定 DP］が宣言されます。この対象となるのはシーンに居合わせる協力関係にあるキャラクター達（一人でも可能）です。協力関係にあるキャラクターは任意もしくは指定された能力値で［判定ロール］を行い全員の［成功数］を合計します。その値が［難易度］を上回るなら敵もしくは障害を突破できます。しかし［判定ロール］の結果、［難易度］に達成してなければ［再判定 DP］として設定された軽減不能のダメージが協力関係にあるキャラクター達に降りかかります。このダメージは協力関係にあるキャラクター間で任意に配分する事ができます。1 人で全てのダメージを請け負っても構いませんし、全員で等しく分割しても構いません。この判定による［成功数］は累積していき［難易度］を上回るか、判定に参加しているキャラクターが倒れる、またはシーンから撤退するまで繰り返します。

■判定ダイスの追加

この［省略戦闘判定］の判定に使用するダイスを増やす方法があります。1 つは［アクトカード］1 枚をダイス 1 個に変換する方法です。もう 1 つは、［ガジェット］の使用回数 1 回を 1 ダイスに変換する方法です。演出上は、その能力を生かして戦闘を有利に進めたものとして扱います。

■難易度目安

［簡単］難易度12　再判定DP20
［普通］難易度24　再判定DP40
［難関］難易度36　再判定DP60

行動共有ルール

■行動共有について■■■■■■■■

自分の PC 以外のキャラクター（便宜上、主導権のある PC を［主キャラクター］、従うキャラクター、オートバジン等を［支援ユニット］と呼称）を戦闘で扱う時、その［ガジェット］の説明に「行動共有ルールで運用される」と記載されてる場合に運用されるルールです。

［支援型ユニット］は［主キャラクター］と行動回数を共有しますが、［主キャラクター］が［超加速体］などで行動回数を増やした場合でも、［支援型ユニット］は主キャラクターが本来持つ「行動回数」2 回の上限値を超えた行動はできません。

戦闘からの離脱

■離脱の条件■■■■■■■■■■

敵からの逃亡、戦闘からの離脱には、［戦闘エリア］端での［脱出判定］を必要とします。しかし、「その他大勢」などエキストラ的な NPC や、GM が指定した任意のキャラクターは、この［判定］を必要とする事無く［戦闘エリア］からの離脱が可能です。

【脱出判定】

第一条件として、離脱を試みるキャラクターは GM が設定した［戦闘エリア］端に移動しなくてはなりません。

離脱には【運動】を用いた難易度 2 の［判定］が必要です。手番に 1 行動を使用する事で［脱出判定］を試してみる事ができます。成功したなら［戦闘エリア］から離脱した事となり、攻撃の目標となる事はありません。しかし［戦闘エリア］へ再登場するには GM の判断を必要とします。［脱出判定］に失敗した場合には、そのラウンド中の離脱は不可能となりますが、以降のラウンドに再度［判定］できます。

【誰からも狙われていない】

［脱出判定］の際に［戦闘エリア］内のいずれのキャラクターからも標的とされない場合、「標的外」の扱いにより [脱出判定] が自動的に成功します。

車両に関するルール

■車両に関するルール■■■■■■■

【車両のデータの説明】

車両のデータに書かれている数値の説明です。
主に戦闘時に使用する場合、一種の装備として扱うため、以下のデータを適用します。

［移動力］
本来の車両の移動速度とは異なる戦闘現場での抽象化された移動速度です。
その数値が＋ 10 という具合に「＋」で書かれていれば、キャラクター本来の［移動力］に追加する効果です。＋やーの書かれていない数値は、キャラクターの［移動力］を入れ替えて扱います。

［車両HP］
車両に与えられた HP が［車両 HP］です。0 になると爆発して使用不能となります。特に記述がない限り、HP0 になった車両は破壊され［準備タイム］に［アクトカード］を支払っても回復しません。
GM は爆発しないケースを任意に決定して構いません（凍らされた。車両が馬、自転車やリヤカーなど動力がない等）。
爆発は搭乗者全員に被害を与えます。［車両 HP］の最大値の 1/2 の DP を登場者全員に与えます。登場者は、［回避判定《避け》］か［回避判定《受け》］で防御できます。ダメージの［属性］は爆発です。

［乗員］
運転手を含んだ通常の乗員数です。GM の判断で強引にもっと乗り込めることにしてもかまいません。

［避／受］
装備することによって受ける［回避判定］への修正です。「避」は《避け》、「受」は《受け》への修正になります。

【チェイス】

車やバイクなどの車両を使用した追跡劇などは、操縦者の【器用】＋車両の［移動力］を［判定ダイス］にし、GM の指定した達成値を先に累積した方が勝利となる［劇的 - 対抗判定］を用います。

【車両戦闘】

車両戦闘は通常の戦闘と同様に、［先制判定］による手番で順に行動を起こします。ただし、［先制判定］は車両を扱う操縦者を代表とする車両単位での［手番］となります。
GM は車両だけの戦闘であれば、運用の利便性を優先し、自動車などであっても 1 マスの占有のみのコマとして扱ったり、［戦闘エリア］をコンパクトに扱うために、車両の［移動力］を例えば 1/6（端数切り上げ）程度に変換して運用してもかまいません。

●車上銃撃戦
車やバイクの乗車時、敵対車両の乗員を狙う場合には、［命中判定］に– 3 個（最低 1 個）のペナルティを受けます。

●車両突撃
車両同士が隣接した時、車体を敵対車両へぶつけることが可能です。操縦者間で【器用】の［対抗判定］を行い、攻撃側の［成功数］が多ければ攻撃は成功となります。算出されるダメージは攻撃側の［車両 HP］を 1 ～ 10 の範囲で任意に減らし、その 1.5 倍のダメージを目標の車両に与えます（端数切り上げ）。
例：車両突撃に成功した操縦者が、自身の［車両 HP］を 5 点減らして、目標車両に 7 点のダメージを与える（端数切り上げ）。

●車載兵器
車両に搭載された武器の使用は、同乗する任意のキャラクターが使用できます。［車上銃撃戦］の様なペナルティは有りません。

●搭乗者への攻撃
車両に攻撃する場合に、車両自体を狙うのか、搭乗者を狙うのか選択が可能です。車両を狙った場合は、［避／受］の修正を加えた運転手の［回避判定］で対応します。ダメージは車両に対して与えられます。
搭乗者を狙った場合も、搭乗者に［避／受］の修正を加えた［回避判定］で、狙われた搭乗者が判定します。ダメージは搭乗者に対して与えられます。
GM は装甲に包まれた戦車や巨大なフェリーのように外部から直接搭乗者を狙えないと判断した場合、その攻撃を車両に適用すると宣言しても構いません。ただし、怪人や超人は優れた感覚で対象を知覚し、驚異的な力で装甲を無視して、車内の対象を狙えると考えてください。

●車両の行動回数
1 手番での車両の行動回数は操縦者の行動回数に依存します。

HP の回復

■体力の回復（肉体 HP の場合）■■■

ダメージを受けた［肉体 HP］は、セッション終了後に完全修復されます。セッション中の場合、［ガジェット］、［アクトカード］等の効果で回復する事が可能です。また、各話の幕間である［準備タイム］に、［アクトカード］1 枚を破棄するごとに 10 点の回復が可能です。

■装備の修復(追加HP、車両HPの場合) ■■■

ダメージを受けた装備や車両の［追加 HP］［車両 HP］は、セッション終了後に完全修復されます。また、破壊されても「予備装備を供与された」事として扱われます。ただし、「破壊されると失われる」と明記されたものについては、セッション終了後でも供与される事はありません。また、各話の幕間である［準備タイム］にて、［アクトカード］1 枚の使用につき 10 点の修復が可能です。

アクトカード

■アクトカードの準備■■■■■■■

GM は巻末に掲載（WEB でも公開中）している［アクトカード］を 2 セット分コピーして、カードごとに切り抜いたものを準備して下さい。［アクトカード］はキャラクターが任意に取得できる［ガジェット］とは違った特殊効果で、セッションをよりドラマチックに盛り立てる効果を演出します。セッション開始時に GM はシャッフルした「山札」を伏せた状態でプレイヤーが取りやすい位置に配置します。プレイヤーは［アクトカード］を一枚も持たずに開始し、［活躍演技］の際に指定された枚数のカードを手に入れる事ができます。一度使用されたカードは「捨て札」となり、「山札」が無くなった際にシャッフルして新たな「山札」となります。

■アクトカードの使用と制限■■■■

プレイヤーはキャラクターのアクトごとに指定された［活躍演技］を行う事で、明記された枚数の［アクトカード］を山札から引いて手札とします。手札の枚数上限はキャラクターの［活躍力］分となります。［アクトカード］は一枚につき、上下半分ずつに二つ効果が明記されてますが、使用の際にはいずれか一方の効果を選択する必要があります。また効果には使用条件としてアクトタイプが指定されてるため、合致しないアクトタイプでは使用できない効果もあります。

カードの使用は、カードごとに明記されたタイミングで使用できますが、［手番］の使用には 1［行動］につき 2 枚、1［手番］では最大 4 枚までの使用枚数の制限が設けられています。ただし［回避］などの受動的行動や、非戦闘中であれば、手札が許す限り何枚でも使用が可能です。

例：［命中判定］前に「09【幻惑攻撃】」を使用し、目標に命中してダメージ算出後「07【螺旋の力】」を使用した。「07【螺旋の力】」はもう一枚手札にあるが、1 行動で使用可能な上限は 2 枚までなのでそれ以上の使用はできない。

■アクトカードの同時使用■■■■■

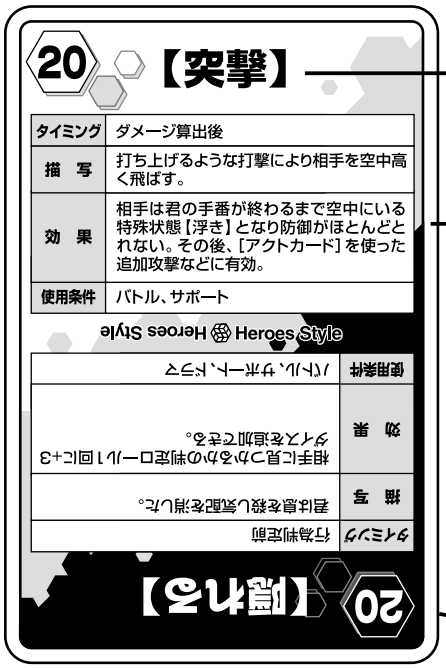
複数のプレイヤーが同時に［アクトカード］を使用し、順番が不明瞭の場合には、［手番］の早い順にカード効果を処理します。

■アクトカードの判定ダイス化■■■

［アクトカード］は、明記された効果以外に 1 枚につきダイス 1 個の［判定ダイス］に変換できます。［判定］の前に、［判定ダイス］の変換を宣言した後に、［アクトカード］を提出します。アクトカードの［判定ダイス］化には［手番］における使用枚数制限を受けません。

■ NPC が使うアクトカード■■■■

GM が管理する NPC は、［アクトカード］を山札から使用しません。しかし、［アクトカード］を使用したかのように、同じ効果を使用する NPC が存在します。これら NPC の［アクトカード］効果は 1 回の使用で使いきり、再補填されません。



【効果名称】
アクトカードの効果をわかりやすく示した名前が書かれている。カード分別に利用すること。実際に、この名前を使ってロールプレイに反映してもいいだろう。

【タイミング】
そのカードをいつ使用すればいいのかが書かれてある。「行為判定前」と書かれていれば、［判定ロール］をおこなう前に、カードの使用を宣言しなくてはならない。
【演出】
カードの効果の例を紹介したもの。イメージを伝えるためのものなので、実際のロールプレイ描写は PL 任意のものとなる。
【効果】
そのカードの実際の効果が書かれてある。特に指示がなければ、効果は一度のみ適用。同様に、対象は基本的に使用者のみ。解釈が曖昧な場合は、その都度、GM の判断によって決定する。
【使用条件】
そのカードを使用できるアクトタイプが書かれてある。上下の効果ごとに異なるので注意。

【反対側にも効果がある】
アクトカードの効果は、一枚で二種類である。上下どちらか一方を使用すると、もう一方の効果は使用できない。

■アクトカードの交換■■■■■■■

他のキャラクターと会話できる状況で適したロールプレイを行う事で、相対するキャラクターのプレイヤー間で手札を交換する事ができます。変則的な一例として回想や、過去のエピソードを語る手法で、シーンに居ないキャラクターとも手札交換が可能です。また、手札交換は味方同士や協力関係といった制限は無く、敵同士であっても交換は成立します。一度に交換できる枚数に制限はありませんが、必ず同じ枚数同士の交換が必要です。一方的な譲渡はできません。

■アクトカードを捨てる■■■■■■

［活躍力］を越えて［アクトカード］を取得した場合には、ただちに手札が［活躍力］と同じ枚数になるよう手札を捨てる必要があります。捨て札にするカードは自由に選択できます。

■準備タイムでのアクトカード使用■

【HPの回復】
［アクトカード］を破棄することで 1 枚につき 10 点の回復が可能です。特に指定がない限り、［肉体 HP］［追加 HP］のどちらでも回復できますし、車両やメカ類も回復可能です。

【ガジェットの使用回数の回復】
［アクトカード］1 枚の破棄につき 1 点の回復が可能です。

活躍演技

■活躍演技の使用■■■■■■■■■

キャラクターシートの右側に記載の［活躍演技］は、題目に準じた行動やロールプレイを行う事により、指定された枚数の［アクトカード］を手札に得られます。ただし［活躍演技］が内容に則して無い場合や、GM から認められない場合には［アクトカード］は得られません。各［活躍演技］は「□」の数だけ使用でき、一度使用したならチェックを入れます。使用回数はセッション終了まで回復しませんが、これはロールプレイの回数を制限するものではありません。［アクトカード］は最大で［活躍力］と同じ枚数まで手札にできます。

■演技の強制はしない■■■■■■■

［活躍演技］は、プレイヤーがキャラクター口調で語ったり、カッコ良いセリフを強要するものではありません。これは「個人の演技力に優劣を付けない」ための措置です。もちろん演技に自信があるプレイヤーは、演技をしても構いませんが、演技に自信のないプレイヤーに強要してはいけません。いずれの場合も GM は［活躍演技］の題目に即している内容かを判断し、公平性を心掛ける必要があります。

例：［活躍演技］の「感情発言」を使用した場合、「オレはお前のやったことが正義だなんて思わない !!　許しがたい行為だ !!」といったキャラクター口調の熱演も、「僕のキャラクターは「許さない」と言って怒ります」といった説明でも、GM は優劣を付ける必要はありません。



■命運の即時使用■■■■■■■■■

【命運】はキャラクターの寿命とも言えるものです。【命運】は［ガジェット］の取得に使用できるだけでなく、一時的に様々な効果を得ることができます。【命運】の使用には行動回数を消費しませんが、その効果は 1 シーンにつき 1 回の制限があります。

失敗化 1点消費

他者が［判定ロール］で成功したダイス 10 個分を即時無効化する。1回の［判定ロール］に適用できる［失敗化］は1度だけに限られる。

迫真の演技 1点消費

あなたの活躍演技で得られる［アクトカード］の取得枚数を＋5 枚する。演技前、あるいは演技後に使用可能。

HP回復 1点消費

あなたの［手番］に［肉体 HP］及び［追加 HP］を合計 50 点回復させる。ただし HP が 0 の場合使用できない。

■命運の効果■■■■■■■■■■

プレイヤーが同時に【命運】の使用を宣言した場合、戦闘中であれば、［手番］の順に処理をし、非戦闘中ならば、［先制判定］による、［判定ロール］で、［成功数］を求めるか、GM の裁量で、適宜、順番を決定してください。

追加行動 1点消費

戦闘シーンの終了時まで、［手番］の行動回数を＋ 1 回追加する。使用の宣言は自分の手番であればどのタイミングでも良い。

成功率強化 1点消費

宣言後、戦闘シーン終了時まで、［判定ロール］の成功値「5」「6」に「4」を加える。使用の宣言はどのタイミングでも良い。《受け》固定値の場合は 1/2 端数切り捨て。

使用回数の回復 1点消費

直ちに、あなたの取得してるいずれか 1 つの［ガジェット］や［装備］の使用回数を、最大値まで回復させる。

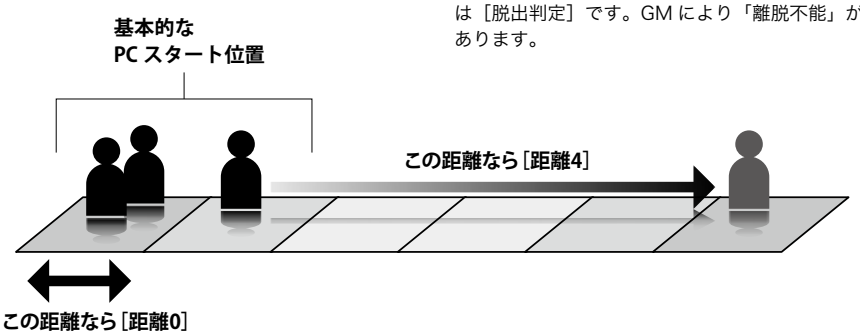
選択ルール

■抽象戦闘ルール■■■■■■■■■

『マスカレイドスタイル』は戦闘時に「方眼シート」を使用したタクティカルコンバットを採用しています。このルールではその代わりに抽象戦闘を使用します。
抽象戦闘を適用する場合、コンバート（数値などの読み替え）が必要です。どこまでをどのように変換するかは各 GM の裁量とします。変換困難、あるいは極端に効果の有効性が変化すると判断したものは使用を禁止してかまいません。

【戦闘エリア】

タクティカルコンバットが無くなった代わりに、戦闘シーンは［戦闘エリア］によって管理されます。下記のとおり 6 つに区切られたエリアで表現され、［射程］［移動力］などの数値が変更されます。
GM から特に指定がない場合、戦闘開始時 PC は左側の 2 マスのどちらかに配置可能です。



【データコンバート】

［射程］の変換

武器類の［射程］は以下の［一般抽象化コンバート表］に基づいて変換されます。車両なら［車両抽象化コンバート表］です。従来と同じく射程の範囲内でしか攻撃ができません。射程が 3-4 ならば、1 や 2 は狙えません。例、［射程］が［レンジ 5］なら、［レンジ 5］の間合いでのみ有効です。
「遠隔武器」はコンバートで決まった［射程］のレンジの前後どちらか 1 レンジを射程に追加できます。作成時に決定し変更は出来ません。

［特殊状態］

敵が同一エリアに 2 体以上いた場合、［挟撃状態］として扱います。

［移動力］の変換

［移動力］も［一般抽象化コンバート表］で変換します。車両なら［車両抽象化コンバート表］です。変換後の［移動力］は［抽象移動力］と呼称します。［移動力］10 なら［抽象移動力］は 2 となり、2 エリア移動できます。
戦闘エリアからの離脱は自分にとって後方へ抜ければ自動、あるいは［脱出判定］です。GM により「離脱不能」が宣言される場合があります。

［一般抽象化コンバート表］
［レンジ 0］（通常の 1 マス）
［レンジ 1］（通常の 2 ～ 5 マス）
［レンジ 2］（通常の 6 ～ 10 マス）
［レンジ 3］（通常の 11 ～ 20 マス）
［レンジ 4］（通常の 21 ～ 40 マス）
［レンジ 5］（通常の 41 ～マス）

［車両抽象化コンバート表］
［レンジ 0］（通常の 1 マス）
［レンジ 1］（通常の 2 ～ 30 マス）
［レンジ 2］（通常の 31 ～ 60 マス）
［レンジ 3］（通常の 61 ～ 100 マス）
［レンジ 4］（通常の 101 ～ 200 マス）
［レンジ 5］（通常の 201 ～マス）

マスターセクション

セッション運営

このセクションでは、GMが『マスカレイド・スタイル』のセッションを、運営・管理するにあたっての注意事項などを紹介します。

■キャラクターメイキング■■■■■

プレイヤーがキャラクターを作る場合は、ある程度の時間が必要です。『マスカレイド・スタイル』に慣れた人ならば、作成もスムーズですが、コンベンションなど時間に制限がある環境や、プレイヤーに初心者が多かったり、初対面同士でのセッションでは、バランスの取れた［アーキタイプ］（7p ～）を使用するといいでしょう。

■演技指針決定表を使う■■■■■■

このゲームでは、キャラクターの職業や種族を決める前に［演技指針決定表］（15p）を使って、キャラクター同士の関係や今後の行動指針を決定します。群像劇を描く『マスカレイド・スタイル』では、そのキャラクターの行動指針が、もっとも重要になるからです。つまり PC の大半が「敵同士」となるのか「仲間同士」となるのかでは、セッションの流れが変わってくるのです。
すべてをダイスによってランダムに決定すると、場合によっては、GM の準備してきたシナリオ内容に合わない危険性があります。その場合は、「演技指針決定表」は使わず、事前に PC の設定の概略を小さな紙片にまとめたもの（これをハンドアウトと言います）を用意しておき、ある程度コントロールをするといいでしょう。

■ハンドアウトを使う■■■■■■■

『マスカレイド・スタイル』でハンドアウトを使用する場合は、下記の必要事項を書き出すことを推奨します。
「行動原理」「宿命」「推奨アクト」「推奨種族」（サンプルシナリオ参照）を決定するだけで、かなり方向性をコントロールできます。「導入」は、シナリオの事前情報を書いておくと、PL の負担を軽減できます。

■セッションの流れ■■■■■■■■

『マスカレイド・スタイル』は群像劇を推奨するため、プレイヤーが油断していると、なかなか本編にからめない危険性もあります。GM は、どの PC がどういったシチュエーションで活躍できるのか、事前に準備をしたり、必要に応じてシーンを増やしても構いません。そのやり方に、ひとつの正解というものが存在しないので、GM も含む全参加者が楽しめるよう、柔軟に対応してください。

【基本的なストーリー展開】
このゲームは一回のセッションを、2~3 話程度に分けることを想定しています。一話 90 分程度の内容で、物語の導入、調査など戦闘以外のシーン、対決、物語の核心などで構成します。
たとえば、一話で簡単な依頼に基づいた調査など、PC 同士の対人関係を明確にし、前哨戦のような戦闘を一回、二話と三話は前後編的なストーリーで、最後に強力な敵（もしくは PC 同士による）との激しい戦闘で、クライマックスを構成するのは、オーソドックスですが、楽しみやすい内容でしょう。【命運】や［アクトカード］のルールは、このバランスを想定して作られています。

セッションの流れの一例



【導入】
導入は、物語の最初で、各 PC がどのようにして、今回の物語へ関わっていくのかを描く重要なパートです。もっとも明快な導入方法は調査依頼です。警察機構の PC や、探偵、記者、スマートブレイン社員などにとって、もっとも典型的なパターンでしょう。それ以外には、手掛かりや予兆など、「引き」も導入としては使いやすいです。PC は［行動原理］に基づき、参加できるように心掛けましょう。

【調査】
調査では、導入で得られた発端から物語を膨らまし、情報収集や分析などをおこないます。ドラマアクトと、サポートアクトの活躍するこのシーンでは、真相や、犯人の居場所を特定していくのです。

【対決】
対決は、正体を現した敵や、追い詰められた相手が実力行使に出た緊迫したシーンを想定しています。ここがバトルアクトの見せ場です。バトルアクトがいない場合は、説得や交渉が勝利の鍵を握っているかも知れません。GM は PC のアクトタイプを考慮に入れて、柔軟に対応しましょう。

【準備タイム】
一話ごとのプレイが終了したら、準備タイムに入り、いったん休憩を挟みましょう。10 〜 15 分程度を目安に、以下の準備を整えます。

●［アクトカード］と、HPの回復
手持ちの［アクトカード］を一枚消費することで、武器や［ガジェット］の使用回数を 1 回分だけ、回復することができます。
また［肉体 HP］［追加 HP］を、1 枚につき 10 点回復できます。
なお、［アクトカード］は、1 セッション中は保持されるので、準備タイムごとに、手札を返却する必要はありません。

●ガジェットの取得
準備タイム中に、PC は【命運】を使って、新たな［ガジェット］を修得できます。ドラマとドラマの合間に、PC は成長したり、新たな武器を手に入れるのです。［ガジェットの取得］を参照してください。

●命運の自動消滅
【命運】は、各話終了時、自動的に 1 点減ります。物語が進むにつれ、PC は命運を燃やし、ドラマの中心へと飲み込まれていくのです。これを［命運の自動消滅］と呼びます。もし［命運の自動消滅］ができない PC は、［準備タイム］終了後のエピソード（次の話）に参加することはできますが、そのエピソードが最終回となります。まだ残りの話があっても（全 3 話構成で、第 2 話であろうと）、このエピソード終了後に、PC は退場か死亡を選択しなければなりません。
［命運の自動消滅］のかわりに、準備タイム中に［ガジェットの取得］で、【命運】を 1 点以上使用しても構いません。また準備タイム直前の話で、セッション中に【命運】を 1 点でも消費することでも［命運の自動消滅］は起こりません。
GM は［命運の自動消滅］ではなく、【命運】がなるべく有効に消費されるよう誘導してください。
またキャラクター作成時には、話数ごとに消費する命運が残っているか留意してください。

■フラグイベント■■■■■■■■■

［フラグイベント］とは、シナリオの都合上、PC たちの介入を認めないイベントを、GM 権限で強制的に発生させることです。たとえば、「PC たちは頑張ったものの、NPC は誘拐されてしまう」「敵をあと一歩まで追い詰めたが、逃げられてしまった」といった状況です。
たとえば、重要な NPC を護衛する場合、24 時間体制で見張ったり、周囲の警戒を厳重にするなど、PC たちが綿密な計画を立てたとしましょう。それを GM が、「NPC はさらわれてしまった」と一方的に告げてしまうと、準備時間がまったくの無駄になってしまいます。
このフラグイベントは、事前にプレイヤーへ告知することによって、強制イベントを発生させます。その代わり、PC 全員には［アクトカード］が 2 枚与えられます。
あらかじめ「その NPC は、［フラグイベント］で、誘拐されます」と告知しておけば、PC は敢えて穴だらけな見張りをしたり、うっかり席を外すといった隙を見せるロールプレイを選択することも可能です。誘拐されたら、油断していた自分たちを悔やんだり、誘拐犯に怒りをぶつけるといったロールプレイを楽しむのです。GM は適宜フラグイベントを挿入して、ドラマを盛り立ててみましょう。

■ガジェットの取得予約■■■■■■

このルールは、自分が取得しようと思っている［ガジェット］を、セッション中事前に予約することで、本来より少ない【命運】で取得できるというルールです。
PC は、セッション中に取得したい［ガジェット］に関するロールプレイをします。開発中のアイテムに心躍らせたり、猛特訓に励むといった場面もいいでしょう。これによって取得するための【命運】は– 0.5 点され、GM が認めれば［取得予約］が完了します。予約した話数以降、準備タイムのタイミングから［取得予約］をしたガジェットを、減らした【命運】で取得することができます。［取得予約］は同じ［ガジェット］に対して、一話につき 1 回、1 度ごとに– 0.5 点されます。また［取得予約］には回数も種類も上限がないため、様々な［ガジェット］に［取得予約］しておき、次の話でまとめて取得したり、同じ［ガジェット］に何度も［取得予約］して取得【命運】を減らしていくことも可能です。ただし取得【命運】は最低 0.5 点となり、0 にはなりません。

例：セッション第 1 話目で、［ギア・システム］を使用している PC が、「あの装置が完成していればもっと強くなれるのに……」といった、ロールプレイをおこない、［取得予約］をする（-0.5 点）。続いての 2 話目では、「新しい装置のテストをさせてください！」といったロールプレイをおこない、［取得予約］を 2 回目をおこなった（-0.5 点）。そして、3 話目にして、【アクセルフォーム】の［ガジェット］を【命運】2 点ではなく、1 点で取得する。

■キャンペーンルール■■■■■■■

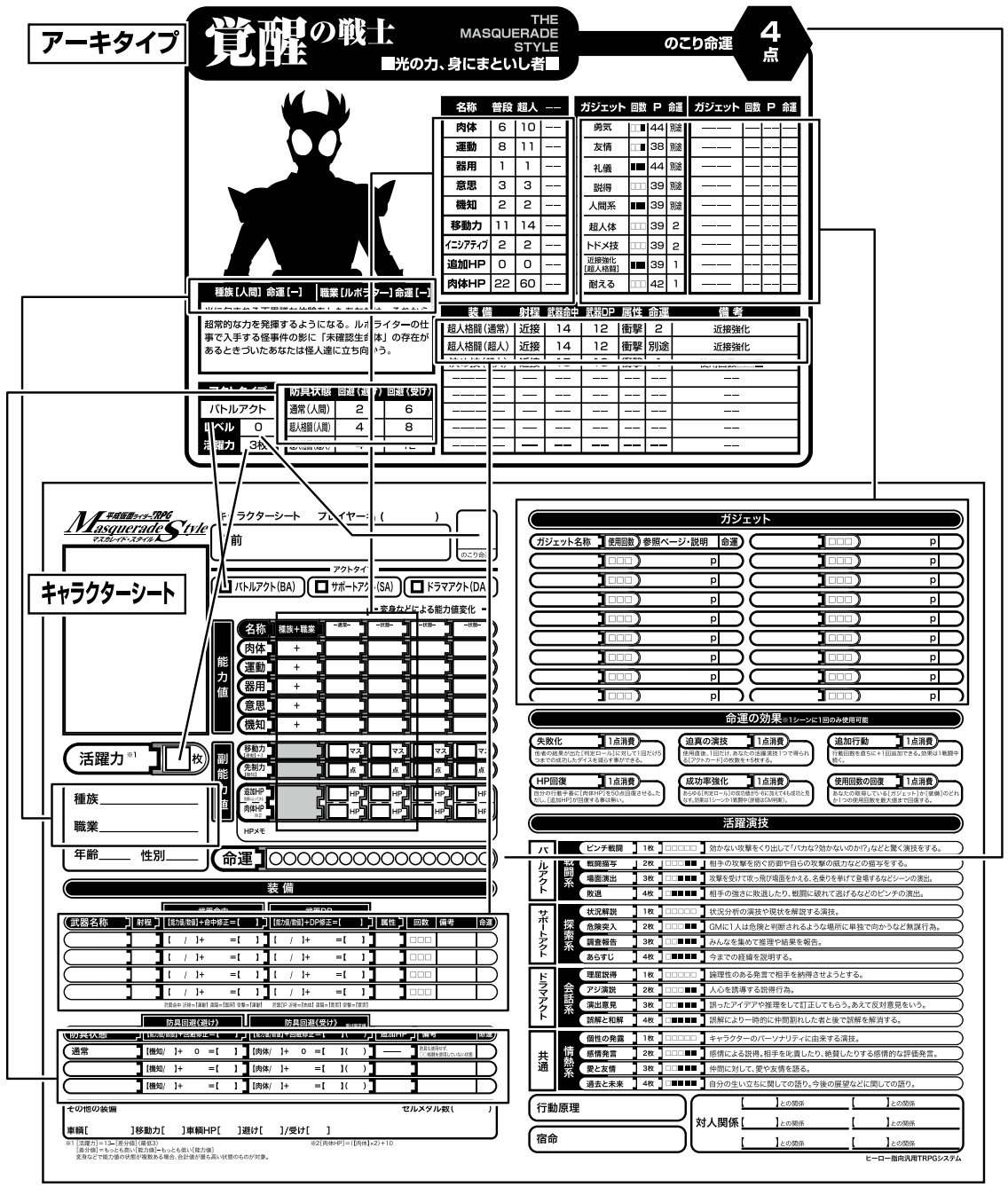
このゲームにおけるキャンペーンとは、ストーリーが連続したふたつ以上のセッションが続くことを指します。ここでは、一回のセッションにはないキャンペーン独自のルールを紹介します。
まず、GM はキャンペーンが全部で何回のセッション数でおこなわれるかの宣言をします。話数が未定のまま開始してはいけません。ただし、展開によって話数が結果として増減してしまっても構いません。PL たちは、徐々に成長していく PC を駆使し、GM と共により深みのあるドラマを楽しむのが、キャンペーンの醍醐味です。

【命運のルール変更】
キャンペーンの場合、話数が進むことによる［命運の自動消滅］のルールが変更されます。各話終了ごとに【命運】を 1 点減らす必要はなくなり、逆に一回のセッション終了後 (一話終了後ではありません) に、1 点の【命運】が与えられます。魂の成長によって、消滅するはずだった【命運】が、身体の奥からわき上がるのです。

【［準備タイム］のルール変更】
キャンペーン一回目にはありませんが、二回目以降からは、各セッションの第一話の前に、［準備タイム］が発生します。各 PC はそれぞれガジェットの取得や、装備の取得をして構いません。

【命運の即時使用や［ガジェット］での消費】
命運の即時使用や、ガジェットを使用した際に消費した【命運】は、セッション終了時に回復しません。

アーキタイプ


アーキタイプ
覚醒の戦士
THE MASQUERADE STYLE
■光の力、身にまといし者■
のこり命運 4点
名称 普段 超人
肉体 6 10
運動 8 11
器用 1 1
意思 3 3
機知 2 2
移動力 11 14
イニシアティブ 2 2
追加HP 0 0
肉体HP 22 60
ガジェット 回数 P 命運
勇気 44 別途
友情 38 別途
礼儀 44 別途
説得 39 別途
人間系 39 別途
超人体 39 2
トドメ技 39 2
近接強化[超人格闘] 39 1
耐える 42 1
種族【人間】命運【−】
職業【ルポラ…ター】命運【−】
超常的な力を発揮するようになる。ルポライターの仕事で入手する怪事件の影に「未確認生命体」の存在があるときづいたあなたは怪人達に立ち向かう。
装備 射程 基礎比 基礎HP 属性 命運 備考
超人格闘(通常) 近接 14 12 衝撃 2 近接強化
超人格闘(超人) 近接 14 12 衝撃 別途 近接強化
バトルアクト
レベル 0
運命力 3枚
対決行動 回避(攻) 回避(受)HP
通常(人間) 2 6
超人格闘(人間) 4 8
キャラクターシート
能力値
副能力値
名称 種族+職業
肉体
運動
器用
意思
機知
活躍力※1 枚
移動力
先制力
追加HP
肉体HP
HPメモ
種族
職業
年齢 性別
命運
装備
武器名称 射程 回数 備考 命運
防具回避(受け)
防具回避(受け)
通常
その他の装備
セルメダル数( )
車輌[ ]移動力[ ]車輌HP[ ]避け[ ]/受け[ ]
※1【活躍力】=1~【能力値】【最低3】
【能力値】=もっとも低い【能力値】
変身などで能力値の状態が複数ある場合、合計値が最も高い状態のものが対象。
※2【肉体+HP】=【肉体】x2)+10
ガジェット
ガジェット名称 使用回数 参照ページ・説明 命運
命運の効果※1シーンに1回のみ使用可能
失敗化 1点消費
追真の演技 1点消費
追加行動 1点消費
HP回復 1点消費
成功率強化 1点消費
使用回数の回復 1点消費
活躍演技
バトルアクト
戦闘系
ピンチ戦闘 1枚 効かない攻撃をくり出して「バカな?効かないのか!?」などと驚く演技をする。
戦闘描写 2枚 相手の攻撃を防ぐ防御や自らの攻撃の威力などの描写をする。
場面演出 3枚 攻撃を受けて吹っ飛び場面をかける、名乗りを挙げて登場するなどシーンの演出。
敗退 4枚 相手の強さに敗退したり、戦闘に破れて逃げるなどのピンチの演出。
サポートアクト
探索系
状況解説 1枚 状況分析の演技や現状を解説する演技。
危険突入 2枚 GMに1人は危険と判断されるような場所に単独で向かうなど無謀行為。
調査報告 3枚 みんなを集めて推理や結果を報告。
あらすじ 4枚 今までの経緯を説明する。
ドラマアクト
会話系
理屈説得 1枚 論理性のある発言で相手を納得させようとする。
アジ演説 2枚 人心を誘導する説得行為。
演出意見 3枚 誤ったアイデアや推理をして訂正してもらう。あえて反対意見をいう。
誤解と和解 4枚 誤解により一時的に仲間割れした者と後で誤解を解消する。
共通
情熱系
個性の発露 1枚 キャラクターのパーソナリティに由来する演技。
感情発言 2枚 感情による説得。相手を叱責したり、絶賛したりする感情的な評価発言。
愛と友情 3枚 仲間に対して、愛や友情を語る。
過去と未来 4枚 自分の生い立ちに関しての語り。今後の展望などに関しての語り。
行動原理
宿命
対人関係【 】との関係 【 】との関係 【 】との関係 【 】との関係
ヒーロー指向汎用TRPGシステム

覚醒の戦士

THE MASQUERADE STYLE
■光の力、身にまといし者■

のこり命運 7点



種族［人間］ 命運［–］ | 職業［ルポライター］命運［-］

光に包まれる不思議な体験をしたあなたは、それから超常的な力を発揮するようになる。ルポライターの仕事で入手する怪事件の影に「未確認生命体」の存在があると気付いたあなたは怪人達に立ち向かっていく。

名称	普段	変身	ーー
肉体	8	13	ーー
運動	6	8	ーー
器用	1	1	ーー
意思	3	3	ーー
機知	2	2	ーー
移動力	9	11	ーー
先制力	2	2	ーー
追加HP	0	0	ーー
肉体HP	26	66	ーー

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	58p	種族
友情	□□■	58p	種族
人間系	■■■	57p	種族
礼儀	■■■	59p	職業
説得	□□□	60p	職業
超人体	□□□	74p	2
トドメ技	□■■	62p	BA
近接強化	■■■	62p	1
耐える	□□□	62p	1

ガジェット	回数	P	命運
フィニッシュブロー	□□■	69p	別途
怪人知覚	■■■	74p	別途
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘（人間）	近接1	10 (3)	10	衝撃	2	【近接強化】
超人格闘（変身）	近接1	12 (4)	15	衝撃	別途	変身時の能力【近接強化】
フィニッシュブロー	近接1	10 (3)	23	衝撃	別途	［決め技］□□■

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	3枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	2	8 (2)
超人格闘（人間）	4	10 (3)
超人格闘（変身）	4	15 (5)

担当刑事

THE MASQUERADE STYLE
■戦う現代の戦士■

のこり命運 4点



種族［人間］ 命運［–］ | 職業［刑事］命運［-］

「未確認生命体対策班」と呼ばれる専門の部門があるとはいえ、地元の事を良く知っている刑事が事件協力にかり出されるのは良くある事。しかし、自分にその任務が舞い込むとは思ってもいなかった。それに「専門家」の方々はホントに上手くやってくれるのだろうか？

名称	普段	ーー	ーー
肉体	2	ーー	ーー
運動	2	ーー	ーー
器用	8	ーー	ーー
意思	4	ーー	ーー
機知	4	ーー	ーー
移動力	5	ーー	ーー
先制力	4	ーー	ーー
追加HP	0	ーー	ーー
肉体HP	14	ーー	ーー

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	58p	種族
友情	□□■	58p	種族
人間系	■■■	57p	種族
捜査権	■■■	95p	職業
事件知識	□□□	59p	職業
まだまだ死ねない	□■■	66p	1
命中支援	□□■	67p	1
神経断裂弾	■■■	84p	2
俺にまかせろ	□■■	66p	0.5

ガジェット	回数	P	命運
推理	□□□	60p	0.5
弱点看破	□□□	61p	SA
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ピストル	遠隔8	10 (3)	7	実弾	1	大型拳銃
達人格闘	近接1	3 (1)	3	衝撃	1	訓練された格闘能力
ピストル（神経断裂弾）	遠隔8	10 (3)	12	実弾	別途	【人間系】取得者に有効

アクトタイプ	
サポートアクト	
活躍力	7枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	2 (0)
達人格闘	5	3 (1)

蛮族の戦士

蛮族の戦士

THE MASQUERADE STYLE

■超古代の殺人ゲームプレイヤー■

のこり命運 6点



名称	普段	変身	ーー
肉体	4	4	ーー
運動	3	5	ーー
器用	6	9	ーー
意思	5	5	ーー
機知	2	2	ーー
移動力	6	8	ーー
先制力	2	2	ーー
追加HP	0	0	ーー
肉体HP	18	43	ーー

ガジェット	回数	P	命運
人間体	■■■	68p	種族
グロンギ語	■■■	59p	種族
人間系	■■■	57p	種族
怪人体	□□□	68p	種族
力技	□□□	61p	職業
持久力	□□□	60p	職業
武器化	□□□	69p	1
生成武器強化	■■■	69p	1
全力回避	□□□	73p	1

ガジェット	回数	P	命運
トドメ技	□■■	62p	BA
装甲	■■■	71p	0.5
耐える	□□□	62p	1
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

種族［グロンギ族］ 命運［2］ | 職業［肉体労働者］命運［-］

はるか太古の昔から目覚めたグロンギ族の戦士。
誇り高き戦士である彼はいにしえより続く聖なる儀式ゲゲルのルールに基づき、人間たちを血祭りに上げている。さあ、次のゲゲルの条件は何だ？

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ダガー（怪人）	近接1	10 (3)	8	斬撃	0.5	【生成武器強化】
ダガー（怪人）	遠隔5	14 (4)	9	斬撃	別途	【生成武器強化】

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	6枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	2	4 (1)
怪人	2	4 (1)

G3-Xの使い手

THE MASQUERADE STYLE

■科学が生んだ超戦士■

のこり命運 5点



名称	普段	G3-X	ーー
肉体	5	6	ーー
運動	3	4	ーー
器用	4	8	ーー
意思	4	8	ーー
機知	4	4	ーー
移動力	6	7	ーー
先制力	4	4	ーー
追加HP	0	50	ーー
肉体HP	20	22	ーー

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	58p	種族
友情	□□■	58p	種族
人間系	■■■	57p	種族
未確認生命体知識	□□□	59p	職業
G3 システム	□□□	83p	職業
G3-X システム	□□□	83p	1
射撃強化	■■■	62p	1
牽制攻撃	□□□	64p	0.5
捜査権	■■■	95p	0.5

ガジェット	回数	P	命運
耐える	□□□	62p	1
トドメ技	□■■	62p	BA
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

種族［人間］ 命運［-］ | 職業［Gシステム・搭乗者］命運［1］

あなたは警視庁の未確認生命体対策班 SAUL の一員。
最新の G3-X を操って「未確認生命体」を根絶するのが自分の役目だと信じている。
※G3-X は NPC オペレーター時の数値です。

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
スコーピオン	遠隔8	8 (2)	12	実弾	職業	G3システムの初期装備
ケルベロス	遠隔10	9 (3)	14	実弾	2	バルカンモード ※散布射撃可【射撃強化】
GXランチャー	遠隔10	6 (2)	19	爆発	別途	ケルベロス付属のグレネード決め技□■■
アンタレス	遠隔8	7 (2)	8	圧力	1	命中したら［拘束判定2］
ユニコーン	近接1	7 (2)	9	斬撃	別途	G3-Xの初期装備
イージス	—	—	—	—	1	追加HP+20
ガードチェイサー	—	—	—	—	別途	G3の初期装備詳細は106p

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	9枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	5 (1)
G3-x	4	6 (2)

蘇りし者

蘇りし者

THE MASQUERADE STYLE
■死を越えた存在■

のこり命運 5点



種族［オルフェノク］命運［2］ | 職業［自営業］命運［-］

あなたは一度死んだ。その後に体に起きた変質は一体なんなのか。ある日やって来たスマートブレインの連中が言うよに人間を殺して仲間を増やすのが正しいのかは、今は分からない。ただ、以前のように店を続けるのも何か違和感を感じている。

名称	普段	——	——
肉体	5	7	——
運動	5	8	——
器用	3	3	——
意思	3	3	——
機知	4	4	——
移動力	8	11	——
先制力	4	4	——
追加HP	0	0	——
肉体HP	20	49	——

ガジェット	回数	P	命運
負の組成	■■■	57p	種族
覚醒の儀式	□□□	90p	種族
人間系	■■■	57p	種族
怪人体	□□□	68p	種族
人間体	■■■	68p	種族
噂話	■■■	60p	職業
説得	□□□	60p	職業
装甲	■■■	71p	0.5
毒付与	□□□	71p	0.5

ガジェット	回数	P	命運
切断	□□□	71p	0.5
近接強化	■■■	62p	1
トドメ技	□■■	62p	BA
牽制攻撃	□□□	64p	0.5
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
ロングソード（通常）	近接1	8（2）	9	斬撃	1	【近接強化】
超人格闘（通常）	近接1	7（2）	7	衝撃	2	————
ロングソード（怪人）	近接1	11（3）	11	斬撃	別途	【近接強化】
超人格闘（怪人）	近接1	9（3）	9	斬撃	別途	————

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	8枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	5（1）
通常（超人格闘）	6	7（2）
怪人体	4	7（2）
超人格闘	6	9（3）

グロンギの斥候

THE MASQUERADE STYLE
■人類を観察する者■

のこり命運 5点



種族［グロンギ］命運［-］ | 職業［フリーター］命運［-］

はるか太古の昔から目覚めたグロンギ族の戦士。聖なる儀式ゲゲルの順番が巡ってくるまではフリーターとして人間社会に潜み、文化を身につけ、誰からも怪しまれてはいけない。その日が来るまでは誰にも気づかれるわけにはいかないのだ。

名称	普段	怪人	——
肉体	4	5	——
運動	4	5	——
器用	4	4	——
意思	4	4	——
機知	4	7	——
移動力	7	8	——
先制力	4	4	——
追加HP	0	0	——
肉体HP	16	45	——

ガジェット	回数	P	命運
人間体	■■■	68p	種族
グロンギ語	■■■	59p	種族
人間系	■■■	57p	種族
怪人体	□□□	68p	種族
免疫力	■■■	61p	職業
徹夜	■■■	60p	職業
鋭敏感覚	□□□	60p	1
潜入	□□□	61p	1
まだまだ死ねない	□■■	66p	1

ガジェット	回数	P	命運
環境擬態	□□■	71p	0.5
粘着成分	□□□	71p	0.5
弱点看破	□□□	61p	SA
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
超人格闘（通常）	近接1	6（2）	6	衝撃	2	————
超人格闘（怪人）	近接1	7（2）	7	衝撃	別途	————

アクトタイプ	
サポートアクト	
活躍力	10枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	4（1）
通常（超人格闘）	6	6（2）
怪人体	7	5（1）
怪人体（超人格闘）	9	7（2）

未来の希望

未来の希望

THE MASQUERADE STYLE
■偶然の参加者■

のこり命運 6点



種族［人間］命運［–］ | 職業［学生］命運［-］

あなたは好奇心に満ちた少年。町で、事件が起きると、現場を覗きに行きたくなるし、いつも駅で暮しているあの人は、ひょっとしたら噂の「未確認生命体」かも知れない。そう思ったら、家で宿題なんてやってらんないよ!!

名称	普段	——	——
肉体	3	——	——
運動	3	——	——
器用	3	——	——
意思	4	——	——
機知	7	——	——
移動力	6	——	——
先制力	7	——	——
追加HP	0	——	——
肉体HP	16	——	——

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	58p	種族
友情	□□■	58p	種族
人間系	■■■	57p	種族
学問	■■■	59p	職業
礼儀	■■■	59p	職業
捜索	□□□	61p	1
約束	□□■	67p	DA
声援	□□□	67p	0.5
運命の出会い	□□□	65p	1

ガジェット	回数	P	命運
衝撃の目撃	□□■	68p	1
大応援	□■■	68p	0.5
とっておきの日常	□□■	65p	1
怯むことなき意思	□□■	68p	0.5
潜入	□□□	61p	1
大活躍	□■■	67p	0.5
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考

アクトタイプ	
ドラマアクト	
活躍力	9枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	7	3 (1)

フォトンブラッド適格者

THE MASQUERADE STYLE
■運命の闘士■

のこり命運 6点



種族［人間］命運［–］ | 職業［ギアシステム適格者］命運［3］

オルフェノクの因子を持ち合わせたあなたは、職場の健康診断からその事がスマートブレインに気づかれ拘束される。しかし、協力者の助力により脱出し、その際にギア・システムを渡された。

名称	普段	変身	——
肉体	4	7	——
運動	3	5	——
器用	4	5	——
意思	4	6	——
機知	5	7	——
移動力	6	8	——
先制力	5	7	——
追加HP	0	30	——
肉体HP	18	24	——

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	58p	種族
友情	□□■	58p	種族
人間系	■■■	57p	種族
ギア・システム	□□□	87p	職業
オルフェノクの記号	■■■	69p	職業
近接強化	■■■	62p	1
全力回避	□□□	63p	1
トドメ技	□■■	62p	BA
エクシードチャージ	□□■	109p	1

ガジェット	回数	P	命運
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——
————	———	——	——

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
達人格闘（通常）	近接1	6 (2)	5	衝撃	1	【近接強化】
達人格闘［変身］	近接1	8 (2)	8	衝撃	別途	【近接強化】
達人格闘（パンチングユニット）	近接1	8 (2)	11	光波	職業	パンチングユニット装備【近接強化】
ポインター	遠隔10	—	—	光波	職業	使用回数□□□［拘束判定2］
フォンブラスター	遠隔10	6 (2)	10	光波	職業	携帯電話型の銃
エクシード（チャージ近接）	近接1	8 (2)	17	光波	別途	近接［決め技］
エクシードチャージ（遠隔）	遠隔8	8 (2)	16	光波	別途	遠隔［決め技］

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	11枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	5	4 (1)
通常（達人）	6	5 (1)
ギアシステム	7	7 (2)
ギアシステム（達人）	8	8 (2)

科学の信奉者

神話の研究者

THE MASQUERADE STYLE
■神話の真実に迫る者■

のこり命運 7点



種族［人間］ 命運［-］ | 職業［考古学者］ 命運［-］

あなたは、医大の准教授として医学を教えるかたわら、学会では異端とされている超古代史の研究を続けている。世間を騒がせている「未確認生命体」は超古代史となにか密接な関係がある事ことを突き止めたあなたは、危険な調査に乗り出す。

名称	普段	ーー	ーー
肉体	4	ーー	ーー
運動	4	ーー	ーー
器用	6	ーー	ーー
意思	4	ーー	ーー
機知	2	ーー	ーー
移動力	7	ーー	ーー
先制力	2	ーー	ーー
追加HP	0	ーー	ーー
肉体HP	18	ーー	ーー

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	58p	種族
友情	□□■	58p	種族
人間系	■■■	57p	種族
考古学	■■■	59p	職業
サバイバル	□□□	60p	職業
学問	■■■	59p	0.5
俺を信じろ	□□□	66p	1
治療	□□□	60p	1
推理	□□□	60p	0.5

ガジェット	回数	P	命運
献身的	□□□	67p	0.5
未確認生命体知識	□□□	59p	0.5
命中支援	□□■	67p	1
協力者	□□□	95p	1
弱点看破	□□□	61p	SA
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考

アクトタイプ	
サポートアクト	
活躍力	9枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	2	4 (1)

超能力者

THE MASQUERADE STYLE
■流星塾の逃亡者■

のこり命運 7点



種族［人間］ 命運［-］ | 職業［元流星塾生］ 命運［2］

あなたはスマートブレイン社の養護施設「流星塾」から逃げ出した。突然居なくなる同級生、次第に力を増す超能力。気がつくとできている体の傷跡。ひょっとして、人体実験でもされているのではないだろうか…？
ここにはもういられない。一刻も早く逃げなくては！

名称	普段	ーー	ーー
肉体	1	ーー	ーー
運動	2	ーー	ーー
器用	2	ーー	ーー
意思	9	ーー	ーー
機知	6	ーー	ーー
移動力	5	ーー	ーー
先制力	6	ーー	ーー
追加HP	0	ーー	ーー
肉体HP	12	ーー	ーー

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	58p	種族
友情	□□■	58p	種族
人間系	■■■	57p	種族
ｵﾙﾌｪﾉｸの記号	■■■	69p	職業
超能力［ｻｲｺｷﾈｼｽ］	□□□	74p	職業
超能力［ﾃﾚｺﾞﾆｼｮﾝ］	□□□	74p	職業
超能力［ｻｲｺﾒﾄﾘｰ］	□□□	74p	職業
癒し	□□□	61p	1
噂話	■■■	60p	0.5

ガジェット	回数	P	命運
鋭敏感覚	□□□	60p	1
心理分析	■■■	61p	1
弱点看破	□□□	61p	SA
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ダガー	近接1	5 (1)	3	斬撃	0.5	大型のナイフ
ダガー	遠隔5	5 (1)	11	斬撃	別途	投げた場合

アクトタイプ	
サポートアクト	
活躍力	5枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	6	1 (0)

ゲゲルの管理者

THE MASQUERADE STYLE
■ラ集団の神官■

のこり命運 7点



種族［グロンギ］ 命運［2］ | 職業［サービス業］命運［-］

あなたは、付近一帯に潜むグロンギ族を束ねる神官である。神託を受け、ゲゲルを始めるまでは、人間の世界で気配を潜めて生きている。

名称	普段	怪人	ーー
肉体	3	4	ーー
運動	3	4	ーー
器用	5	6	ーー
意思	5	7	ーー
機知	4	5	ーー
移動力	6	7	ーー
先制力	4	5	ーー
追加HP	0	0	ーー
肉体HP	16	43	ーー

ガジェット	回数	P	命運
人間体	■■■	68p	種族
グロンギ語	■■■	59p	種族
人間系	■■■	57p	種族
怪人体	□□□	68p	種族
バランス	□□□	60p	職業
噂話	■■■	60p	職業
学問	■■■	60p	0.5
神託	□□□	82p	1
強化付与	□■■	82p	1

ガジェット	回数	P	命運
ラ集団の者	■■■	81p	0.5
約束	□□■	67p	DA
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
ボウ（通常）	遠隔10	5（1）	8	刺突	1	ーーーー
ボウ（怪人）	遠隔10	6（2）	10	刺突	別途	ーーーー

アクトタイプ	
ドラマアクト	
活躍力	10枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	4	3（1）
怪人	5	4（1）

戦うビジネスマン

THE MASQUERADE STYLE
■ 24 時間戦う企業戦士■

のこり命運 4点



種族［オルフェノク］ 命運［2］ | 職業［スマートブレイン社員］命運［1］

スマートブレイン社につとめるあなたはオルフェノクである。上司の命令に従って通常業務以外に怪事件の調査を行なっている。怪事件は超古代の文明や技術にかかわっている可能性があり、それは「オルフェノクの王」復活の手がかりとなるからである。

名称	普段	怪人	ﾗｲｵ
肉体	6	9	6
運動	6	8	6
器用	3	3	8
意思	3	3	3
機知	2	2	2
移動力	9	9	9
先制力	2	2	2
追加HP	0	0	20
肉体HP	22	53	22

ガジェット	回数	P	命運
負の組成	■■■	57p	種族
覚醒の儀式	□□□	90p	種族
人間系	■■■	57p	種族
怪人体	□□□	68p	種族
人間体	■■■	68p	種族
SB 社	■■■	86p	職業
ﾗｲｵｯﾄｽｰﾂ	□□□	89p	職業
耐える	□□□	62p	1
射撃強化	■■■	62p	1

ガジェット	回数	P	命運
トドメ技	□■■	62p	BA
近接強化	■■■	62p	1
攻めの型	■■■	63p	0
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備 考
超人格闘（人間）	近接1	10（3）	10	衝撃	2	【攻めの型】
超人格闘（怪人）	近接1	12（4）	13	衝撃	別途	【攻めの型】
ｱｸｾﾚｲｶﾞﾝ ﾌﾞﾚｰﾄﾞﾓｰﾄﾞ	近接1	6（2）	12	光波	職業	ライオトルーパー変身時【近接強化】
ｱｸｾﾚｲｶﾞﾝ ｶﾞﾝﾓｰﾄﾞ	遠隔8	11（3）	8	光波	職業	ライオトルーパー変身時【射撃強化】
スマートパッド					0	SB社員用の万能端末
ジャイロアタッカー					1	専用バイク　詳細は107p

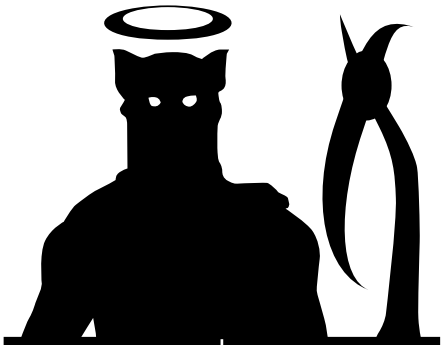
アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	6枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	2	6（2）
ﾗｲｵｯﾄｽｰﾂ	2	6（2）
怪人	2	9（3）

堕ちた天使

THE MASQUERADE STYLE
■記憶喪失者■

のこり命運 4点



種族［アンノウン］ 命運［3］ | 職業［探偵］ 命運［-］

「オブスクルム」の指示の下、超能力を持つ者を次々と抹殺していたあなたは、ある戦いで深手をおい記憶を無くしてしまった。今では自分が何者かも分からないまま、探偵として日々を送っている。時折脳裏を過るフラッシュバックが怪事件へとあなたを誘う。

名称	普段	怪人	ーー
肉体	7	10	ーー
運動	6	10	ーー
器用	2	2	ーー
意思	2	2	ーー
機知	3	4	ーー
移動力	9	13	ーー
先制力	3	4	ーー
追加HP	0	0	ーー
肉体HP	24	55	ーー

ガジェット	回数	P	命運
エンジェルハイロゥ	■■■	93p	種族
アンノウンハンド	■■■	93p	種族
人間体	■■■	68p	種族
怪人体	□□□	68p	種族
事件知識	□□□	59p	職業
推理	□□□	60p	職業
神聖武器強化	■■■	93p	1
神聖武器	□□□	93p	1
トドメ技	□■■	62p	BA

ガジェット	回数	P	命運
フィニッシュブロー	□□■	69p	1
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘（人間）	近接1	8 (2)	9	衝撃	2	ーーーー
超人格闘（怪人）	近接1	12 (4)	12	衝撃	別途	ーーーー
サイズ	近接1	10 (3)	17	斬撃	1	【神聖武器強化】
フィニッシュブロー	近接1	12 (4)	20	衝撃	別途	ーーーー

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	5枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	3	7 (2)
怪人	4	10 (3)
超人格闘（通常）	5	9 (3)
超人格闘（怪人）	6	12 (4)

復讐者

THE MASQUERADE STYLE
■怪人を討ち滅ぼす者■

のこり命運 6点



種族［人間］ 命運［-］ | 職業［肉体労働者］ 命運［-］

あなたの家族は「未確認生命体」に殺された。しかも目の前で。何もできなかった無力感と怪人への復讐心から体を鍛え、そして世界中の遺跡をめぐり、変身ベルト「アークル」を入手した。そして手に入れた力でこの世の全ての怪人を抹殺すると誓った。

名称	普段	変身	アサルト
肉体	8	10	10
運動	5	9	9
器用	2	2	2
意思	2	3	3
機知	3	5	5
移動力	8	12	12
先制力	3	5	5
追加HP	0	0	0
肉体HP	26	50	75

ガジェット	回数	P	命運
勇気	□□■	58p	種族
友情	□□■	58p	種族
人間系	■■■	57p	種族
力技	□□□	61p	職業
持久力	□□□	60p	職業
超人体	□□□	74p	2
上位フォーム［アサルトフォーム］	■■■	78p	3
トドメ技	□■■	62p	BA
アークル	■■■	75p	0

ガジェット	回数	P	命運
フィニッシュブロー	□□■	69p	別途
攻めの型	■■■	63p	0
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー
ーーーー	ーーー	ーー	ーー

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘（人間）	近接1	9 (3)	12	衝撃	2	【攻めの型】
超人格闘（超人）	近接1	13 (4)	14	衝撃	別途	【攻めの型】
超人格闘（アサルト）	近接1	17 (5)	18	衝撃	別途	【攻めの型】
フィニッシュブロー（超人）	近接1	12 (4)	20	衝撃	別途	ーーーー
フィニッシュブロー（アサルト）	近接1	16 (5)	24	衝撃	別途	ーーーー

アクトタイプ	
バトルアクト	
活躍力	5枚

防具状態	回避《避け》	回避《受け》
通常	3	8 (2)
変身	5	10 (3)
アサルト	7	10 (3)

種族リスト

人間（リント）

能力値割振り点 10点

言わずと知れた、人類のこと。現在の地球における進化の頂点。知能が発達しており、科学技術を用いて世界中に生息し、文明を築いて社会活動を行なっている。深海から宇宙まで、彼らの活動の幅ははかりしれない。
彼らには「オルタフォース」と呼ばれる超常能力が眠っており、覚醒段階に応じていわゆる超能力として発現する。完全に覚醒すると身体組成が急激に変質する「体質覚醒」が起き、全身を覆うヨロイのような姿の「超人」に「変身」する。

【種族の特徴】
もっとも PC として使用しやすい種族。警官や超人、研究者など、他の PC と協調のとれる設定が容易。

【作成時の注意】
特になし。年齢・職業などは常識の範囲で設定すること。

［ガジェット］
【勇気】□□■（58p）
【友情】□□■（58p）
【人間系】■■■（57p）

［取得条件］
なし

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錬した物質『アマダム』を体内に埋め込み身体強化を行なった結果、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、人類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なえば人間の姿であっても見破ることはできる。彼らはオルタフォースを纏った攻撃で死亡した場合、爆発する。

【作成時の注意】
151p を参照に名前や所属集団を決める。基本となる姿は［怪人状態］。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】■■■（68p）
【グロンギ語】■■■（59p）
【怪人体】□□□（68p）
【人間系】■■■（57p）

［取得条件］
【命運】2 点消費

彼らの設定についての詳細は142p

オルフェノク

能力値割振り点 15点

人類の中には、死を経験することで「オルタフォース」が覚醒した者がおり、蘇った彼らはオルフェノクと名乗っている。スマートブレイン社はオルフェノクによって支配された企業であり、オルフェノクを人類の新たな進化の姿だと考えている。彼らの進化はまだ不完全なもので、種としての限界を恐れる彼らは、自らを救う唯一の方法として『王の復活』を目論んでいる。

【種族の特徴】

オルフェノクは元は人間である。自らの死を超えてオルフェノクになる者と、他のオルフェノクに「覚醒の儀式」を施され運良く生き残った者がいる。

不完全な「オルタフォース」の覚醒が遺伝子に致命的な負荷をかけたため、彼らオルフェノクは覚醒後1年～10年程度で灰化して死んでしまう。また、殺された場合は青白い炎をまとって一瞬にして灰化する。

【作成時の注意】

基本となる姿は【人間体】。仲間を増やす為人間を襲うオルフェノクが多いが、逆に人間として生きようとスマートブレイン社から隠れて生きる者もいる。

［ガジェット］

【覚醒の儀式】□□□ (90p)　【人間体】■■■ (68p)
【人間系】■■■ (57p)　【負の組成】■■■ (57p)
【怪人体】□□□ (68p)

［取得条件］

【命運】2点消費

彼らの設定についての詳細は147p

アンノウン

能力値割振り点 18点

彼らは人ではない。『オブスクルム』と呼ばれる超越的な存在によって生み出された超常生命体である。彼らは、能力の源「オルタフォース」を根絶しようとしており、超能力者や超人、グロンギ族など、覚醒した人間を襲う人の天敵だ。プレイヤーが扱うのは、事故などで記憶を無くした者や、人間の心を持ってしまった為に『オブスクルム』のコントロールを離れた「フォールダウン」状態のアンノウンである。

【種族の特徴】

アンノウンは人ではない。力を発揮する場合、頭上に光の輪が現れる。特殊能力を持ち対象を怪死させる。殺されるとエンジェルハイロウが強烈に発光し暴走、爆死する。しかし魂はエンジェルハイロウを通って「オブスクルム」のもとへ戻る。

【作成時の注意】

基本となる姿は【怪人体】。PCとして使用する場合、原則としてそのアンノウンは「フォールダウン」と呼ばれる状態になっている。これは、彼らの創造主である「オブスクルム」のコントロールが何らかの理由で断たれていることを意味する。代表的な理由は「人間社会に人として潜伏している間に人の心が移り愛や友情を持ってしまった」あるいは「負傷などで物理的に「オブスクルム」のコントロールが外れた者」など。

［ガジェット］

【エンジェルハイロウ】■■■ (93p)
【アンノウンハンド】■■■ (93p)
【人間体】■■■ (68p)
【怪人体】□□□ (68p)

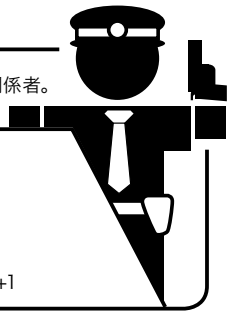
［取得条件］

【命運】3点消費

彼らの設定についての詳細は146p

職業リスト

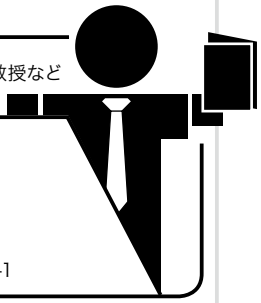
刑事



所轄の警察官や警視庁の刑事など警察関係者。

【取得条件】なし
【ガジェット】
【捜査権】■■■ (95p)
【事件知識】□□□ (59p)
【能力値割り振り点】
【肉】+2【運】+1【器】+3【意】+3【機】+1

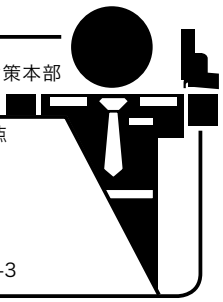
教師



小・中・高等学校の学校教諭や大学の准教授などの教育者や教授。

【取得条件】なし
【ガジェット】
【学問】■■■ (59p)
【説得】□□□ (60p)
【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+2【器】+2【意】+4【機】+1

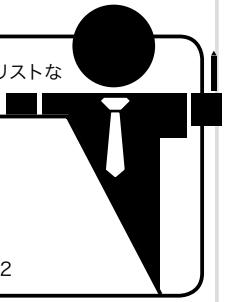
未確認生命体対策班員



警視庁の未確認生命体関連事件合同対策本部「S・A・U・L」の対策班員。

【取得条件】人間、オルフェノクのみ。【命運】1点
【ガジェット】
【神経断裂弾】■■■ (84p)
【未確認生命体知識】■■■ (59p)
【能力値割り振り点】
【肉】+3【運】+2【器】+2【意】+0【機】+3

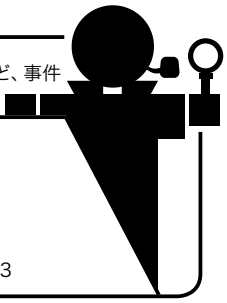
ルポライター



新聞社員やフリーのライター、ジャーナリストなど、真実を探るため謎に挑む者。

【取得条件】なし
【ガジェット】
【礼儀】■■■ (59p)
【説得】□□□ (60p)
【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+3【器】+1【意】+3【機】+2

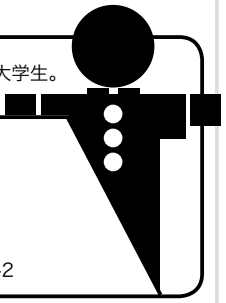
探偵



民間の調査機関や、探偵業を営む個人など、事件の依頼を受け調査する。

【取得条件】なし
【ガジェット】
【推理】□□□ (60p)
【事件知識】□□□ (59p)
【能力値割り振り点】
【肉】+2【運】+1【器】+2【意】+2【機】+3

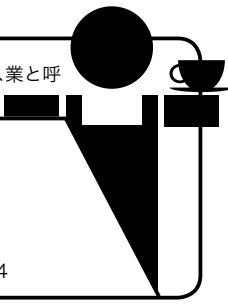
学生 (生徒)



小・中・高等学校の生徒などの未成年者や、大学生。学校に所属している。

【取得条件】なし
【ガジェット】
【学問】■■■ (59p)
【礼儀】■■■ (59p)
【能力値割り振り点】
【肉】+2【運】+2【器】+1【意】+3【機】+2

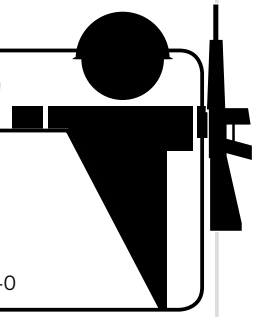
サービス業



ウェイトレス、売店の売り子などサービス業と呼ばれるジャンルの職業。

【取得条件】なし
【ガジェット】
【噂話】■■■ (60p)
【バランス】□□□ (60p)
【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+1【器】+1【意】+3【機】+4

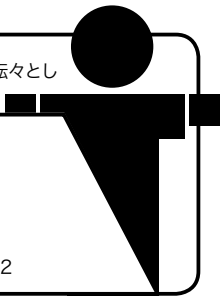
自衛隊員



陸上自衛隊員。自衛隊の指揮の下に活動している。

【取得条件】なし
【ガジェット】
【射撃強化】■■■ (62p)
【サバイバル】□□□ (60p)
【能力値割り振り点】
【肉】+4【運】+1【器】+3【意】+2【機】+0

フリーター

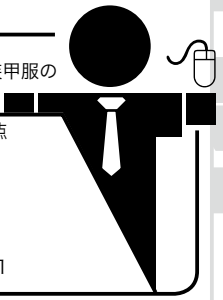


定職につかず、アルバイトやパートなどを転々として生計を立てている者。

【取得条件】 なし
【ガジェット】
【免疫力】■■■ (61p)
【徹夜】□□□ (60p)

【肉】+2【運】+2【器】+2【意】+2【機】+2

Gシステム・オペレーター

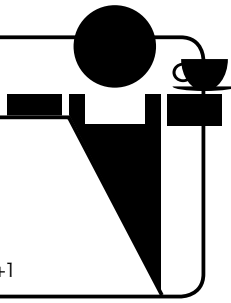


警察機構「S・A・U・L」の運用する強化装甲服の運用システムのオペレーター。

【取得条件】 人間、オルフェノクのみ。【命運】1点
【ガジェット】
【G3 システオペ】■■■ (83p)
装備 [一般車両] 大型トレーラー (105p)

【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+2【器】+4【意】+2【機】+1

自営業

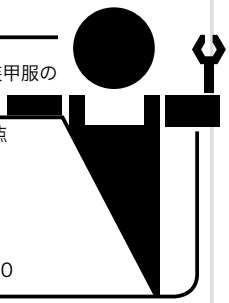


洗濯屋、食堂など、店を経営している。

【取得条件】 なし
【ガジェット】
【噂話】■■■ (60p)
【説得】□□□ (60p)

【能力値割り振り点】
【肉】+3【運】+2【器】+2【意】+2【機】+1

Gシステム・エンジニア

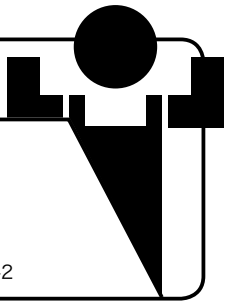


警察機構「S・A・U・L」の運用する強化装甲服のメンテナンス要員。

【取得条件】 人間、オルフェノクのみ。【命運】1点
【ガジェット】
【未確認生命体知識】■■■ (59p)
【G システム回復】□□■ (84p)

【能力値割り振り点】
【肉】+3【運】+2【器】+3【意】+2【機】+0

肉体労働者

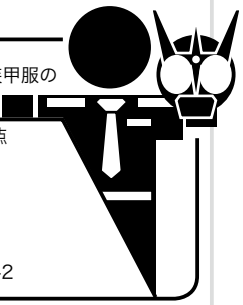


いわゆるガテン系と呼ばれる体力を酷使する仕事に従事している。

【取得条件】 なし
【ガジェット】
【力技】□□□ (61p)
【持久力】□□□ (60p)

【能力値割り振り点】
【肉】+4【運】+2【器】+1【意】+1【機】+2

Gシステム・搭乗者

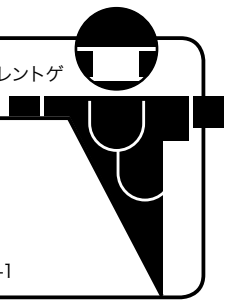


警察機構「S・A・U・L」の運用する強化装甲服の搭乗者。

【取得条件】 人間、オルフェノクのみ。【命運】1点
【ガジェット】
【未確認生命体知識】■■■ (59p)
【G3 システム】□□□ (83p)

【能力値割り振り点】
【肉】+3【運】+2【器】+3【意】+0【機】+2

医師

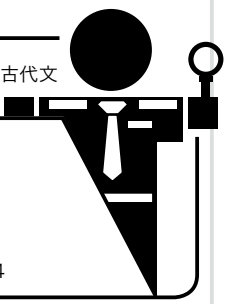


医療関係者全般。内科や外科の専門医、レントゲン技士、看護士など。

【取得条件】 なし
【ガジェット】
【医学】■■■ (59p)
【治療】□□□ (60p)

【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+2【器】+4【意】+2【機】+1

オーパーツ研究局員

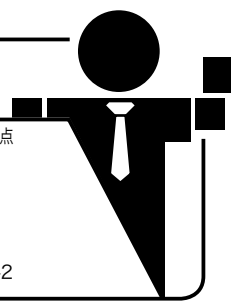


警察機構「S・A・U・L」の研究チーム。超古代文明を研究している。

【取得条件】 人間、オルフェノクのみ。
【ガジェット】
【分析】□□□ (60p)
【科学知識】■■■ (59p)

【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+3【器】+1【意】+1【機】+4

スマートブレイン社社員

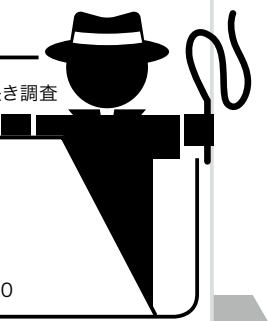


巨大企業「スマートブレイン」の社員。

【取得条件】 人間、オルフェノクのみ。【命運】1点
【ガジェット】
【SB社】■■■ (86p)
【ライオットスーツ】□□□ (89p)

【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+1【器】+3【意】+3【機】+2

考古学者

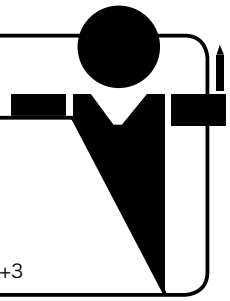


フィールドワーク系の考古学者。現地へ赴き調査や冒険を行なう。

【取得条件】 なし
【ガジェット】
【考古学】■■■ (59p)
【サバイバル】□□□ (60p)

【能力値割り振り点】
【肉】+3【運】+2【器】+3【意】+2【機】+0

デザイナー・アーティスト

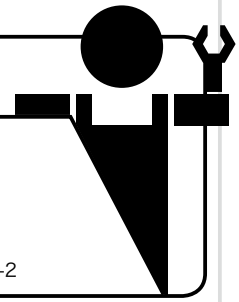


画家、イラストレーター、デザイナーなど、感性を生かした仕事をしている人。

【取得条件】 なし
【ガジェット】
【鋭敏感覚】□□□ (60p)
【徹夜】□□□ (60p)

【肉】+2【運】+0【器】+2【意】+3【機】+3

技術者

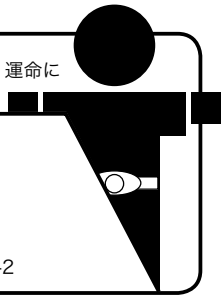


自動車エンジニア、機械工、歯科技工士など特定の技術のエキスパート。

【取得条件】 なし
【ガジェット】
【分析】□□□ (60p)
【バランス】□□□ (60p)

【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+2【器】+3【意】+2【機】+2

リントの継承者



何らかの理由でアークルを手に入れた者。運命により、戦士『クウガ』となる。

【取得条件】 人間である。【命運】1点
【ガジェット】
【超人体】□□□ (74p)
【アークル】■■■ (75p)

【能力値割り振り点】
【肉】+2【運】+2【器】+2【意】+2【機】+2

元流星塾生

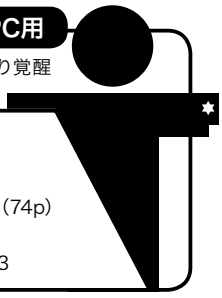


SB 社が運営する災害孤児を引き取る民間施設。「流星塾」の卒業生。超能力に覚醒している。

【取得条件】 人間である。【命運】2 点
【ガジェット】
【オルフェノクの記号】■■■ (69p)
【超能力】別表 (【命運】2 点分取得可能) (74p)

【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+2【器】+2【意】+4【機】+1

闇の使徒 NPC用

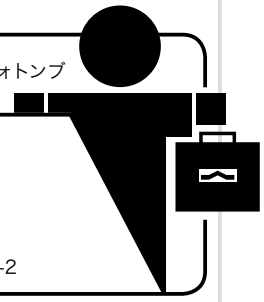


「オブスクルム」と契約して人間を試したり覚醒した者の排除をする者。

【取得条件】 人間である。【命運】2 点
【ガジェット】
【アンノウン創造】□□□ (95p)
【超能力】別表 (【命運】2 点分取得可能) (74p)

【能力値割り振り点】
【肉】+0【運】+0【器】+3【意】+4【機】+3

ギア・システム適格者



潜在的にオルフェノクの特性を持ち、フォトンブラッドの影響を受けない体質。

【取得条件】 人間である。【命運】2 点
【ガジェット】
【オルフェノクの記号】■■■ (69p)
【ギア・システム】□□□ (87p)

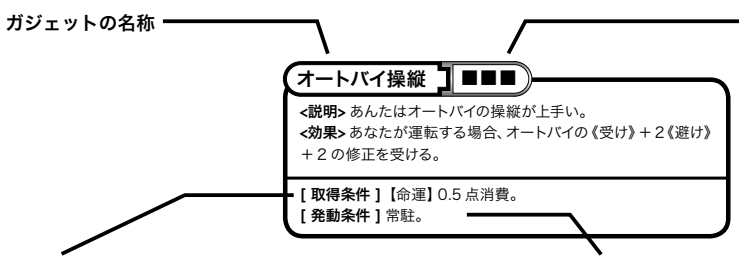
【能力値割り振り点】
【肉】+2【運】+1【器】+2【意】+3【機】+2

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、複数取ることで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



[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。

[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。

体質のガジェット

人間系 ■■■

＜説明＞この［ガジェット］を持っているということは、人間か、かつて人間だったものであることを意味する。
＜効果＞特定の種族やモンスターに最初から設定され、後から取得することは原則としてできない。

［取得条件］追加取得不可。
［発動条件］常駐。

負の組成 ■■■

＜説明＞この［ガジェット］を持っているということは、通常とは異なる肉体構造をもっていることを意味する。
＜効果＞特定の種族やモンスターに最初から設定され、後から取得することは原則としてできない。

［取得条件］追加取得不可。
［発動条件］常駐。

優秀な肉体 ■■■

＜説明＞あなたはプロの格闘家や研究分野で天才と呼ばれる逸材、あるいは優秀なスポーツ選手である。
＜効果＞あなたが指定したひとつの能力値は戦闘ではない通常の［判定ロール］や［対抗ロール］で常に＋2 個される。

［取得条件］種族【人間】である。【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

オルタライフ ■■■

＜説明＞「オルタフォース」を主な構成要素とした疑似生命体であることを意味する。
＜効果＞この［ガジェット］自体には効果は無い。他の［ガジェット］の対象条件となる。

［取得条件］追加取得不可。
［発動条件］常駐。

非生物 ■■■ NPC用

＜説明＞機械や魔術的疑似生命体などであることを意味する。
＜効果＞毒や催眠など、生物的な要素に由来する特殊効果を受け付けない。その場合、他の［ガジェット］により指定される。

【取得条件】追加取得不可。
【発動条件】常駐。

心のガジェット

勇気 □□■

＜説明＞人としての勇敢さを力にかえるもの。
＜効果＞自分の１回の［判定ダイス］を＋４個する。

【取得条件】人間を選んでいる。【命運】１点消費。
【発動条件】［行為判定］前。

友情 □□■

＜説明＞仲間に協力する。
＜効果＞自分以外の者の１回の［判定ダイス］を＋４個する。

【取得条件】人間を選んでいる。【命運】１点消費。
【発動条件】［行為判定］前。

幸運 □□■

＜説明＞あなたは運がいい。
＜効果＞自分の《避け》の［回避判定］に失敗した場合、同じ条件で、ただちに振り直しが可能。

【取得条件】DA か SA。人間を選んでいる。【命運】１点消費。
【発動条件】［行為判定］前。

愛 □□■

＜説明＞愛する者に協力する行為に有効。
＜効果＞自分、または自分以外の１回の［判定ロール］に＋４個する。

【取得条件】人間を選んでいる。【命運】１点消費。
【発動条件】［行為判定］前。

執念 □□□

＜説明＞あなたは執念深い。
＜効果＞【勇気】と引き換えに取得可能。自分の１回の［判定ダイス］を＋３個する。

【取得条件】人間である。【勇気】と交換。
【発動条件】なし。

野心 □□□

＜説明＞あなたは大きな野心を持っている。
＜効果＞【友情】と引き換えに取得可能。あなたの野心のために仲間を利用する自分、または自分以外の１回の［判定ダイス］を＋２個する。

【取得条件】人間である。【友情】と交換。
【発動条件】なし。

知識のガジェット

礼儀 ■■■

＜説明＞礼儀正しい対応が可能。
＜効果＞礼儀に関する作法や知識の［判定ダイス］を＋３個する。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

事件知識 □□□

＜説明＞過去の犯罪や犯罪者の情報に関する知識。
＜効果＞それらの知識の［判定ダイス］を＋５個する。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

医学 ■■■

＜説明＞病状の分析や医学的知識。
＜効果＞それらの判定に［判定ダイス］を＋３個する。
また、【治療】の判定に【機知】を足せる。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

未確認生命体知識 ■■■

＜説明＞『未確認生命体』の情報と知識。
＜効果＞それらの判定に［判定ダイス］を＋３個する。ただし、この知識を知っている理由を設定すること。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

科学知識 ■■■

＜説明＞科学的現象に対する知識。
＜効果＞それらの判定に［判定ダイス］を＋３個する。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

部活 ■■■

＜説明＞生徒・学生が取得している。
＜効果＞指定した部活動に関する知識や技術の［判定ダイス］を＋３個する。ただし、命中判定など戦闘に使用することはできない。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

グロンギ語 ■■■

＜説明＞グロンギ族の使用する超古代言語。彼ら独自の言語であり、この技能の取得者以外は会話を理解することはできない。
＜効果＞通常、グロンギ族以外は使用しないが、「研究家である」など、設定によっては他の者が取得する場合もある。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

学問 ■■■

＜説明＞浅く広い学問知識を持っている。
＜効果＞あらゆる知識に関する［判定ダイス］を＋１個する。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

考古学 ■■■

＜説明＞太古の文明に関する知識。
＜効果＞それらの判定に［判定ダイス］を＋３個する。
一般的に歴史が扱わない超古代文明も含む。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

才能のガジェット

推理 □□□

＜説明＞あなたは推理が得意。
＜効果＞1つの謎や事件の事柄を推理（犯人の行動を予測したり、室内の怪しい箇所を目星つけるなど）する時の［判定ダイス］を＋5個する。

［取得条件］DA か SA のみ。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

説得 □□□

＜説明＞君は説得がうまい。
＜効果＞相手を説得する時の［判定ダイス］を＋5個する。この説得は、相手が判断に悩んでいる場合に限られる。価値観等を一変させるものでは無い。説得の内容が適応範囲かどうかは、PC が対象の場合 PL が、NPC が対象の場合 GM が判断する。

［取得条件］DA か SA のみ。【命運】1 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

サバイバル □□□

＜説明＞極限環境での生存術。
＜効果＞環境に耐えられるかの判定や試練の［判定ダイス］を＋5個する。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

脱出 □□□

＜説明＞事故などのとっさの危険回避術。
＜効果＞危機回避や［拘束状態］をのがれる判定の［判定ダイス］を＋5個する。回避判定には使用不可。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

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。

鋭敏感覚 □□□

＜説明＞鋭い感覚の持ち主。
＜効果＞わずかな変化や気配に気づくかどうかの［判定ダイス］を＋5個する。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

噂話 ■■■

＜説明＞都市伝説や不確実な噂といったゴシップ情報知識。
＜効果＞それらの判定に［判定ダイス］を＋3個する。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

分析 □□□

＜説明＞分析が得意。
＜効果＞研究機材を使用して行う成分の解析や、データを読み解くなどの行為の［判定ダイス］を +5 個する。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

徹夜 □□□

＜説明＞徹夜が得意。
＜効果＞徹夜ができるかどうかの［判定ダイス］を＋5個する。【気絶判定】にも適応して良い。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

パソコン □□□

＜説明＞コンピュータ関連の才能。
＜効果＞プログラミング、ハッキング、パソコン修理などの［判定ダイス］を＋5個する。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

持久力 □□□

＜説明＞スタミナがある。
＜効果＞疲労したかどうかの判定（マラソンやサイクリング、肉体労働など）の［判定ダイス］を＋5個する。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

バランス □□□

＜説明＞優れたバランス感覚。
＜効果＞不安定な場所での平衡感覚が試される［判定ダイス］を＋5個する。【転倒判定】にも適用して良い。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

治療 □□□

＜説明＞治療行為。
＜効果＞【器用】で［判定ロール］を行ない、［成功数］×3 だけ肉体 HP が回復する。自分には使用不可。

［取得条件］DA か SA のみ。【命運】1 点消費。
［発動条件］非戦闘時。

潜入 □□□

＜説明＞潜入、忍び足、隠れる（隠すではない）才能。
＜効果＞上記などの行為の［判定ダイス］を＋5個する。

［取得条件］【命運】1点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

免疫力 ■■■

＜説明＞毒や病気などによる感染への耐性。
＜効果＞上記などの行為の［判定ダイス］を＋3個する。［毒判定］にも適用される。

［取得条件］【命運】1点消費。
［発動条件］常駐。

力技 □□□

＜説明＞力自慢。
＜効果＞扉をこじ開けたり、おもい物を持ち上げるといった力を必要とする行為の［判定ダイス］を＋5個する。

［取得条件］【命運】0.5点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

癒し □□□

＜説明＞相手に対しての精神的な治療行為。
＜効果＞【意思】で［判定ロール］を行ない、［成功数］×3だけ肉体HPが回復する。自分不可。

［取得条件］DAかSAのみ。【命運】1点消費。
［発動条件］非戦闘時。

超美形 ■■■

＜説明＞あなたの容姿は誰もがうらやむ美人、あるいは美男子となる。
＜効果＞相手の好感度や第一印象を判定するような［判定ロール］に＋3個の効果を常に与える。説得などには使用不可。

［取得条件］【命運】0.5消費。
［発動条件］常駐。

トラップ □□□

＜説明＞10分程度の準備時間を消費して簡単なブービートラップを設置できる。
＜効果＞効果は相手を拘束するタイプで［拘束判定3］として扱う。非戦闘時なら30分の拘束。トラップの発動条件はGMの許可の範囲内でプレイヤーが決定してよい。トラップの設置は室内外を問わない。

［取得条件］SAのみ。【命運】1消費。
［発動条件］上記。

捜索 □□□

＜説明＞探す・調べるといったデジタルではない、調査行為全般が得意。
＜効果＞それらに対して［判定ダイス］を＋5個する。

［取得条件］【命運】1点消費。
［発動条件］［行為判定］前。

弱点看破 □□□

＜説明＞同一シーンで肉眼による視界内の敵1体の弱点を見破る。
＜効果＞戦闘中にのみ使用可能。視界が不明瞭な場合は不可能な場合もある（GM判断）。劇的判定10を目標に行動回数2回毎に【機知】で判定を1回だけ行い達成したらただちにその弱点を指摘できる。指摘すると、その相手に対しての命中判定が「5」「6」にくわえ「4」も成功とする。同様に相手からの回避判定も「4」は成功として扱う。セリフにより弱点を指摘するため、指摘を聞いた者は全て効果の恩恵を受ける。劇的判定が途中で中断された場合も再開可能。相手が［変身］したりフォームチェンジをするなど、特性を変更した場合（GM判断）は効果が失われる。

［取得条件］SA【命運】1消費。
［発動条件］戦闘中のみ。

心理分析 ■■■

＜説明＞相手の様子から現在の心理を探る。
＜効果＞それらの［判定ダイス］を＋3個する。また、【癒し】の判定ダイスに【機知】を足せる。

［取得条件］【命運】1点消費。
［発動条件］常駐。

レベルアップ！ ■■■

＜説明＞心の成長や修行、経験による自身の強化。
＜効果＞【レベルアップ！】の［ガジェット］1つにつき、任意の能力値1つ（取得後の変更は不可）を+1点、［肉体HP］+5点する。重複取得可能で、能力値、HPはそのつど加算される。

［取得条件］【命運】1点消費。
［発動条件］常駐。

戦闘のガジェット

トドメ技 □■■

＜説明＞敵にとどめを刺す渾身の攻撃。
＜効果＞ダメージの最終合計値を 2 倍にする。
ただし、この攻撃で相手の HP が 0 にならなかった場合、相手に与えるダメージは倍加しない。また、他のダメージ倍加のガジェットとは併用できない。［決め技］との併用は可能。

【取得条件】BA である。【命運】1 点消費。
【発動条件】命中判定前。

耐える □□□

＜説明＞敵の攻撃を受けきる。
＜効果＞ダメージを《受け》で防いだ場合に使用可能。《受け》判定を＋ 5 個し、成功数だけダメージを減らせる。【トドメ技】によるダメージの場合、ダメージを 2 倍にする前に軽減の処理をする。

【取得条件】BA である。【命運】1点消費。
【発動条件】ダメージ算出後。

ダブルバレット □□□

＜説明＞射撃武器を連続で発射。
＜効果＞射程が「遠隔」の攻撃でのみ使用可能。一度の攻撃で射程内の別個の 2 体を攻撃できる。命中判定のダイスは共通。もし同時に回数制限のある［ガジェット］を使用する場合、2 回分消費される。

【取得条件】BA か SA【命運】1 消費。
【発動条件】自分の攻撃手番時に使用。

ツーウエポン ■■■

＜説明＞両手に武器をもって闘う。
＜効果＞両手に同じ武器を持っている場合に効果が有効。［武器命中］のダイス+ 3 個となる。ただし、その武器は 2 つとも【命運】を支払って取得した武器であること。例えば「近接格闘」でも 2 つ取得する必要がある。【命運】を支払わない武器の場合、この［ガジェット］の取得に必要な【命運】は 0.5 点ではなく 2.5 点となる。この［ガジェット］で 2 回攻撃できたり、ダメージが増えたりはしない。両手で使う武器は対象外（GM 判断）。また、適用の対象となるのは同じ武器であるため、片方に【巨大武器】の［ガジェット］が適用されている場合対象とならない。

【取得条件】BA か SA【命運】0.5 消費。
【発動条件】常駐。

巨大武器 ■■■

＜説明＞取得している任意 1 つの近接武器を通常よりも遥かに巨大なものとして設定される。
＜効果＞任意 1 つの近接武器（あるいは近接の攻撃方法）に［武器命中］– 3 個［武器 DP］＋ 4 個の修正を得る。1 つの武器に複数の攻撃方法がある場合、そのうち 1 つにのみ効果が適用される。

【取得条件】BA のみ。【命運】1 消費。
【発動条件】常駐。

射程強化 ■■■

＜説明＞射撃武器の射程を伸ばす。
＜効果＞［遠隔］の武器の射程の数値を +5 マスできる。ただし、飛び道具が対象であるため、ウィップなど物理的サイズが決まっている場合は使用できない。また戦闘シーンの外から攻撃できるわけではない。

【取得条件】BA と SA のみ。【命運】0.5 消費。
【発動条件】常駐。

射撃強化 ■■■

＜説明＞［遠隔武器］の命中率アップ。
＜効果＞任意 1 つの遠隔武器を得意としている。その武器の［命中判定］に+ 2 個する。

【取得条件】BA である。【命運】1 点消費。
【発動条件】常駐。

近接強化 ■■■

＜説明＞［近接武器］の命中率アップ。
＜効果＞任意 1 つの近接武器を得意としている。その武器の［命中判定］に+ 2 個する。

【取得条件】BA である。【命運】1 点消費。
【発動条件】常駐。

フルパワー □□■

＜説明＞あなたの全力攻撃。
＜効果＞相手が《受け》で回避した場合も命中判定の成功数を［武器 DP］に追加できる。［近接］のみ。範囲攻撃武器は不可。

【取得条件】BA のみ。【命運】1 消費。
【発動条件】命中判定前。

対人戦闘 ■■■

＜説明＞あなたは人間相手の戦闘が得意。
＜効果＞人間か【人間体】の相手に対しては、近接戦闘が得意となる。【近接】の攻撃をした場合、［武器命中］＋ 2 個と［武器 DP］に+ 2 点の効果がある。

【取得条件】SA のみ。【命運】1 消費。
【発動条件】常駐。

移動強化 ■■■

＜説明＞移動力を高める。
＜効果＞移動力を＋ 5 マス追加する。

【取得条件】【命運】1点消費。
【発動条件】常駐。

コンセントレーション ■■■

＜説明＞意識を集中して狙いを定める。
＜効果＞［遠隔］の武器を使う場合、1 行動回数を使用して攻撃の命中判定のみを行ない成功数をとっておくことができる。次の行動で同じ武器の命中判定をしたのなら先ほどの成功数も今回の成功数に足すことができる。ただし、ターンをまたいで溜めたり、1 行動回数以上溜めたりすることはできない。

［取得条件］BA と SA のみ。【命運】1.5 消費。
［発動条件］任意。

拘束破り ■■■

＜説明＞拘束回避が得意。
＜効果＞［拘束判定］の［判定ロール］を＋ 5 個できる。

［取得条件］【命運】1 消費。
［発動条件］任意。

精神統一 ■■■

＜説明＞意思が強い。
＜効果＞［気絶判定］の［判定ロール］を＋ 5 個できる。

［取得条件］【命運】1 消費。
［発動条件］任意。

受け開眼 ■■■

＜説明＞防御が得意。
＜効果＞回避能力《受け》の才能が覚醒。防具回避《受け》に＋ 6 個。

［取得条件］BAである。【命運】2.5点消費。
［発動条件］常駐。

避け開眼 ■■■

＜説明＞回避が得意。
＜効果＞回避能力《避け》の才能が覚醒。防具回避《避け》に＋ 6 個。

［取得条件］BAである。【命運】2.5点消費。
［発動条件］常駐。

イニシアティブ強化 ■■■

＜説明＞あなたは反応が速い。
＜効果＞［先制判定］の数値を＋ 5 個する。

［取得条件］【命運】1 消費。
［発動条件］任意。

全力回避 □□□

＜説明＞全力で相手の攻撃を避ける。
＜効果＞《避け》回避判定に＋ 5 個する。

［取得条件］BA である。【命運】1点消費。
［発動条件］回避判定前。

攻めの型 ■■■

＜説明＞あなたの格闘術は攻撃に特化している。
＜効果＞【素人格闘】以外の格闘術のデータを変更する。
格闘術の《避け》《受け》の修正をなくし、代わりにその数値を［武器命中］と［武器 DP］に反映する。
例：【達人格闘】の場合［武器命中］には格闘術の《避け》+1 個の修正を追加、［武器 DP］には格闘術の《受け》の修正 +1 点を追加する。

［取得条件］BA か SA である。【素人格闘】以外の［格闘術］の取得。【命運】消費なし。
［発動条件］常駐。

迎撃 ■■■

＜説明＞飛行している対象を上手に迎撃する能力。
＜効果＞地上からの近接攻撃で［飛行状態 1］の相手に攻撃する場合、通常入る［命中判定］－ 3 個のペナルティを無視して、普通に攻撃できる。さらに［飛行状態 2］の相手に対しても［命中判定］に－ 3 個のペナルティが発生するが攻撃可能となる。（近接、遠隔武器を問わず）。［飛行状態 2］の相手に攻撃が命中した場合、攻撃対象には［墜落判定 3］が発生する。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

相討ち □□■

＜説明＞あなたよりも強い相手の攻撃を確実に受けることを承知で、あえて反撃に出る捨て身の技。
＜効果＞この［ガジェット］は相手の攻撃が命中した場合で、さらにその攻撃手段の［武器命中］（成功数ではない）と、自分が【相討ち】で使用する攻撃の［武器命中］（成功数ではない）を比較して自分の方が低ければ、回避判定を使用する代わりに使用可能。あなたの攻撃手段の［武器 DP］＋相手が攻撃に使用した攻撃手段の［武器 DP］の合計値をダメージとして相手に与える。相手は回避判定は行なえないが、［ガジェット］や［アクトカード］で回避や軽減可能。そのかわり、あなたは［受け］成功 0 回扱いでダメージを受ける。［ガジェット］や［アクトカード］で回避や軽減をすることはできない。射撃武器と近接武器などどちらかの攻撃が届かない場合でも相手の攻撃を一部弾き返した等の理由で実行可能（詳細は GM 判断）。この［ガジェット］は使用回数をセッション中に回復できず、複数取得もできない。

［取得条件］BA である。【命運】3 点消費。
［発動条件］上記参照。

隣接射撃 ■■■

＜説明＞あなたは敵が隣接していても隙を作らずに射撃することができる。
＜効果＞隣接している相手を［遠隔武器］で攻撃可能となる。

［取得条件］SA か BA である。【命運】2 点消費。
［発動条件］常駐。

高速カウンター □□□

＜説明＞あなたは修行の成果や超常的な感覚や装備しているシステムの性能などにより、［超加速状態］の対象に対してカウンター攻撃を加えられる。相手は［超加速状態］を失い転倒する。
＜効果＞「クロックアップ」や「クロノスフォーム」などの［超加速状態］の行動手番による攻撃を受けた場合、カウンターでダメージを与えられる。相手の攻撃が命中し、ダメージが確定したら【高速カウンター】の使用を宣言する。すると「相手から受けた軽減前のダメージ」か、「あなたの通常攻撃（［決め技］や［ガジェット］【命運】［アクトカード］を使わない攻撃）」のどちらかを相手に適用できる。どちらの場合も命中は自動で相手は［回避判定《受け》］のみ可能。さらに［転倒判定 2］の効果が付く。

［取得条件］BA である。【命運】2 点消費。
［発動条件］上記参照。

共有追加行動 □□■

＜説明＞［行動共有ルール］で行動を共有しているキャラクターを一時的に独立行動させる。
＜効果＞あなたの手番に「あなたの行動終了後に使用可能」。使用を宣言することで［行動共有ルール］で行動を共有しているキャラクター 1 体に独立した手番を与える。行動回数はそのキャラクターが本来持っている行動回数。この効果は一手番のみ有効。

［取得条件］BA である。【命運】3 点消費。
［発動条件］上記参照。

命運切り □■■

＜説明＞あなたの放つ一撃は相手の運命を狂わせる。達人の一撃か、奇跡の一太刀か。
＜効果＞攻撃方法は演出なので任意。対象はシーン内の任意一体。あなたの攻撃が自動で命中し相手の［肉体 HP］を現状の 1/2（端数切り捨て）にできる。回避するには手持ちの［アクトカード］を 4 枚破棄する必要がある。NPC の場合、予め設定してある［アクトカード］を破棄することで回避可能（ない場合は回避不能）。「ボスガジェット」を取得している相手には無効。この［ガジェット］は使用回数をセッション中に回復できず、複数取得もできない。

［取得条件］BA である。【命運】3.5 点消費。
［発動条件］戦闘中。行動回数 1 回。

牽制攻撃 □□□

＜説明＞小技を繰り出して相手の防御を崩す。
＜効果＞戦闘時に行動回数 1 回を使用することで、相手は次の手番終了まで回避判定に– 2 個を受ける。（重複は最大– 6 個まで可能）この攻撃の射程は、使用している武器に準じる。

［取得条件］BA である。【命運】0.5点消費。
［発動条件］行動回数 1 回。

拉致 ■■■ NPC用

＜説明＞あなたは任意の対象を捕まえたままシーンから離脱できる。
＜効果＞シーン内にいる GM が許可する NPC であれば、距離などは関係なく自動で捕獲できる。PC に対しては【運動】［判定ロール］難易度 2 が必要。捕獲できる数は 3 人まで。NPC のみであれば GM の演出で任意の人数を捕獲できる。捕獲すると自動的にシーンから離脱する。追跡可能かどうかは GM 判断。

［取得条件］【怪人体】（68p）の取得。【命運】消費なし。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数 1 回。

演出ダメージ化 ■■■ NPC用

＜説明＞あなたに対するPC以外の攻撃があまり効かなくかる。あなたを倒せるのは PC だけなのだ。
＜効果＞あなたは PC が直接行なう攻撃以外のダメージを 1 攻撃ごとに 20 点軽減する。対象となるのはNPC全て、自然環境（落雷や崖崩れなど）、PC がコントロールする別キャラクターや支援装備（オートバジンやディスクアニマルなど）、プレイヤーが何らかの事情で扱っている 2 体目の PC など。［憑依ルール］などで PC が NPC に憑依している場合は PC に行動権があればそれは対象外。詳細は GM 判断とする。

［取得条件］【命運】2 点消費。
［発動条件］常駐。

車両貫通 ■■■

＜説明＞車両内に対象がいる場合、車両を無視して対象のみを攻撃することができる。演出としては車両の装甲の弱いところを貫通したとか、ドアが開いていたなどといった状態となる。
＜効果＞この効果は近接、遠隔の武器のどちらにも適用される。対象が車両の中に隠れているなど「居るかどうかわからない場合」は、【機知】難易度 2 の［判定ロール］に成功し、対象の場所を特定することが必要。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

車両粉砕 □□□

＜説明＞乗り物を問答無用に破壊してしまう攻撃。
＜効果＞乗員が設定されているもの全てが対象。ただし、【騎乗体】などで乗員を得たPCやNPCなどキャラクターは対象外。車両の［車両 HP］が 100 点未満になっている対象は命中すると自動的に破壊される。［車両 HP］が 100 点以上の場合、通常通りのダメージを適用する。乗員全員はその爆発に巻き込まれる。ダメージは属性［衝撃］の 20 点。《受け》判定に成功すればダメージの軽減は可能。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］命中判定前。

飛び越え ■■■

＜説明＞あなたは身軽である。
＜効果＞［挟撃状態］になっても［回避判定《避け》］を行える。また、敵を飛び越えたり、回り込んで 2 マス移動できる。戦闘時に敵のいるマス 2 マスを通過することができる。ただし、2 マス以上のサイズの相手は越えられない。

［取得条件］BA か SA である。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

ヒーローの美学 ■■■

＜説明＞あなたは変身すれば強くなる。だが、なぜか最初は変身せずに闘うのだ。それがヒーローの美学！
＜効果＞あなたは戦闘シーンに入って、敵を 1 体以上（ザコも含む）倒してから［変身］する事で、変身時に得られる［追加 HP］または［肉体HP］を倒した敵1体毎に＋15点増加（最大＋45点）できる。この HP は一時的なもので、ダメージを受けた場合、最初に減少し、後の回復の対象にはならない。効果は重複しない。

［取得条件］【命運】消費なし。
［発動条件］常駐。

シーンガジェット

このドラマアクト用［ガジェット］は［シーンガジェット運用ルール］によって運用されます。

【シーンガジェット運用ルール】

この［ガジェット］は通常の［ガジェット］同様にシーン内の指定の条件でも使用できますが、それ以外に GM が管理する通常のシーンとは別に、GM に［シーンガジェット運用］を宣言して許可されたなら、［ガジェット］を使用したドラマアクトは任意にシーンを用意して効果を発動することができます。
GM はドラマアクトの［シーンガジェット運用］の宣言で設定するシーンの内容を聞いて、今後のストーリー進行に支障がある場合や矛盾や無理があると判断した場合、代替案を提案したり、却下することが可能です。

運命の出会い □□□

＜説明＞［シーンガジェット運用］に基づいて設定されたシーンであなたは他の PC あるいは NPC と出会うことができる。
＜効果＞使用回数 1 つごとに一人をシーンに呼び出すことが可能。ただし対象のプレイヤーが望んでいない場合は登場を断れる。使用回数も消費されない。呼び出された PC は直ちに山札から［アクトカード］を 2 枚ひき取得上限の範囲で取得できる。NPC は対象外。

［取得条件］DA である。【命運】1 点消費。
［発動条件］非戦闘中。

とっておきの日常 □□■

＜説明＞［シーンガジェット運用］に基づいて設定されたシーンであなたは日常を演出することができる。
＜効果＞そのシーンで使われた［活躍演技］は誰であれ +1 枚余分に山札から［アクトカード］を引ける。日常であれば GM が用意したシーンでも良いが、［ガジェット］の使用をシーン開始時に宣言する必要がある。

［取得条件］DA である。【命運】1 点消費。
［発動条件］シーン開始時。非戦闘中。

決戦前夜 □■■

＜説明＞［シーンガジェット運用］に基づいて設定されたシーンであなたは任意一人の PC に会い、来るべき戦いに備えて語り合える。
＜効果＞あなたは PC 一人をシーンに呼び出すことが可能 (拒否可能)。呼び出した相手に、捨札の山から、任意 1 枚の［アクトカード］を渡すことが可能。もちろん最終戦の前かどうかは GM が宣言しない限り分からないので、使用タイミングはその限りではない。

［取得条件］DA である。【命運】1 点消費。
［発動条件］非戦闘中。

ドラマチックガジェット

俺にまかせろ　□■■

＜説明＞ラウンドの最初に使用を宣言。1 ラウンドの間、その場にいる敵全てがあなたを攻撃対象とする。
＜効果＞ただし、GM が意図的に別の対象を目的として設定している敵がいた場合は GM はそれを宣言して使用を取り下げて良い。

［取得条件］SA、DA である。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］ラウンドの最初。

まだまだ死ねない　□■■

＜説明＞あなたは再び立ち上がった。
＜効果＞HP が 0 になった時点で使用可能。次の自分の手番に【肉体】＋【意思】の数だけダイスを振り、成功数の 2 倍 HP が回復する。この［ガジェット］は重複して取得できない。

［取得条件］SA である。【命運】 1 点消費。
［発動条件］なし。

幼い外見　■■■

＜説明＞あなたは実際の年令より幼く、子どものように見える。
＜効果＞小柄であるため［肉体 HP］– 5 点（最低 5 点）される。そのかわり［回避判定《避け》］＋ 1 個。

［取得条件］種族【人間】のみ。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

捨て身　□■■

＜説明＞危険を承知で行なう攻撃。
＜効果＞あなたは自分の手番の任意 1 回の近接攻撃を［命中修正］＋ 8 個できる。ただし、この攻撃を使用した場合、相手は手番とは別にすぐさまあなたに 1 回攻撃できる。HP が 0 になっていれば反撃はできない。

［取得条件］DA、種族【人間】のみ。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

フェロモン　■■■

＜説明＞あなたはまるで不思議なフェロモンでも出しているように、人間やそれ以外の存在…つまり怪人に好かれやすい。
＜効果＞相手が敵意を持っていなければ、交渉などの会話の判定（【意思】や【機知】など）で＋ 1 個の修正を得る。

［取得条件］DA、種族【人間】のみ。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

美声　■■■

＜説明＞あなたの声は素敵だ。
＜効果＞言葉の通じる相手との交渉などの会話の判定（【意思】や【機知】など）で＋ 1 個を得る。

［取得条件］種族【人間】のみ。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

最後の1発　□■■

＜説明＞この攻撃を行なうと全ての所持している遠隔武器が何らかの理由でもう使えなくなる。例・弾切れ、故障など。
＜効果＞自分が【命運】を支払って取得した、本来使用回数の無い遠隔攻撃に適用。自動命中となり 2 倍のダメージを与えられる。以降、その武器は、セッション終了まで使用できない。また、他のダメージ倍加の［ガジェット］との併用はできない。

［取得条件］DA である。【命運】1 点消費。
［発動条件］なし。

俺を信じろ　□□□

＜説明＞自分以外の任意 1 人に対して、なにか 1 つの判定を行なう時に「大丈夫だ、俺を信じろ」などと、特に根拠のない理由を言って成功率をあげられる。
＜効果＞あなたの【意思】数値を［判定ダイス］に足せる。ただし、戦闘時の命中、［回避判定］など、戦闘に関するものは対象外。

［取得条件］SA、DA である。【命運】1 点消費。
［発動条件］なし。

絶対に守る　□□□

＜説明＞戦闘中のいかなるタイミングであっても、任意 1 人を急に守ることができる。
＜効果＞登場していないシーンであれば、突然登場し隣接マスに現れる。戦闘中なら行動終了後であっても、移動範囲外であっても駆け付けられる。ただし、ストーリー上同一時間に別のシーンに出ている場合や、登場できないほど遠くにいることが明確な場合は登場できない。GM が可能だと判断したならば、あなたは、指定した対象の代わりに《受け》で攻撃を受ける。

［取得条件］DA である。【命運】1 点消費。
［発動条件］ダメージ決定前。

毒舌　□□□

＜説明＞あなたはの口の悪さは手に負えない。
＜効果＞あなたに悪口を言われた相手は【意思】の［判定ロール］難易度 4 に失敗すると、怒ってしまう。敵意ある相手なら戦闘となるが、その場合、相手は冷静さに欠けるため［命中判定］– 1 個を受ける。対象人数は任意。効果は 1 戦闘シーン。

［取得条件］DA、種族【人間】のみ。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］行動回数 1 回。

抱擁　□□■

＜説明＞あなたは相手と抱擁をかわすことで、友情や愛を確かめる。
＜効果＞そのシーン以降で、抱擁を受けた相手は非戦闘シーンの任意 1 回の判定に＋ 2 個を得る。

［取得条件］DA、種族【人間】のみ。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］非戦闘中。

サムズアップ □□□

＜説明＞あなたは親指を立てて「大丈夫っ」とポーズをとった。
＜効果＞何かを行なう時に、誰かに心配されることで使用することが可能。親指を立てて「大丈夫っ」とポーズをとり、目的の［判定ロール］1 回に＋ 4 個を追加する。ただし、戦闘の判定ロールには使用できない。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］非戦闘中。

声援 □□□

＜説明＞あなたの声援は勇気を与える。
＜効果＞任意全ての相手に対して 1 戦闘中の間、［武器命中］＋ 1 個［武器 DP］に＋ 1 点の効果を与える。

［取得条件］SA か DA である。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］行動回数 2 回。

約束 □□■

＜説明＞あなたは任意 1 人の相手に 1 つの約束ができる。その約束は「○○に必ず勝って」とか「○○を守って」といった内容のドラマチックなものが望ましい。
＜効果＞その約束の為に必要な行動の［判定ロール］に＋ 8 個を追加できる。効果は成功失敗にかかわらず 1 回。

［取得条件］DA である。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］非戦闘時。

命運渡し □□□

＜説明＞あなたは魂を託した。
＜効果＞自分の残り命運を使用回数 1 回につき 1 点、他の PC に渡すことができる。渡せる相手は同一シーンにいること。戦闘中であれば、自分の手番に行動回数 1 回を消費して行う。一度に 1 点しか渡すことはできない。渡すにはドラマチックな感情のやり取りがなくてはならない。

［取得条件］SA のみ。【命運】消費なし。
［発動条件］行動回数 1 回。

献身的 □□□

＜説明＞あなたの献身的な看病や治療行為は効果抜群！
＜効果＞1 晩（6 時間程度）で【意思】の［成功数］×5 肉体 HP を回復させられる。対象は任意 1 人。この［ガジェット］は他の回復効果のガジェットを強化するものでは無い。

［取得条件］SA か DA である。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］非戦闘時。

大活躍 □■■

＜説明＞あなたは他の人よりもドラマチックに活躍する。
＜効果＞この［ガジェット］はセッション中 1 回しか使用できない。回復はできない。使用するその戦闘シーン中はあなたの［活躍力］は＋ 5 点される。シーン終了後は本来の［活躍力］の数値まで［アクトカード］を破棄する。

［取得条件］DA である。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］上記参照。

命中支援 □□■

＜説明＞あなたの的確なアドバイスが飛ぶ。
＜効果＞自分以外の任意 1 人の［武器命中］＋ 2 個、［武器 DP］＋ 2 点できる。効果は 1 戦闘中続く。

［取得条件］SA である。【命運】1 点消費。
［発動条件］行動回数 2 回。

九死に一生 □■■

＜説明＞明らかに死亡確定と思われる状況であったにもかかわらず、何らかの理由で偶然生き延びられる。
＜効果＞通常「戦闘不能」となってシーンからはじき出されるところを、なにか理由を付けて［肉体 HP］1 でシーンに残ることができる。この［ガジェット］は重複して取得できない。

［取得条件］【命運】1 消費。
［発動条件］任意。

宿命の一撃 □■■

＜説明＞その一撃はヤツを倒すために !!
＜効果＞任意の相手を「宿敵」と設定することで、その相手に対してのダメージの最終合計値を 3 倍にする。ただし、この攻撃で相手の HP が 0 にならなかった場合、相手に与えるダメージは 3 倍にならない。また、「宿敵」の宣言は、少なくとも（使用する予定の）戦闘に入る前に宣言しなくてはならない。
「宿敵」は複数設定できないので、任意 1 人を倒すためだけのガジェットとなる。

［取得条件］DA である。【命運】3 点消費。
［発動条件］行動回数 2 回。

衝撃の目撃 □□■

＜説明＞あなたは強烈な出来事を目の当たりにした !!
＜効果＞あなたのいるシーンで自分以外の PC が使用した［アクトカード］を捨札にせず取得できる。もし、複数の PC が【衝撃の目撃】を使用したなら、［先制判定］で勝った者が取得する。重複取得不可。

【取得条件】DA である。【命運】1 点消費。
【発動条件】自分以外の PC が［アクトカード］を使用した直後。

怯むことなき意思 □□■

＜説明＞あなたはどんな敵に対しても勇敢に立ち向かう。その意思は物語の運命を変える。
＜効果＞あなたが対象に近接攻撃を行ったなら、その命中の如何にかかわらず、対象の持っている［アクトカード］を一枚捨てさせられる。PC の場合、持っているカードを見て選んで捨てられる。NPC の場合は設定されているカードの効果を一つ選んで使用禁止にできる。

【取得条件】DA である。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】あなたの近接攻撃判定後。

大応援 □■■

＜説明＞あなたは他の人よりも頼もしい。
＜効果＞この［ガジェット］は 1 セッション中 1 回しか使用できない。使用回数の回復はできない。使用すると［アクトカード］を交換する際に「同じ枚数同士の交換」という制限がなくなる。1 戦闘シーン中有効。

【取得条件】DA である。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】上記参照。

あとは頼んだ □■■

＜説明＞あなたは、仲間達の前で戦闘不能になって倒れた。
＜効果＞あなたが［戦闘不能］になった場合、その戦闘シーンの間、あなたの仲間（あなたの判断）で、あなたが倒されたことに怒りや悲しみを抱く者全員は［武器 DP］+4 点される。もしあなたが［死亡］を選んだなら［武器 DP］+8 点される。

【取得条件】DA である。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】上記参照。

強気 □□■

＜説明＞偉そうな態度で頼みごとをした。
＜効果＞あなたより【意思】が下の相手に対し、伝言や買い物など簡単な頼み事ができる。また「説得」「交渉」といった行為の判定ロールにも +2 個のダイスを追加する。相手が［能力値］を持たない場合、GM の判断で適用するか却下するか決定できる。また、本人の倫理に反することや抵抗を強く覚えることは頼めない。

【取得条件】DA である。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】非戦闘中。

重要なサブキャラ ■■■ NPC用

＜説明＞あなたは戦闘能力が無い。戦闘では演出のような存在となる。
＜効果＞あなたは戦闘能力を失う。戦闘シーンでは背景のようにそこにいるだけで、［先制判定］にも参加できない。もちろん戦闘中に［ガジェット］を使用することもできない。

【取得条件】DA のみ。【命運】1 消費。
【発動条件】常駐。

超常能力のガジェット 基本

怪人体 □□□

＜説明＞「オルタフォース」の力に目覚めることを「体質覚醒」と呼ぶ。そして覚醒した者は、身体が人間より遥かに強靱となる。特に「怪人体」は、人間以外の生物の特徴が顕著に現れるなど、人外の異形としてその力を現す。
＜効果＞1 行動回数を消費して「変身」を宣言すると、怪物的な姿に変身する。変身のつど［肉体 HP］+ 25 点を得る。変身中は［怪人状態］であり［基本変身］。
もし、あなたが【人間体】を持っていない怪人だったとしても、行動回数 1 回と使用回数 1 回を支払うことで、変身し直したかのように、変身のつど得られる + 25 点の HP を取得し直すことができる。例：怪人体で追加された 25 点の HP が 10 点まで減ったので、変身し直し、25 点に戻した。
■追加効果
この［ガジェット］を【命運】を支払って取得した場合（種族や職業で取得した場合も可）、［超常能力のガジェット怪人体（生物特性能力）］を【命運】1 点分（任意）を自動取得。ただし、他の［ガジェット］を取得して自動取得した場合や「【怪人体】と同様に扱う」と書かれている場合は、これらの追加効果は得られない。

【取得条件】人間以外の種族。【命運】2 点消費。
【発動条件】行動回数 1 回。

人間体 ■■■

＜説明＞怪人が人間社会で活動するために一時的に人間の姿を取る為の変身能力。服や装飾品なども再現する。
＜効果＞［人間体］の間は本来の「能力値割振り点」ではなく人間と同じ「10 点」で割り振ったように能力値を減らして扱う。この［ガジェット］は一種の変身だが［基本変身］ではない。変装ではないので他の特定個人に姿を変えたり、変身ごとに別人になることはできない。怪人になる前、人間だった者はその時の姿となる。

【取得条件】人間以外の種族 。
【発動条件】行動回数 1 回。

乗り物変成 □□■

＜説明＞あなたの所持している接触した車輌を自分の脳波で操り、別 の車輌に変成する。
＜効果＞車輌は HP + 10 点、移動力 + 10 マス される。外見も変わり、あなたの脳波で自動運転して呼び寄 せることも可能。効果は 1 日か、あなたの任意で解除可能。 ただし、他の PC が【命運】を支払って購入した物の場合に は効果が無い。

【取得条件】【超人体】か【怪人体】の取得。【命運】1 点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。行動回数 1 回。

オルフェノクの記号 ■■■

＜説明＞人類から強制的にオルフェノクを誕生させる SB 社の極秘実験によって一度死んだものが、遺伝子に「オルフェノクの記号」を組み込まれて蘇った人間。
＜効果＞この［ガジェット］を取得することで「オルフェノク」でなくては使用できない【ギア・システム】が使用可能になるなどの効果がある。該当［ガジェット］側に説明有り。

【取得条件】【人間系】の取得。【命運】1 点消費。
【発動条件】常駐。

エネルギー大爆発 ■■■

＜説明＞膨大なエネルギーを内包した怪人や超人の中には、倒されることでそのエネルギーが一気に解放され大爆発を起こすものがいる。その規模は様々だが、おおむね数百メートルから都市 1 つを破壊するほどの威力である。
＜効果＞あなたが HP0 になり、「戦闘不能」でなく「死亡」を選択した場合に発動する。この爆発はフレーバーであり、通常はモブが死亡したり建物を破壊するのみで、重要な NPC や施設、PC がダメージを負うことはない。ただし爆発が戦闘シーンで起こった場合は、メイキングから爆発死亡時までにあなたが消費した全【命運】×5 個の出目合計値分（［属性］爆発）のダメージを周囲に与える。《受け》は可能。《避け》は選択不可。GM の指定する NPC や PC はダメージを受けないことを選択できる。

【取得条件】【怪人体】（68p）の取得。【命運】1 点消費。
【発動条件】上記参照。

飛行・1〜2 ■■■

＜説明＞あなたは空を飛ぶことができる。
＜効果＞［移動力］分の飛行しての移動が可能。ただし、人をのせたり運んだりはできない。1段階異なる高度の対象に対し発生する［命中判定］－ 3個のペナルティが発生しない。【命運】の支払い数で飛び方も変わる「・」後に表記。
【命運】2点＝【飛行・1】、［飛行状態 1］まで移動可能。
【命運】3点＝【飛行・2】、［飛行状態 2］まで移動可能。

【取得条件】［超人状態］か［怪人状態］になれる。【命運】2〜3 点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。

武器化 □□□

＜説明＞物質にエネルギーを送ることでそれを中世武器（剣、槍、ナイフ、鞭、ボウガンなど）に変えることができる。ピストルやレーザーブレードなど複雑なものや電気的な物への変化は不可能。
＜効果＞任意の武器を［武器表］から選ぶ。毎回変更可能。効果は手放すまで有効。相手が持っている武器を掴んだ場合や落とした武器を拾った場合、その武器を変成することもできる。1 点を超え 3 点未満の武器への変換は、一度に使用回数 2 回の消費を必要とする。相手の持っている武器を意図的に掴んで自分の物にする場合、使用中の武器を対象に、1 行動を消費して［武器命中］－ 5 で相手に素手（か格闘術）で命中し、さらに【意思】の対抗ロールに勝つ必要がある。どんな強力な武器でも中世武器に変成される。

【取得条件】【超人体】か【怪人体】取得。【命運】1点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。行動回数1回が必要。

生成武器強化 ■■■

＜説明＞【武器化】で作り出した武器の威力を強化する。
＜効果＞【武器化】で出現させた武器は［武器命中］を＋ 2 個と［武器 DP］を＋ 2 点する。

【取得条件】BA のみ。【武器化】取得。【命運】1 点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。常駐。

フィニッシュブロー □□■

＜説明＞使用制限のある強力な技。演出上の攻撃方法は任意。
＜効果＞下記から取得時に任意 1 つを選択。使用回数を 1 回消費して攻撃時に使用。［決め技］。

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	＋3	＋8	※1	［決め技］使用回数は上記
遠隔決め技（威力）	遠隔8	＋0	＋11	※1	［決め技］使用回数は上記
遠隔決め技（迅速）	遠隔8	＋5	＋6	※1	［決め技］使用回数は上記
遠隔決め技（薙ぎ払い）	遠隔8	＋2	＋7	※1	［決め技］隣接マスすべてが対象 使用回数は上記
近接決め技（基本）	近接1	＋3	＋10	※1	［決め技］使用回数は上記
近接決め技（威力）	近接1	＋1	＋12	※1	［決め技］使用回数は上記
近接決め技（迅速）	近接1	＋5	＋8	※1	［決め技］使用回数は上記
近接決め技（薙ぎ払い）	近接1	＋3	＋8	※1	［決め技］隣接マスすべてが対象 使用回数は上記
突撃決め技（基本）	突撃5	＋3	＋7	※1	［決め技］使用回数は上記
突撃決め技（威力）	突撃8	＋0	＋10	※1	［決め技］使用回数は上記

※ 1（基本+強化から 1 つずつ）

【取得条件】［超人状態］か［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。行動回数1回。

超常能力のガジェット 怪人体

水中移動 ■■■

＜説明＞水中を移動する能力。モチーフとなっている生物が水中を遊泳する能力を持っている場合に取得が可能。
＜効果＞このガジェットを取得することで［水中状態］（35p）のペナルティを受けない。

［取得条件］【怪人体】の取得。【命運】2 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。常駐。

引きずり込み □□□

＜説明＞地中を移動して相手の足元まで近づくと、相手を地中に引きずりこんでダメージを与える攻撃方法。引きずりこんだ後は、地上に吐き出す。
＜効果＞【地中移動】の［ガジェット］が必要。［地中 1］の状態で対象に隣接することで通常と同じように格闘術による攻撃が可能。ただし、この攻撃が引きずり込み攻撃として扱われ、［DP 修正］＋ 5 点となる。

［取得条件］【地中移動】の取得。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。命中後に宣言。

アリ地獄 □□□

＜説明＞すり鉢状のアリ地獄エリアを作って周囲の相手を引き寄せる。地中に巣を作る生物がモチーフの場合のみ取得可能。
＜効果＞地上にいる射程 5 マス以内の全てのキャラクター (選択不可) を自分に隣接させる事ができる。影響を受けたものは全て［転倒判定］を行う。引き寄せるのに使用したアリ地獄は効果発動後には無くなっている。

［取得条件］【地中移動】の取得。【命運】1 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数 1 回。

石つぶて ■■■

＜説明＞翼を羽ばたかせて突風を生み出し付近の瓦礫などを巻き上げ、相手に大量に叩き付ける。
＜効果＞【つむじ風】を取得している場合のみ取得可能。【つむじ風】の使用回数を使用して、射程 8 マス以内の任意全ての相手につむじ風で巻きあがった瓦礫や石を浴びせる。遠隔 8/ 命中 ±0/DP ＋ 5/ 属性［衝撃］。

［取得条件］【つむじ風】（70p）【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数 1 回。

羽隠れ ■■■

＜説明＞【飛行・1 ～ 2】の［ガジェット］を取得し、鳥のような羽をもった怪人であれば取得可能。翼を羽ばたかせ羽根を舞い上がらせることで視界を奪いその隙に逃げる。
＜効果＞脱出判定に＋ 4 個。

［取得条件］【飛行・1 ～ 2】の取得。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［脱出判定］前。

地中移動 ■■■

＜説明＞地中を移動する能力。モチーフとなっている生物が地中を移動する能力を持っている場合に取得が可能。地中を移動する場合、GM はあまりに硬質な場所へは侵入できないと宣言することが可能。アスファルト程度は地中移動可能。地中移動中でも地上から居場所は認識される。
＜効果＞地中に潜って行動することができる。［地中状態］によるペナルティを受けない。

［取得条件］【怪人体】の取得。【命運】2 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。常駐。

つむじ風 □□■

＜説明＞モチーフとしている生物が翼を持っていることが取得条件。翼を広げ、体を高速回転させることでつむじ風をまとって高速移動できる。
＜効果＞使用すると［移動力］に +10 点。

［取得条件］【飛行・1 ～ 2】の取得。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数 1 回。

放電 □□□

＜説明＞相手を捕まえて放電する能力。体内で電気を生成する生物か痺れるような毒を持つ生物がモチーフになっている場合のみ取得可能。
＜効果＞［格闘術］の攻撃が命中した場合に宣言することで、［スタン判定 2］を与える。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。［格闘術］の命中後。

瞳術 ■■■

＜説明＞瞳術（どうじゅつ）は周りの人間を一種の催眠術にかけ、あなたが以前からクラスメイトや家族だったと思い込ませる能力。
＜効果＞GM が許可する重要度の低い NPC に有効。PC には無効。

［取得条件］人間以外。【命運】2 点消費。
［発動条件］常駐。

疑似人間体 □□■

＜説明＞あなたは人間の姿をしてるが、その力は人外の者である。
＜効果＞通常の［人間体］と異なり外見だけが人間の姿になるので能力値が下がらない。［怪人状態］で［基本変身］扱い。ただし、この姿に変身しても、HP が回復する事はない。

［取得条件］人間以外 。【命運】1 点消費。
［発動条件］行動回数 1 回。

超常能力のガジェット 怪人体（生物特性能力）

怪人たちの中には特定の生物の特性を超常的に強化した能力を持っている者がいます。この［ガジェット］取得者は、怪人としての生物特徴と一致するものでなくてはなりません。
例・ナメクジ怪人に「切断」と「装甲」は合いません。判断は GM に一任されます。重複による効果は特に記述が無い限り「使用回数」の増加のみです（【切断】を 2 つ取っても DP+4 点にはなりません）。

粘着成分 □□□

＜説明＞粘着性のある液体や糸を飛ばす。
＜効果＞使用者の任意 1 つの攻撃方法に［拘束判定 2］の副次効果がつく。命中すると効果発動。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

装甲 ■■■

＜説明＞生物的な装甲を得る。
＜効果＞重複してとる度に、［追加 HP］＋ 5 を得る（最大＋ 20 まで）。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

環境擬態 □□■

＜説明＞姿を周りの色と同化して隠す。
＜効果＞隠れる判定にダイス＋ 4 個。視覚以外の方法で知覚する対象には効果がない。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

水中活動 ■■■

＜説明＞水中活動に適した身体。水中で呼吸ができ、動きも邪魔されない。
＜効果＞［水中状態］の影響を受けない。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

毒ガス □□□

＜説明＞毒性のある霧、ガスなどを放射する。
＜効果＞遠隔 8 で目標地点から直径 3 マス（9 マス分）が毒ガスエリアとなる。エリアに入っている間は必ず自分の手番の始めに［毒判定 2］が必要。失敗すれば「毒状態」。【非生物】を持っている相手には無効。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数 1 回。

脱皮 □■■

＜説明＞あなたは傷ついた肉体を脱ぎ変えることができる。
＜効果＞半日間何もせず休息すると脱皮して肉体 HP が全回復。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。上記参照。

切断 □□□

＜説明＞切れ味が増す。
＜効果＞使用した場合、［斬撃］攻撃 1 回に DP ＋ 2 点の追加ダメージ。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

跳躍 □□■

＜説明＞驚異的な跳躍力。
＜効果＞［移動力］分の跳躍が可能。［格闘術］の［命中判定］にダイス＋ 1 個。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

怪力 □□□

＜説明＞怪力を得る。
＜効果＞使用した場合、［衝撃］近接攻撃 1 回に DP ＋ 2 点の追加ダメージ。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

毒付与 □□□

＜説明＞攻撃に毒を付与する。
＜効果＞任意 1 つの攻撃方法に［毒判定 2］の副次効果がつく。命中すると効果発動。【非生物】を持っている相手には無効。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

吸着移動 ■■■

＜説明＞吸盤や粘液で壁面や天井を通常通りに移動できる。
＜効果＞壁面や天井の移動が可能になる。速度は変わらない。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

部分再生 □□□

＜説明＞切断された身体の一部を即時再生できる。
＜効果＞ダメージを受けた時にその攻撃が［斬撃］属性だった場合、身体のどこかが切断されるが、1 行動回数を費やすことで切断箇所を瞬間再生し、そのダメージを無効化する。ただし［決め技］には効かない。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

身体武器化 ■■■

＜説明＞牙やトゲを打ち出したり、手がカマやハサミになるなど、身体が武器として機能する体質。
＜効果＞［武器表］の［中世武器］から任意１つの武器を特性として内蔵できる。［命中判定］に＋１個。適用された武器は奪われたり落すことはない。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

凍結 □□□

＜説明＞接触したものを凍結させる。
＜効果＞攻撃に［冷気］属性が追加となる。任意１つの攻撃方法に［拘束判定 2］の効果がつく。命中すると効果発動。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

水流攻撃 □□□

＜説明＞口や身体の器官から高圧の水流を放射して対象の転倒をはかる。
＜効果＞［射程］遠隔 8［属性］水流［転倒判定 3］の効果。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

突撃攻撃 □□□

＜説明＞機動力を生かした突撃。
＜効果＞近接攻撃を［突撃 5］に変更できる。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

酸性付与 ■■■

＜説明＞任意１つの攻撃に付与できる強力な酸性の攻撃。
＜効果＞［肉体 HP］を減らすことはできないが、防具など無機物による［追加 HP］［車両 HP］と【非生物】を持つものの HP に対してはダメージが２倍になる。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】3 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

遠隔化 □□□

＜説明＞攻撃部位をのばして近接攻撃を離れた場所に行う。
＜効果＞武器が伸びる等、任意1つの［近接］武器を判定の数値をかえず、遠隔10にする。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数１回。

火炎放射 □□□

＜説明＞炎を放つ。
＜効果＞属性［火炎］の攻撃。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
火炎放射	遠隔8	－３	＋５	火炎	［炎上判定 3］

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数１回。

耐性 ■■■

＜説明＞特殊な体質を持つ。
＜効果＞［斬撃］や［火炎］など、指定した属性１種類の攻撃に対しては受けたダメージが 1/2 になる。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】3 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

高熱 ■■■

＜説明＞熱さや熱帯をイメージする生物の特性。
＜効果＞任意の攻撃１つに属性「火炎」追加、DP+1 点になる。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

引きずり □□□

＜説明＞相手を捕まえて引きずる攻撃。
＜効果＞隣接した相手に［格闘術］の攻撃が命中したら、相手を掴んで引きずり回す。移動力内の任意最大 15 マス移動し、1 マス毎に１ダメージを与える（固定値、《受け》で軽減可能）。相手も一緒に移動させられる。ただし、相手が自分より圧倒的に大きい（GM 判断）の場合使用不可。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

爆発物 □□□

＜説明＞爆発物を投げつける。
＜効果＞

射程	武器命中	武器DP	属性	備考
遠隔8	－３	＋８	爆発	直径３マス（9 マス分）を対象に範囲内の全員

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】2 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数１回。

同時攻撃 □□□

＜説明＞手が複数あるなどの理由で複数対象を攻撃可能。
＜効果＞隣接する任意４人に［近接］攻撃を行なうことができる。攻撃は１つずつ別の対象しか狙えない。また［武器命中］は現状から－２個される。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】2 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。［命中判定］前。

液体化 □□■

＜説明＞身体を溶かして移動できる。
＜効果＞クラゲやアメーバなど軟質な生物モチーフなら取得可能。液化することで「隠れる」「侵入する」等の行為の判定に +5 個。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。非戦闘中。

幻覚能力 □□□

＜説明＞幻覚作用のある光線や音波、燐粉などを放って相手の戦闘能力を奪う。
＜効果＞対象は 8 マス内の任意 1 人。[無視界判定 3] となる。【非生物】を持っている相手には無効。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】2 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数 1 回。

催眠能力 □□■

＜説明＞幻覚能力の強化版。一種の催眠術で相手を操ることができる。
＜効果＞対象は 5 マス内の任意 1 人に［催眠判定 3］。【非生物】を持っている相手には無効。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】3 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数 1 回。

結晶皮膚 ■■■

＜説明＞結晶に覆われた体。
＜効果＞結晶に覆われた体により、［属性］が［光波］か［光線］の武器で受けたダメージは常に– 5 点される。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】2 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

暗視 ■■■

＜説明＞わずかな明かりでも視覚を維持できる能力。
＜効果＞暗さによる［無視界状態］の影響を受けない。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

非生物操り □□■

＜説明＞身体の一部を無機物に埋め込み自在に操る。
＜効果＞タコやイカの様な触手を持つ生物モチーフなら取得可能。車やバイク、【非生物】の［ガジェット］を持つ者を操る。対象が望まない場合、【意思】の［判定ロール］難易度 2 に成功する必要がある。詳細は GM 判断。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。上記参照。

硬質皮膚 ■■■

＜説明＞固い身体。
＜効果＞強靭な体により、［斬撃］の属性を含むダメージを常に– 5 点する（他の属性が含まれていても有効）。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】2 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

柔軟皮膚 ■■■

＜説明＞柔軟な身体。
＜効果＞柔軟な体により、［衝撃］、［爆発］、［実弾］の属性をもつダメージを常に– 5 点する（他の属性が含まれていても有効）。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】2 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

特殊知覚 ■■■

＜説明＞振動や音波、匂いなど視覚以外で対象を感知する。
＜効果＞完全な暗闇でもペナルティを受けない。失明などによる［無視界状態］の影響を受けない。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

瞬間移動 □□□

＜説明＞視界内の任意の場所へ瞬時に移動する。
＜効果＞行動回数 1 回、使用回数 1 回消費して、戦闘エリア内の任意の場所に移動できる。ただし、目標地点が視認出来る必要がある。

【取得条件】［怪人状態］になれる。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数 1 回。

超常能力のガジェット 人間/人間系用

超能力　下記

＜説明＞『体質覚醒』の１つ。『オルタフォース』の影響により潜在的能力の一部を覚醒した人間が扱うことができる。
＜効果＞超能力を下記の表から選び取得できる。追加で取得は可能だが、変更はできない。

名称	命運	備考
サイコキネシス □□□	1	意思の力で物体を動かすことができる。対象が大きい場合や技術を要する場合は GM 判断で［判定ロール］を指示して良い。石をぶつける等すれば【意思】ロールの成功分を自動命中のダメージにすることもできる。
サイコメトリー □□□	0.5	その物体に触れた者の強いイメージが得られ、人に対して触れれば、相手が今思っている表層意識を知ることができる。判定は【意思】［判定ロール］。対人の場合【意思】［対抗判定ロール］。
ヒーリング □□□	1	自然治癒力を高め、接触した相手の傷を瞬時に癒す。【意思】［判定ロール］で成功した数の ×3 倍 HP を回復する。
テレパシー □□□	1	任意の相手に意思を送って、心と心で会話が可能。相手の意思を読んだり、自分の意思を伝えることができる。拒む場合は【意思】［対抗判定］。【非生物】を持っている相手には無効。
クレアボアイヤンス □□□	1	透視。物体を透過して見ることができる。成功するためには判定は【意思】［判定ロール］。
プレコグニション □□□	0.5	予知。予知のスタイルは自由で、自動書記、念写、予知夢など任意。GM から得たいヒントに応じた難易度を指定してもらい【意思】［判定ロール］を行なって成功すればヒントが得られる。
リモートビューイング □□□	1	遠視。本来なら見えないような遠くの光景を見ることができる。ただし、あなたの味方の PC が居なくてはならず、その付近 10m 程度が見られる。判定は【意思】［判定ロール］。詳細は GM 判断。
テレポーテーション □□■	2	以前に行ったことのある任意の場所へ瞬間移動可能。GM 任意の難易度で【意思】判定ロールをし、目的の場所が思い出せれば OK。戦闘中の場合は、自分の手番に 2 行動を消費して使用可能。
リザレクション □■■	1.5	隣接している任意１人の死者を蘇らせられる。使用すると［肉体 HP］1 点の状態で直ちに息を吹き返す。
パイロキネシス □□□	1.5	2 行動を消費して使用可能。［遠隔 8］以内の【意思】1/2 人に［炎上判定 2］を与えられる。固定ダメージは 5 点。

［取得条件］【人間系】の取得。上記表の通り【命運】消費。
［発動条件］行動回数 1 回（特に指定が無い場合）。

超人体　□□□

＜説明＞人間のもつ眠れる力『オルタフォース』を覚醒した者。「変身」することで、彼らの外見は装甲に包まれた戦士のような姿となる。古代文明リントでは「超人」に覚醒した人間を「アギト」と呼んでいた。
＜効果＞変身すると、現状の［能力値］に加えて更に合計＋７点の［能力値］が上昇、変身のつど［肉体 HP］＋ 30 点を得る。変身中は［超人状態］であり［基本変身］。
■追加効果
この［ガジェット］を【命運】を支払って取得した場合（種族や職業で取得した場合も可）、【フィニッシュブロー】（69p）と【怪人知覚】（74pp）を自動取得。ただし、他の［ガジェット］を取得して自動取得した場合や「【超人体】と同様に扱う」と書かれている場合は、これらの追加効果は得られない。

［取得条件］種族が「人間」である。【命運】2 点消費。
［発動条件］行動回数 1 回。

怪人知覚　■■■

＜説明＞怪人の気配を離れた場所（半径 5km 程度）から知覚できる。PC の居ない場所で GM が怪人の活動を描写した場合、プレイヤーの任意で、その活動に気づき、場所を特定して駆け付けることができる。
＜効果＞［超人状態］や［怪人状態］の対象に気づける。変身前の【人間体】状態の者を知覚することはできない。［超人状態］や［怪人状態］であっても、プレイヤーが宣言しなかったり GM が描写しなかった活動を知覚することもできない。知覚したならば、シーンへの登場時、［先制判定］に＋８個。

［取得条件］［超人状態］になれる。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

ライジングパワー □□□

＜説明＞体に電気を帯びることで体得される身体強化。所持している装備や身体に金色の装飾が加わる。
＜効果＞現状に加え、能力値を合計＋３点する。効果は１戦闘シーン。

【取得条件】BA かSA のみ。【人間系】の取得。【命運】2 点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。行動回数１回。

アメイジングパワー □□■

＜説明＞究極の力に近づくことで得られる姿。全身の各所が黒や深い色になる。人間がこの力を扱うには、強い意思が必要。そうでなければ人間性を失い、究極の破壊者へと変貌していく（ゲーム的な制約はない）。
＜効果＞現状に加え、［能力値］を合計＋４点する。【ライジングパワー】を同時発動することも可能。効果は１戦闘シーン。

【取得条件】BA か SA のみ。【人間系】の取得。【命運】2 点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。行動回数１回。

アークル ■■■

＜説明＞『リント文明』の遺跡から出土したベルト状の太古の変身システム。リントは「アギト」の力を人為的に引き出すシステムとしてこの「アークル」を作り出した。この装備は一度装着したら取り外せず、普段は体内に隠れて外からは分からない。レントゲンを使用すれば分かる。
＜効果＞この［ガジェット］を取得すると、【超人体】の［ガジェット］を使用して変身した場合、通常の【超人体】と変身の効果が異なり、現状の能力に加えて更に合計＋９点の能力値が上昇、［肉体HP］が＋20 点追加される。【超人体】の追加効果は得られない。
■追加効果
この［ガジェット］を取得した場合（種族や職業で取得した場合も可）、【フィニッシュブロー】（69p）を自動取得。【ゴウラム所持】（80p）の［ガジェット］でゴウラム取得に必要な【命運】を -1 点で取得可能。ただし、他の［ガジェット］を取得して自動取得した場合や「【アークル】と同様に扱う」と書かれている場合は、これらの追加効果は得られない。

【取得条件】種族が「人間」である。【超人体】の取得。【命運】消費なし。
【発動条件】［超人状態］である。

グローイングフォーム ■■■

＜説明＞完全に覚醒していない状態の者がなる通常の変身よりも弱体化した姿。体色は白または色彩の薄い色をしている、健康状態などによっても（演出的に）この姿になる場合がある。
＜効果＞［変身］が強制解除された場合、元の姿には戻らず、このグローイングフォームになる。このフォームになると能力値が変身前に戻ってしまう。ただし、［超人状態］か［怪人状態］であることを発動条件としている［ガジェット］は使用可能である。［基本変身］として扱う。

【取得条件】BA か SA のみ。【人間系】の取得。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。

ギルス化 ■■■

＜説明＞［超人］の突然変異種。不安定な覚醒により、超人というよりも怪人に近い特性を持っている。身体はより生物的な姿となる。
＜効果＞【超人体】により変身をした場合、同時にこの［ガジェット］の特性が付加される。［ライヴアームズ］（80p）、特例的に［超常能力のガジェット（生物特性能力）］（71p）を別途【命運】を支払って取得可能となる。

【取得条件】BAかSAのみ。【超人体】取得。【命運】1点消費。
【発動条件】［超人状態］である。

フォームチェンジ

フォームチェンジ □□□

＜説明＞超人や怪人たちの中には状況に応じて姿を変え、戦闘能力を強化、特化することができる者がいる。
＜効果＞この［ガジェット］単体では効果は無いが、別途【命運】を支払って取得した「フォームチェンジ」能力を発動できる。［強化変身］として扱う。

［取得条件］BA か SA のみ。【人間系】取得に加え【超人体】か【怪人体】の取得。
［発動条件］常駐、上記参照。

ペガサスフォーム □□□

＜説明＞身体の各所が緑色に染まるこのフォームは、感覚器官が研ぎすまされる。その能力は超感覚による驚異的な射撃の命中精度を生み出す。
＜効果＞五感を使った知覚力を生かす判定に対して＋５個を追加する。このフォームの間は近接武器の［命中判定］と［回避判定］全てに－３個のペナルティを受ける。このフォームの効果時間は３手番のみ。
■特殊武器化
自分が手にしている遠隔武器１つを自分用の遠隔武器に作り替え［武器命中］に＋３個を追加する。この作り替えには【ペガサスフォーム】の使用回数を１点消費。行動回数の消費は必要としない。

［取得条件］【フォームチェンジ】の取得。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

タイタンフォーム □□□

＜説明＞身体の各所が紫色に染まるこのフォームは、肉体の構造を強化し、まるで鎧のように強靭にする重戦士のフォーム。
＜効果＞［回避判定《受け》］を＋２個、［肉体 HP］に＋10 点するかわり、装甲によって重くなり［回避判定《避け》］－５個される。効果は１戦闘シーン中。
■武器化修正値
自分が手にしている格闘術以外の近接武器１つを自分用の近接武器に作り替え［武器 DP］＋２点を追加する。この作り替えには【タイタンフォーム】の使用回数を１点消費。行動回数の消費は必要としない。

［取得条件］【フォームチェンジ】の取得。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

ユニコーンフォーム ■■■

＜説明＞身体の各所が黄緑色に染まるこのフォームは、装甲が軽量化され身軽になった軽戦士フォーム。
＜効果＞超振動を生み出し、属性が［刺突］の近接武器の［武器 DP］を＋４点、［回避判定《避け》］を＋２個するかわり、軽量化により［回避判定《受け》］－５個される。

［取得条件］【フォームチェンジ】の取得。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

ドラゴンフォーム □□□

＜説明＞身体の各所が水色に染まるこのフォームは、機動力と反射神経を強化するフォーム。
＜効果＞［防具回避《避け》］を＋２個、［移動力］＋５点するかわり、軽量化により［回避判定《受け》］－５個される。効果は１戦闘シーン中。
■特殊武器化
自分が手にしている近接武器１つを自分用の近接武器に作り替え［武器命中］＋２点を追加する。この作り替えには【ドラゴンフォーム】の使用回数を１点消費。行動回数の消費は必要としない。

［取得条件］【フォームチェンジ】の取得。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

フェニックスフォーム □□□

＜説明＞身体の各所が山吹色に染まるこのフォームは、代謝能力を最大限に高めたフォーム。
＜効果＞戦闘中は自分の手番の最初に毎回１ダイスの HP を自動回復し、行動回数１回を消費することでさらに１ダイスを回復できる。かわりに、［武器 DP］－２点、［命中判定］－２個される。

［取得条件］【フォームチェンジ】の取得。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

クロノスフォーム □■■

＜説明＞身体の各所が銀色に染まるこのフォームは、超常能力の強化により自分の時間の流れを速めることができる。
＜効果＞［移動力］＋２点する。効果は１戦闘シーン中。
■超加速
【クロノスフォーム】の使用回数を１点消費（行動回数の消費は不要）すると３ラウンドのあいだ［超加速状態 2］になることができる。取得時に、さらに余分に支払った【命運】＋１点毎に［超加速状態］＋１の数値が追加される（超加速状態６まで）。

［取得条件］【フォームチェンジ】の取得。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

トリニティーフォーム ■■■

＜説明＞通常では同時に使用できない【フォームチェンジ】の［ガジェット］を同時に２つ発動することができる［ガジェット］。
＜効果＞この［ガジェット］を取得した時に同時発動できる［ガジェット］を設定し、変更は不可。［ガジェット］によって影響を受ける内容は、＋でも－でも効果は重複する。［強化変身］。
同時発動させたフォームの発動時間の短い方の効果が終了すると、【トリニティフォーム】の効果も終了する。終了すると【トリニティフォーム】になる前の状態に戻る。

［取得条件］BA、SA のみ。【フォームチェンジ】の取得。【命運】2 点消費。
［発動条件］【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

フレイムフォーム ■■■

＜説明＞身体の各所が赤色に染まるこのフォームは、純粋な肉体強化によって戦闘力が高まったフォーム。
＜効果＞［回避判定《避け》］に＋２個、［肉体 HP］に＋10 点。効果は１戦闘シーン中。
■召喚武器
発動時に特殊な武器を同時召喚可能。［ガジェット］取得時に属性［斬撃］の近接武器、任意１つを別途【命運】を消費して取得。［命中判定］に＋２個する。

【取得条件】【フォームチェンジ】の取得。【命運】１点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

ライトニングフォーム ■■■

＜説明＞身体の各所が黄色に染まるこのフォームは、電光石火の瞬発力を発揮するフォーム。
＜効果＞［移動力］＋10 点、ただし、変身の効果時間はフォームチェンジ後の最初の１攻撃のみ。
■召喚武器
発動時に特殊な武器を同時召喚可能。取得時に近接武器、任意１つを［ガジェット］取得時に別途【命運】を消費して取得。［命中判定］に＋８個する。

【取得条件】【フォームチェンジ】の取得。【命運】１点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

ストームフォーム ■■■

＜説明＞身体の各所が青色に染まるこのフォームは、高速戦闘が得意な軽量加速フォーム。
＜効果＞［移動力］＋５点。効果は１戦闘シーン中。
■召喚武器
発動時に特殊な武器を同時召喚可能。［ガジェット］取得時に属性［斬撃］の近接武器、任意１つを別途【命運】を消費して取得。［命中判定］に＋３個する。

【取得条件】【フォームチェンジ】の取得。【命運】１点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

ヘビーフォーム ■■■

＜説明＞身体の各所が銅色に染まるこのフォームは、力と防御力のフォーム。
＜効果＞［肉体 HP］に＋20 点。効果は１戦闘シーン中。
■召喚武器
発動時に特殊な武器を同時召喚可能。［ガジェット］取得時に属性［衝撃］の近接武器、任意１つを別途【命運】を消費して取得。［命中判定］に＋３個する。

【取得条件】【フォームチェンジ】の取得。【命運】１点消費。
【発動条件】［超人状態］か［怪人状態］である。【フォームチェンジ】の使用回数1回、行動回数１回。

上位フォームチェンジ

上位フォーム □□□

＜説明＞【超人体】、【怪人体】は、感情が与える新たなる姿「上位フォーム」へ変化することができる。
＜効果＞この［ガジェット］単体では効果は無いが、別途【命運】を支払って取得した「上位フォームチェンジ」能力を発動できる。［強化変身］として扱う。この［強化変身］は［基本変身］使用時に同時に選択でき、一気に［強化変身］が可能。また、既に【フォームチェンジ】の［ガジェット］を取得している場合は取得に必要な【命運】消費は（　）内の数値で良い。

［取得条件］BAのみ。【人間系】取得に加え【超人体】か【怪人体】の取得。
［発動条件］常駐、上記参照。

バーニングフォーム ■■■

＜説明＞怒りの感情から生まれる上位フォーム。身体の筋肉が隆起し、強靭な肉体と怒りを体現するように全身から吹き出す炎のようなオーラが特徴。変身するにはあなたの「怒り」を伴う演技や演出が必要。
＜効果＞属性に［火炎］が追加され、［武器 DP］が＋３点、［武器命中］－３個される。［肉体 HP］＋30 点。行動回数１回を消費することで武器に炎をまとわせられ、次の攻撃に［炎上判定3］の効果を追加する。
■シャイニングカリバー召喚
発動時に【シャイニングカリバー】（80p）を同時召喚可能（【命運】消費不要）。

［取得条件］【上位フォーム】の取得。【命運】3（2.5）点消費。
［発動条件］【上位フォーム】の使用回数1回、行動回数１回。

エクシードフォーム ■■■

＜説明＞生命の危機の記憶から生まれる上位フォーム。生体装甲が生成され、全身をより生物的な外皮が覆う。
＜効果＞［生物特性能力］（71p）と［ライヴアームズ］（80p）の装備が使用できるようになる。【怪人体】か【ギルス化】の［ガジェット］を持っている場合、生物化がさらに活性化し、［ライヴアームズ］の性能が、全て［命中修正］＋２個と［DP修正］＋２点となる。［肉体 HP］＋25 点。［回避判定］＋２個。

［取得条件］【上位フォーム】の取得。【命運】3（2.5）点消費。
［発動条件］【上位フォーム】の使用回数1回、行動回数１回。

アサルトフォーム ■■■

＜説明＞贖罪の感情から生まれる上位フォーム。引き締まったスパルタンな身体は肉弾戦に特化した姿となる。身体はより生物感のある肉体へと変化する。変身するにはあなたの「贖罪の念」を伴う演技や演出が必要。
＜効果＞［格闘術］のみ［命中判定］が＋４個、［武器 DP］が＋４点、［回避判定］が＋２個される。［肉体 HP］＋25 点。ただし、あらゆる武器を使用できない。

［取得条件］【上位フォーム】の取得。【命運】3（2.5）点消費。
［発動条件］【上位フォーム】の使用回数1回、行動回数１回。

ブリザードフォーム ■■■

＜説明＞不安の感情から生まれる上位フォーム。超感覚を特化したフォーム。繊細でしなやかな姿となる。変身するにはあなたの「不安感」を伴う演技や演出が必要。
＜効果＞［遠隔武器］の［命中判定］が＋３個、［回避判定《避け》］＋３個される。［肉体 HP］＋ 20 点。攻撃の属性には［冷気］が追加され、命中した相手はそのつど凍結させられる可能性があり、［拘束判定 1］を行なう必要がある。
■シャイニングカリバー召喚
発動時に【シャイニングカリバー】（80p）を同時召喚可能（【命運】消費不要）。

［取得条件］【上位フォーム】の取得。【命運】3（2.5）点消費。
［発動条件］【上位フォーム】の使用回数1回、行動回数１回。

シャイニングフォーム □□■

＜説明＞勇気と正義の感情から生まれる超人の最上級フォーム。真紅と白銀の鎧に包まれた姿は人類進化の頂点である。
＜効果＞能力値の合計が現状に加え＋ 6 点追加、［肉体 HP］＋ 20 点追加される。さらに攻撃の属性に［光波］が追加される。変身時に［ガジェット］【シャイニングカリバー】（80p）を自動取得。［最強変身］である。

［取得条件］BA のみ。【人間系】取得。【命運】4 点消費。
［発動条件］［超人状態］か［怪人状態］である。行動回数１回。

ミラージュフォーム ■■■

＜説明＞悲しみの感情から生まれる上位フォーム。身体はスマートになり、超常的な反射神経を獲得する。身体に纏わり付くおぼろげな残像が特徴。変身するにはあなたの「悲しみ」を伴う演技や演出が必要。
＜効果＞［回避判定《避け》］が＋３個、［移動力］＋８点される。［肉体 HP］＋ 20 点。あなたに攻撃が命中した場合、1D を振り 6 が出た場合、その攻撃は残像を狙ったものとなり、回避したことになる。
■シャイニングカリバー召喚
発動時に【シャイニングカリバー】（80p）を同時召喚可能（【命運】消費不要）。

［取得条件］【上位フォーム】の取得。【命運】3（2.5）点消費。
［発動条件］【上位フォーム】の使用回数1回、行動回数１回。

シャイニングカリバー ■■■

高度に覚醒した者は「霊石」の一部を直接武器として生成する。外見は様々で、任意の中世武器のような姿をしている。性能は共通。取得時に遠隔武器か近接武器かを指定し変更不可。取得した時に形状デザインを任意に決定する。属性は選択した武器による。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
シャイニングカリバー（近接）	近接 1	＋2	＋6	武器による	—	赤と銀色をした神秘的な近接武器。
シャイニングカリバー（遠隔）	遠隔 10	＋2	＋5	武器による	—	赤と銀色をした神秘的な遠隔武器。

［取得条件］他の［ガジェット］での自動取得のみ。
［発動条件］取得する［ガジェット］参照。

ライヴアームズ 下記

身体が生体武器と化す特殊な覚醒をした者が体得する能力。

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
ファングクラッシャー	近接 1	－2	＋4	斬撃	0.5	噛みつき攻撃用のアゴ。
ライヴクロウ	近接 1	＋1	＋3	斬撃	0.5	腕に生える鋭いカギヅメ。
ライヴヒールクロウ	近接 1	－2	＋6	斬撃	1	カカトに生えるカギヅメ。
ライヴフィーラー	近接 3	±0	＋5	刺突	1	手首から生える触手状の器官。DP＋［転倒判定 2］
ライヴスティンガー	遠隔 4	－3	＋6	刺突	1	背中から生える触手。ダメージの代わりに［拘束判定 3］を選択できる。
ライヴスマッシャー □■■	遠隔 10	±0	+10	光線	2	胸部などに生成される水晶体状のレーザー発振器官。レーザー光線を放つ。使用回数に制限あり。［決め技］。
リジェネレイト □□□	－	－	－	－	1	瞬時に肉体を再生する。［肉体 HP］を 20 回復。肉体が切断されたり粉砕されていても同様。再生には 1 行動必要。

［取得条件］上記表の通り【命運】消費。［ガジェット］の【ギルス化】か【エクシードフォーム】が必要。
［発動条件］行動回数1回。

アルティメットフォーム □■■

＜説明＞遥か太古の昔、リントたちが「凄まじき戦士」と呼んだ究極の存在。グロンギにとっては最高位「ン」の位をもつグロンギの王である。「シャイニングフォーム」が進化の頂点とするならば、このフォームは人類を超越した存在といえる。全身は漆黒の闇に覆われ、黒い攻撃的で鋭角的なフォルムの鎧のような姿を成す。この姿になった者は、殺戮を行なうことのみを求める狂戦士となり、人に戻ることはない。
＜効果＞【意思】が 15 以上ある者は強い意思によって人格を失うこと無くこの姿をコントロールできる。15 未満の場合は変身中 NPC として GM が管理。変身すると［能力値］合計は現状に加え＋12 点が追加される。変身時に［ガジェット］の【武器化】【生成武器強化】【超発火能力】を自動取得する。［強化変身］の［最強形態］。

［取得条件］BA のみ。【人間系】の取得。【命運】5 点消費。
［発動条件］［超人状態］か［怪人状態］である。行動回数 1 回。

ゴウラム所持 □□□

＜説明＞リントのサポート兵器「ゴウラム」を 1 体所持している。［簡易 NPC・エネミー］で紹介されている「ゴウラム」を任意に取得可能（80p）。
＜効果＞取得には、欲しい「ゴウラム」の【必要命運】を支払う必要がある。召喚し使用するには、この［ガジェット］の使用回数の消費が必要。「ゴウラム」の行動は［行動共有ルール］で扱う。「ゴウラム」の受けたダメージは、［準備タイム］に回復可能。破壊された場合、そのセッション中は使用不能。

［取得条件］人間である。【命運】上記参照。
［発動条件］なし。

グロンギ族のガジェット

メ集団の力 ■■■

＜説明＞グロンギ族の中でもズ集団より上位な、メ集団に属するグロンギ。
＜効果＞取得すると能力値が合計＋２点上昇する。【武器化】の［ガジェット］を【命運】消費なしで取得する。［肉体 HP］＋ 20 点。この［ガジェット］がなくてもメ集団であると設定してかまわない。

【取得条件】BAかSAのみ。グロンギ。【ゴ集団の力】【ラ集団の者】【ヌ集団の者】を持っていない。【命運】1点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。

ゴ集団の力 ■■■

＜説明＞グロンギ族の中でも戦闘集団としては王を除いて最強の存在、ゴ集団に属するグロンギ。
＜効果＞取得すると能力値が合計＋４点上昇する。【武器化】か【フォームチェンジ】どちらか１つの［ガジェット］を【命運】消費なしで取得する。［肉体HP］＋30点。この［ガジェット］がなくてもゴ集団であると設定してかまわない。

【取得条件】BA か SA のみ。グロンギ。【メ集団の力】【ラ集団の者】【ヌ集団の者】を持っていない。【命運】２点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。

王の欠片 ■■■

＜説明＞太古の昔にリントによって封印されたグロンギ族の王はその「霊石」の一部を砕かれている。砕けた「霊石」はその破片でも強力な力を持っており、グロンギ族の中にはそれを手に入れて自分に移植する者もいる。
＜効果＞この［ガジェット］を取得すると、能力値が＋３点される。そして、あなたは理性が低下し、今までよりも感情の起伏が激しくなる。プレイヤーはそのことを意識して演技を行なうこと。また、ストーリー中でグロンギの王が登場する予定の場合、GM は使用を中止させても良い。

【取得条件】BA のみ。グロンギ。【命運】1.5 点消費。
【発動条件】常駐。

ラ集団の者 ■■■

＜説明＞グロンギ族の社会で神官職である「ラ集団」の者となる。
＜効果＞【意思】が＋１点される。

【取得条件】DA のみ。グロンギを選んでいる。【メ集団の力】【ゴ集団の力】【ヌ集団の者】を持っていない。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】常駐。

ヌ集団の者 ■■■

＜説明＞グロンギ族の社会で武器職人である「ヌ集団」の者となる。
＜効果＞【器用】が＋１点される。

【取得条件】SA のみ。グロンギを選んでいる。【メ集団の力】【ゴ集団の力】【ラ集団の者】を持っていない。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】常駐。

ヌの武器 ■■■

＜説明＞グロンギ族の使用する武器の中でも、職人集団であるヌ集団が作った武器は大変すぐれており、あなたはそれを持っている。普段は小さなアクセサリーにする事もできる。
＜効果＞［武器命中］＋１個と［武器 DP］＋１点の効果が有る。ヌの武器として近接武器の［中世武器］１つを得られる。ただし別途［中世武器］取得に必要な【命運】を支払うこと。【武器化】で生成した武器は対象外。

【取得条件】種族が「グロンギ族」である。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】なし。

バーサーク □□■

＜説明＞グロンギ族の戦士は自分の意思で志気を高揚させ戦闘力を高めることができる。
＜効果＞1 戦闘の間、［武器 DP］を＋４点できる。

【取得条件】BA のみ。グロンギを選んでいる。【命運】1.5点消費。
【発動条件】行動回数１回。

神託 □□□

＜説明＞グロンギ族の唯一神『究極の闇』と交信し、神の啓示を受けられる。
＜効果＞GM から現状の推奨行動（ヒント）を 1 つ教えてもらえる。

［取得条件］【ラ集団の者】である。【命運】1 点消費。
［発動条件］非戦闘シーンである。

回復能力 □□□

＜説明＞グロンギ族の唯一神『究極の闇』と交信し、生命力を回復する。
＜効果＞視界半径 20 マス以内の任意 1 人の［肉体 HP］を 20 点回復する。戦闘中であれば、自分の手番に使用可能。

［取得条件］【ラ集団の者】である。【命運】1 点消費。
［発動条件］行動回数 1 回が必要。

ベ集団のしもべ ■■■

＜説明＞グロンギ族の中で最下層の地位を持つ「ベ集団」を使役する。
＜効果＞簡易 NPC「ベ集団の戦士」を【意思】1/2 人集める。倒されても、セッション後に同数まで補充される。

［取得条件］種族が「グロンギ族」である。【命運】2 点消費。
［発動条件］なし。

ダメージ減少 □□■

＜説明＞肉体を一瞬だけ強靱にし、ダメージを軽減する。
＜効果＞受けたダメージを 1 回につき 10 点軽減できる。ただし、最低 1 点は受ける。

［取得条件］BA、SA のみ。種族が「グロンギ族」である。【命運】1 点消費。
［発動条件］ダメージ確定後。

直感回避 □□■

＜説明＞攻撃の殺気を感知して回避する。
＜効果＞自分の［回避判定《避け》］1 回に＋ 8 個を追加できる。

［取得条件］BA、SA のみ。種族が「グロンギ族」である。【命運】1 点消費。
［発動条件］［回避判定《避け》］前。

警戒 □□□

＜説明＞野性的な五感で周りの異変にいち早く気づく。
＜効果＞GM の許可する対象となる［判定ロール］に＋ 5 個。

［取得条件］グロンギを選んでいる。【命運】1 点消費。
［発動条件］なし。

強化付与 □■■

＜説明＞ラ集団が持つ任意一体のグロンギ族の潜在能力を一時的に高める力を与える。
＜効果＞能力値に＋ 5 点を追加する。効果は数日間（ゲゲルの実行日数間か 3 日）有効。ただし、自分には効果が無い。

［取得条件］【ラ集団の者】である。【命運】1 点消費。
［発動条件］なし。

ガガル所持 ■■■

＜説明＞グロンギ族のもつ生物兵器「ガガル」を所持している。
＜効果＞［簡易 NPC・エネミー］で紹介されている「ガガル」を【必要命運】を支払って取得可能（115p）。召喚する事は出来ないので、事前に準備している演出が必要。「ガガル」の行動は［行動共有ルール］で扱う。「ガガル」の受けたダメージは、［準備タイム］に回復可能。破壊された場合、そのセッション中は使用不能。

［取得条件］種族が「グロンギ族」である。【命運】上記参照。
［発動条件］なし。

ガガル修復 □□■

＜説明＞グロンギ族のもつ生物兵器「ガガル」を修復できる。
＜効果＞次のシーンで『ガガル』の HP を完全回復させられる。ただし、シーン間が連続しているなど、修復の時間が取れない場合は不可。

［取得条件］【ヌ集団の者】である。【命運】1 点消費。
［発動条件］上記参照。

ガガル殺し ■■■

＜説明＞「ガガル」の構造に詳しいため、あなたの行なう攻撃は「ガガル」に対して通常よりも多くのダメージを与えられる。
＜効果＞「ガガル」に DP ＋ 10 点。

［取得条件］【ヌ集団の者】である。【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

究極の闇の煙 ■■■ NPC用

＜説明＞グロンギ族の王が身につける能力で自身を黒い煙「究極の闇の煙」に変えて空中を自在に移動できる他、地域に同質の煙を放ちそれを吸い込んだ人間の命を奪い「グロンギ族」として蘇らせる（生前の記憶は残らない）。また王はこの方法で蘇った「グロンギ族」を黒い煙に変化させて吸収、体力を回復できる。
＜効果＞煙化しての移動は通常の 2 倍の移動で【飛行・2】として扱う。煙状になっている時は攻撃は行なえず《避け》のみ可能。1 行動消費して本来の姿で飛行移動可能（通常の［移動力］）。「究極の闇の煙」を地域にまき散らすと GM 判断で数時間で地域に蔓延する。煙を吸い込んだ重要度の低い NPC（GM 判断）は死亡し「グロンギ族」になる。簡易 NPC の「ベ・ミジン・バ」（117p）として扱い、あなたの指示に従う。戦闘中に実行した場合、効果範囲は戦闘シーン内全て。2 ラウンド後の初めに「グロンギ族」になり［先制判定］を行なう。煙を PC や重要 NPC が吸った場合、［気絶判定 2］となり、グロンギ化はしない。回復として使用する場合、自分の手番の最初に宣言する事で、行動回数を消費せず、戦闘シーン内のグロンギ化した者 1 体につき［肉体 HP］10 点の回復として使用できる。使用すると「究極の闇の煙」の力でグロンギ化した者は煙となって吸収され、消滅する。

［取得条件］BA のみ。種族が「グロンギ族」である。【命運】3 点。
［発動条件］［怪人状態］である。上記参照。

SAULのガジェット

G3システム □□□

＜説明＞警視庁・未確認生命体対策班「SAUL」が使用している対未確認生命体用特殊強化装甲服。装着するためには専用トレーラーに乗り込み、専用のアンダーウェアに着替える必要がある。また、この強化服は個人用にセットアップされており、他者が着用するには数時間のプログラミングやメンテナンスが必要。
運用には、専用のトレーラーを移動指令室とし、2名のスタッフ（オペレーターほかスタッフ1人）のチームが必要。チームはNPC（簡易NPC・一般人）でもよいし、他のPCが担当しても良い。
＜効果＞装備中は、装着者の［種族］分の［能力値割振り点］を16点で再設定する。［追加HP］は＋30点。連続稼動時間は20分、トレーラーに戻れば、予備バッテリーとの取り替えが可能。［Gシステム装備］（106p）を取得できる。初期装備として「スコーピオン」と「ガードチェイサー」1つを得る。［装着状態］の［基本変身］として扱う。［アクトカード］39［瞬間変身］の効果は適用不可。

［取得条件］【命運】2点消費。
［発動条件］非戦闘時である。8分程度の装備時間が必要。

G3シスオペ ■■■

＜説明＞G3システムのオペレーション技能。
＜効果＞知識や整備などの［判定ダイス］を＋3個する。また【G3システム】（83p）【G3-Xシステム】（83p）の能力値に修正を加えることができる。担当者の【機知】を上限10点までの範囲で装着者の追加能力値として加えられる。

［取得条件］【命運】1点消費。
［発動条件］常駐。

G3-Xシステム □□□

＜説明＞G3システムを性能面で大幅に強化したのがG3-Xシステム。
＜効果＞装備中は、装着者の［種族］分の［能力値割振り点］を20点として再設定する。［追加HP］＋30点。誰でも装着できるオートフィット機能を装備、連続稼動時間は40分、トレーラーに戻れば、予備バッテリーとの取り替えが可能。［Gシステム装備］（73p）を別途【命運】を支払って取得できる。初期装備として「ユニコーン」1つを得る。【G3システム】を取得している場合、この［ガジェット］の取得に必要【命運】は3点ではなく1点でよい。［装着状態］の［基本変身］として扱う。［アクトカード］39［瞬間変身］の効果は適用不可。

［取得条件］BA、SAのみ。【命運】3点消費。
［発動条件］非戦闘時である。8分程度の装備時間が必要。

G3システム-量産型 □□□

＜説明＞「G3- マイルド」と呼ばれるオペレーターによるサポートを不要とした量産試験タイプの強化服。
＜効果＞装備中は、装着者の［種族］分の［能力値割振り点］を 16 点として再設定する。［追加 HP］＋ 15 点。誰でも装備できるオートフィット機能を持ち、連続稼動時間は 30 分、トレーラーに戻れば、予備バッテリーとの取り替えが可能。［G システム装備］（106p）を取得できる。自動取得で「スコーピオン」と「ガードチェイサー」1 つを得る。［装着状態］の［基本変身］として扱う。［アクトカード］39［瞬間変身］の効果は適用不可。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］非戦闘時である。8 分程度の装備時間が必要。

Gシステム回復 □□■

＜説明＞G3、G3 マイルド、G4、V1、V3 の強化服を修理できる。
＜効果＞次のシーンで［追加 HP］を最大値に回復する。ただし、次のシーンまでに修理の時間がない場合は不可。

［取得条件］SA か DA のみ。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］上記参照。

V1システム □□□

＜説明＞「G3 システム」と同時期に警視庁で開発された強化服「V1 システム」。オペレーターによるサポートを不要とするのが特徴。
＜効果＞装備中は、装着者の［種族］分の［能力値割振り点］を 17 点として再計算する。［追加 HP］＋ 20 点。誰でも装備できるオートフィット機能を持ち、連続稼動時間は 60 分。［G システム装備］（106p）を取得できる。初期装備として「スコーピオン」を 1 つ自動取得。この［ガジェット］は［装着状態］の［基本変身］として扱う。［アクトカード］39［瞬間変身］の効果は適用不可。

［取得条件］【命運】2点消費。
［発動条件］非戦闘時である。10分程度の装備時間が必要。

V3システム ■■■

＜説明＞「V1 システム」の上位機体。【V1 システム】と能力は全く同じだが、「出力」と「精度」を制御するデュアルシステムを採用し、格闘戦に特化した機能「レッドボーン装置」を内蔵。
＜効果＞【V1 システム】使用時に適用される。一時的に機能をオーバーロードさせ【トドメ技】の［ガジェット］の効果を発揮できる。1 回の変身で 1 度のみ使用可能。近接の［命中判定］＋ 3 個。「遠隔武器」を使用できなくなる。［装着状態］の［基本変身］として扱う。［アクトカード］39［瞬間変身］の効果は適用不可。

［取得条件］【V1 システム】の取得。【命運】1.5 点消費。
［発動条件］非戦闘時である。10分程度の装備時間が必要。

特殊ガス弾 □□□

＜説明＞怪人たちの苦手とするガス成分で作られた特殊弾頭。
＜効果＞属性［実弾］の武器（ピストルやアサルトライフルなど）に使用可能。【怪人体】【超人体】に有効、命中するとダメージに加え［拘束判定 2］の効果が付与できる。

［取得条件］警察関係者である。【命運】1 点消費。
［発動条件］適用した武器による。

パーフェクトAI ■■■

＜説明＞G3 と G3-X に使用可能な装備。システム制御をサポートする AI（人工知能）。
＜効果＞これを装備すると、［武器命中］が＋ 2 個、［武器 DP］が＋ 2 点される。ただし、性能が良すぎて、使いこなせる装着者が限られてしまう。

［取得条件］【意思】8 以上。【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

神経断裂弾 ■■■

＜説明＞神経断裂弾は、実体弾を発射する武器（ピストルやアサルトライフルなど）に使用できる特殊弾。
＜効果＞【人間系】の［ガジェット］を持つ相手に対しては［武器 DP］＋ 5 点の追加効果がある。この弾を使用できるのは属性［実弾］の武器のみ。

［取得条件］警察関係者である。【命運】2 点消費。
［発動条件］常駐。

G1システム □□□

＜説明＞もともとGシステムは超人をモデルに作られた。しかし、このプロトタイプはモデルに近付けようとする余りオーバースペックとなり、普通の人間では使用不能となったためお蔵入りとなったものである。
＜効果＞内容は【G3-X システム】と同じ。さらに［命中修正］＋2個、［DP修正］＋2点。ただし、【肉体】が10以下のものが装着した場合、戦闘終了後に［肉体HP］がダメージを受け1/2になる（軽減不可）。［アクトカード］39［瞬間変身］の効果は適用不可。

［取得条件］【命運】4点消費。
［発動条件］【G3-X システム】と同様。上記参照。

G2システム ■■■

＜説明＞G1の反省のもとGシステムを無人ロボット化したもの。制御の困難さからお蔵入りとなった。無人の為、【G3 システオペ】をもつオペレーターが指示して戦わせる。
＜効果＞［簡易NPC・エネミー］（112p）のキャラ「G2」を取得し、戦闘時のみ使用できるロボットとして運用できる。AIによる自動戦闘を行う。操作はプレイヤー。ただし、PCがG2を操作する指揮車（Gトレーラーなど）にいるという設定が必要なため、戦闘には参加できない。車両等の装備はフレーバーで構わない。G2のHPの回復は［準備タイム］に可能。HP0になっても「死亡」を選ばなければ、修復できる。

［取得条件］【G3 システオペ】取得。【命運】4点消費。
［発動条件］PCが戦闘シーンに居ない。上記参照。

自衛隊のガジェット

G4システム ■■■

＜説明＞陸上自衛隊新装備開発室が極秘に開発したG3システムの上位システム。現在は研究段階であり、いずれは軍事目的で使用される予定。大型トレーラータイプの移動指揮車と複数人のオペレーターで運用される。超能力者の超知覚力を引き出すサイコフィードバックシステムと連動して驚異の性能を発揮する。
＜効果＞装備中は、装着者の［種族］分の［能力値割振り点］を22点として再設定する。その他にオペレーターが1名必要（命運不要、NPC可）。［追加HP］＋30点。誰でも装着できるオートフィット機能を装備、連続稼動時間は60分、トレーラーに戻れば、予備バッテリーとの取り替えが可能。
「Gシステム装備」（106p）を取得できる。
［装着状態］の［基本変身］として扱う。
■サイコフィードバックシステム
あなたとは別に【超能力】の［ガジェット］を持った者がシステムに入れば、その者の［肉体HP］を使って各判定時の［判定ロール］に＋1～10個追加可能（＋1ごとにHP1消費）。
［アクトカード］39［瞬間変身］の効果は適用不可。

［取得条件］BAのみ。職業が【自衛隊員】である。【命運】3点消費。
［発動条件］非戦闘時である。15分程度の装備時間が必要。

スマートブレインのガジェット

SB社 ■■■

＜説明＞オルフェノク達の表の顔、巨大企業スマートブレイン社の社員となる。
＜効果＞スマートブレイン社に関する知識の判定ロールが可能になり、［判定ダイス］を＋３個する。［スマートブレイン装備］を別途【命運】を払って取得可能。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

SB幹部 ■■■

＜説明＞オルフェノク達の表の顔、巨大企業スマートブレイン社の幹部となる。
＜効果＞スマートブレイン社に関する知識の判定ロールが可能になり、［判定ダイス］を＋６個する。［スマートブレイン装備］と［スマートブレイン上級装備］を別途【命運】を払って取得可能。

［取得条件］種族が「オルフェノク」である。【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

スマートブレイン装備

スマートパッド ■■■

＜説明＞高性能なタブレット端末として機能するスマートブレイン社員の基本装備。スマートブレイン社製の装備は、スマートブレイン社によって固体識別がされ、位置情報や使用状態も全て記録し管理されている。スマートブレイン社に分からないように装置を使用したり持ち歩くことはできない。このパットを使えば、それらの情報を容易に感知できる。
＜効果＞調査、分析、情報収集、SB 社社内業務に関しての全ての［判定ロール］＋１個

［取得条件］【SB 社】の取得。【命運】消費なし。
［発動条件］［判定ロール］前。

強制停止 □■■

＜説明＞スマートブレイン社が開発した装備を正式な手続きを省略して停止することができる。
＜効果＞［スマートブレイン装備］［ギア・システム装備］［ライオットスーツ装備］の任意１人の持つ１つの［ガジェット］を直ちに使用不能にできる。効果はあなたが解除しない限り１話つづく。【協力者】を持っているなら、協力者をスマートブレイン社内の内通者に設定し、スマートブレイン社内のシステム管理情報を操作させることで、【強制停止】の効果を無効化できる。

［取得条件］【SB 幹部】の取得。【命運】1 点消費。
［発動条件］行動回数１回。

SB研究機関 ■■■

＜説明＞スマートブレイン社には様々な研究機関が設けられており、それを使用することができる。
＜効果＞各研究機関に分析や情報提供を依頼した場合、調査、分析などの［判定ダイス］に＋４個の効果がある。
ただし、機関を使用する場合、あなたも１度は立ち会わなくてはならないため、スマートブレイン社に戻る必要がある。

［取得条件］【SB 社】の取得。【命運】1 点消費。
［発動条件］［判定ロール］前。

スマートブレイン上級装備

オルフェノクの社員 □□■

＜説明＞あなたは任意のシーンに最大２体のオルフェノクの社員を連れてこられる。
＜効果＞［簡易 NPC・エネミー］の「オルフェノク」（132p）を使用回数１回で任意１体、最大２体まで直ちに呼び寄せ、あなたの隣接マスに配置。ただし、召喚したオルフェノクには【ザコ】（96p）が付与される。呼び出したオルフェノクは個別のキャラとしてあなたが操作する。

［取得条件］【SB 幹部】の取得。【命運】２点消費。
［発動条件］行動回数１回。

ホークアイ操作 □□□

＜説明＞スマートブレイン社が有する人工衛星の１つ。使用許可を得ている社員はスマートパッドを利用してホークアイに搭載された観測カメラの画像を見ることができる。画像は個人を特定できるほど鮮明で、夜間は暗視画像となる。曇りや雨などの天候による妨害もある程度は画像解析で解消可能。
＜効果＞追跡、捜索に関する［判定ロール］に＋５個。

［取得条件］【SB 社】の取得。【命運】1.5 点消費。
［発動条件］［判定ロール］前。

オルフェノク化実験 □■■

＜説明＞スマートブレイン社は身寄りの無い者などを利用して「オルフェノクの記号」を埋め込む実験を極秘に行っている。あなたはその施設を使用できる。
＜効果＞SB の秘密施設に運び込まれた対象にスタッフが手術を施し【命運】不要で【オルフェノクの記号】（69p）を与える。実行するには対象を捕獲しなくてはならない。

［取得条件］【SB 幹部】の取得。【命運】１点消費。
［発動条件］上記参照。

ギアシステムのガジェット

ギア・システム □□□

＜説明＞この［ガジェット］はジュラルミン製のアタッシュケースにまとめられた「ギア・システム」の基本セット。内容は、携帯電話型マルチデバイス、コアシステム、パンチングユニット、ポインター、取扱い説明書。携帯電話型マルチデバイスに認証コードを入力後、ベルト状のコアシステムに差し込むことで疑似物質を生成して全身を覆う強化服になる。
スマートブレイン社は公式発表では、G5 システム（ギア・システム）は現在開発中としていることから、G5 システムに関連する装備はほとんど全てが、同社より発売している一般家電製品や車両に外見と機能が偽装されている。そのため、知らない人間が装置を見ても普通は気づかないし、マルチデバイスに付属するミッションメモリーというチップがなければ機能もしない。ギア・システムを装備した者を一般人が目撃すれば、怪人かライオトルーパーと誤認する。

■マルチデバイス
携帯電話型マルチデバイス、変身などに使用する。通常は携帯電話としても機能する。変型させれば「フォンブラスター」という光弾銃になる。［ギア・システム装備］（109p）を参照。

■コアシステム
マルチデバイスを付けて「変身」するベルト状のメインの装置。フォトンブラッドを生成し強化服を形成する。
＜効果＞装備すると、［種族］の［能力値割振り点］を 20 点として再設定。［装着状態］の［基本変身］となる。［追加 HP］は＋ 20 点。［ギア・システム装備］（109p）を別途【命運】を支払って取得可能。自動取得で「フォンブラスター」「ポインター」「パンチングユニット」それぞれ１つずつを得る。この装備は個人を登録することは無いので条件が合えば誰でも使用できる。

［取得条件］［種族］が「オルフェノク」か【オルフェノクの記号】取得。【命運】３点消費。
［発動条件］行動回数１回。

ブラスターフォーム □■■

＜説明＞「ブラスターギア」という SB 社の開発した大出力光子兵器。普段はアタッシュケースの様な形状。「ギア・システム」に互換性がありマルチデバイスをセットすると、人工衛星「イーグルサット」よりエネルギー供給および「ブラスターフォーム」と呼ばれる「大火力形態」に変身する為のデータが転送される。変身後の全身は深紅に染っており、これはスーツ内全体を『フォトンブラッド』が流れているためで、「オルフェノク」は接触するだけで負傷してしまう。
＜効果＞追加装備として、両肩に「ブラッディキャノン」が出現、「ブラスターギア」本体も武器になるため、それぞれを初期装備として得たものとする。詳細は［ブラスターフォーム装備］（110p）を参照。変身中は［武器命中］＋３個、［武器 DP］＋３点の効果、［追加 HP］＋ 20 点を得られる。バーニアで飛行が可能、【飛行-2】の効果あり。フォームの変身時間は１戦闘シーン。この変身は［装着状態］の［最強形態］。【負の組成】（57p）を持つ者が、格闘術などの直接接触する攻撃を行うと、命中１回毎に 5DP のダメージを自動的に受ける（軽減不可）。

［取得条件］BAのみ。【ギア・システム】取得。【命運】2 点消費。
［発動条件］【ギア・システム】装着中。他のフォームを装着していない。行動回数 1 回。

アクセルフォーム □■■

＜説明＞「アクセルギア」という SB 社の開発した腕時計型加速装置。「ギア・システム」に互換性がありセットすると、人工衛星「イーグルサット」よりエネルギー供給および「アクセルフォーム」と呼ばれる「超加速体」に［強化変身］する為のデータが１ミリ秒で転送される。
＜効果＞手番に宣言すると［超加速状態 4］となる。効果時間は３ラウンド。超加速状態が終了するとこの［強化変身］は解除される。

［取得条件］SA、BAのみ。【ギア・システム】取得。【命運】1 点消費。
［発動条件］【ギア・システム】装着中。行動回数 1 回。

アダマントフォーム □□■

＜説明＞「アダマントギア」という SB 社の開発したギア・システム用強化装甲。マウンテンバイクに偽装している。「ギア・システム」に互換性がありマルチデバイスをセットすると、人工衛星「イーグルサット」より接続パーツが転送され、「アダマントギア」が強化外骨格として全身を覆うヨロイとなる。
＜効果＞［追加 HP］さらに＋ 30 点を得られる。《受け》に＋４個、［転倒判定］が自動成功となる。フォームの変身時間は１戦闘シーン。［装着状態］の［強化変身］。

［取得条件］BAのみ。【ギア・システム】取得。【命運】2 点消費。
［発動条件］【ギア・システム】装着中。行動回数 1 回。

ライオットスーツ □□□

＜説明＞SB 社の持つ私兵「ライオトルーパー」の装備。社会的には SB 系警備会社の怪人対策装備という認識。フォトンブラッドを使用しない量産型強化服。普段はベルト状だが、SB 社の衛星「イーグルサット」よりスーツが転送され、わずか 0.05 秒で全身を覆う強化服となる。
＜効果＞この変身は［装着状態］の［基本変身］として扱う。変身すると［種族］分の［能力値割振り点］を 15 点として扱って再設定する。変身のつど［追加 HP］＋ 20 点を取得、［ライオットスーツ装備］（107p）が使用可能。自動取得で「アクセレイガン」1 つを得る。また、個人を登録することは無いので条件が合えば誰でも使用できる。【ライオットスーツ】には SB 社に逆らった者を抹殺する為、特殊薬剤が仕込まれており、SB 社の上級幹部の権限で使用される。装着中に使用されると HP は 0 となり即死する。

［取得条件］【SB 社】か【SB 幹部】と、［種族］が「オルフェノク」か【オルフェノクの記号】取得。【命運】1 点消費。
［発動条件］オルフェノクの場合【人間体】、行動回数 1 回。

帝王のベルト ■■■

＜説明＞スマートブレイン社が開発した後期型ギアシステムシリーズの通称。オルフェノクの王が覚醒した際に、その側近の装備用として想定されている。武装を限定しフォトンブラッドの運用効率を高めている。
＜効果＞【ギア・システム】（87p）を持つものが取得することで、以降そのギアシステムは「帝王のベルト」仕様となる。【ギア・システム】で変身した場合、装着者の［種族］の［能力値割振り点］を 25 点として変身後の能力値を再設定し、［追加 HP］＋ 35 点に変更される。初期装備から「ポインター」「パンチングユニット」が除外される。［装着状態］の［基本変身］としての扱いは変わらない。

［取得条件］BA のみ。【ギア・システム】（87p）の取得。【命運】2 点消費。
［発動条件］常駐。

デモンズスレート ■■■

＜説明＞ギアシステムに組み込める装備。特殊な電気信号「デモンズイデア」を装着者の脳に放ち、ガンマ脳波の周波数を強制的に引き上げることで闘争本能を高める。適性の無いものは人格に異常をきたし攻撃的な性格になる。この装置の影響で変身前の状態であっても、指から電撃を放つなどの能力が残留する現象が発生する（フレーバー）。
＜効果＞【ギア・システム】（87p）を持つものが取得することで、【ギア・システム】での変身時に近接の［武器 DP］＋ 4 点、［防具回避《避け》］に－ 2 個の効果を受ける。ただし、装着時に毎回【意思】の［判定ロール］難易度 3（変身前の能力値で判定）が必要で、失敗すると暴走し変身中は NPC となり GM の管理となる。NPC 状態のキャラクターは近くの相手を見境無く攻撃し HP が 0 になるか、相手がいなくなるまで攻撃をやめない。

［取得条件］【ギア・システム】（87p）の取得。【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

フライングアタッカー ■■■

＜説明＞人工衛星［イーグルサット］より転送される「ギア・システム」用の個人兵装。
＜効果＞フォトンブラッド技術を応用した飛行ユニットで、【飛行・2】として扱える。また、両サイドにブースターライフルを装備。取り外してトンファーエッジという近接武器になる。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ブースターライフル	遠隔8	＋3	＋4	光波	ーーー
トンファーエッジ	近接	＋3	＋5	斬撃+光波	ーーー

［取得条件］【ギア・システム】取得。【命運】2.5 点消費。
［発動条件］【ギア・システム】装着中。行動回数 1 回。

オルフェノクのガジェット

覚醒の儀式 □□□

＜説明＞オルフェノクは相手がHP0になった状態で、「死亡」を選んだ場合、この［ガジェット］を使うことで相手をオルフェノクとして覚醒させることができる。この儀式は「使徒再生」と呼ばれる。
＜効果＞「戦闘不能」を希望し、直ちにシーンから離脱（川に落ちてしまうなどの演出で）を宣言したなら儀式は行えない。対象は人間のみ。儀式が成功するには、相手が【意思】の［判定ロール］難易度３に成功しなくてはならない。オルフェノクとして覚醒した場合、ゲーム上では改めてキャラクターをオルフェノクとして作成しなおすことになる。対象がNPCだった場合、GMは［簡易NPC・エネミー］の中から任意のオルフェノクのスペックを代用しても良い。失敗すると瞬時～数時間以内に灰になってしまう（GM判断、死の演出としての行動以外、実益のある行動はとれない）。

【取得条件】［オルフェノク］である。
【発動条件】［怪人状態］である。非戦闘中。

有翼化 ■■■

＜説明＞怪人体の生物特性がトリやコウモリなど飛行能力が特徴の生物がベースとなっている場合、変身して翼が生え飛行可能な姿になることができる。
魚類や海洋性ほ乳類がベースの場合は変身により足が尾ひれとなり空中を遊泳することが可能（効果は同様）。
＜効果＞［回避判定《受け》］－４個、［回避判定《避け》］が＋５個される。飛行は通常の移動と同じ速度で移動でき、空中でのホバリングも可能（【飛行・1】相当）。

【取得条件】種族が「オルフェノク」である。【命運】１点消費。
【発動条件】［怪人状態］に変身中。常駐。

光の翼 □□■

＜説明＞鳥やコウモリのような有翼生物をモチーフとしたオルフェノクのみ取得できる。翼にエネルギーを集めて羽ばたかせることで周囲の対象を一度に攻撃できる。
＜効果＞隣接マスの全員に［武器命中］＋２個、［武器DP］＋５点の攻撃を行える。この攻撃は［決め技］である。

【取得条件】BA、SAのみ。種族が【オルフェノク】である。【飛行1～2】の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数１回。

超高速化 □□□

＜説明＞身体能力を極限まで高めて高速行動を可能にする変身形態「超加速体」に変身する。
＜効果＞効果は２ラウンド。［超加速状態 2］さらに【命運】を追加で支払うと効果時間＋１ラウンドと［超加速状態］の数値が＋１点され、最大［超加速状態 6］。

【取得条件】BAである。［オルフェノク］である。【命運】２点＋任意消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数１回。

激情態 □□■

＜説明＞感情が高まり闘争心や苛立が強い意志となって、その姿と力を強化した。
＜効果＞［近接］の攻撃の［武器DP］が＋３点される。［基本変身］時に同時に使用可能。

【取得条件】［種族］が「オルフェノク」である。【命運】0.5点消費。
【発動条件】［怪人状態］に変身中。行動回数１回。

俊足化 □□■

＜説明＞怪人体の生物特性がシカやチーターなど俊足が特徴の生物がベースとなっている場合、変身してより動物的な姿になることができ、動きも素早くなる。
＜効果＞［近接］の攻撃の［武器DP］が－２点される代わりに、「先制力」と「移動力」は＋５点、［防具回避］《避け》が＋６個される。効果は１シーン。

【取得条件】［種族］が「オルフェノク」である。【命運】1点消費。
【発動条件】［怪人状態］に変身中。行動回数１回。

魔物の心 ■■■

＜説明＞人間としての心を失ったオルフェノクは次第に非道で残忍になり、最終的には殺戮を求める魔人となる。その代わり人間の姿に戻ることはできなくなる。
＜効果＞能力値は合計＋５点が追加され、［肉体 HP］＋ 20 点、「先制力」＋３個、「移動力」に＋３点の効果を得る。NPC 用の［ガジェット］では無いが、GM の許可が必要。主にストーリー上で人の心を失った場合などに許可される。

【取得条件】［オルフェノク］である。【命運】1点消費。GM の許可。
【発動条件】常駐。

巨体化 □□■

＜説明＞怪人体の生物特性がゾウやサイなど巨体をもつ生物がベースとなっている場合、変身してより巨体で怪物的な姿になることができる。
＜効果＞戦闘時のマスは４マスを占有する。［肉体 HP］が＋ 40 追加され、［近接］の攻撃の［武器 DP］が＋５点される。「先制力」－３個（最低 1）、「移動力」は－３点される（最低 1）。効果は 1 シーン。

【取得条件】BAである。[オルフェノク]である。【命運】2 点消費。
【発動条件】［怪人状態］に変身中。行動回数 1 回。

縮小化 □□□

＜説明＞モチーフとなった生物が小型（ネコ、ネズミ、ハトなど）であった場合、その生物の姿に変身することができる。
＜効果＞その間は、［肉体 HP］が５点となり、あらゆる戦闘力がなくなる。変身は任意に解除可能。服装も同様に変身するので裸になることは無い。ただし、武器、防具、装備品は対象外。効果は 1 日。

【取得条件】SAである。[オルフェノク]である。【命運】1点消費。
【発動条件】［怪人状態］に変身中。行動回数 1 回。

復活 ■■■

＜説明＞あなたは魂を複数持っている。
＜効果＞HP0 になって倒されたとしても、【命運】を 1 点消費することで、シーンが変わると全ての HP が最大値の状態で復活できる。しかも、未使用、あるいは使用制限のない【ガジェット】を３つまで自由に取り直しできる。

【取得条件】[オルフェノク]である。【命運】1点消費。BAである。
【発動条件】常駐。

ラッキークローバー ■■■

＜説明＞強大な能力を誇るオルフェノクが所属するスマートブレインの協力者集団。大規模なスマートブレイン施設を有する地域には４体で 1 チームとなる「ラッキークローバー」が存在する。スマートブレインが出資しているの豪邸や保養施設を自由に使うことができるなど、破格の待遇で扱われており、支社長たちも彼らには「命令」ではなく「依頼」をするのである。
＜効果＞スマートブレインの保養施設を自由に使用可能。ただし、研究施設や会社に自由に入れる訳ではない。

【取得条件】【上の上の力】の取得。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】常駐。

上の上の力 ■■■

＜説明＞スマートブレイン社は、きわめて高い戦闘力を持ったオルフェノクたちを評価し「上の上 (じょうのじょう)」と呼んでいる。その一部は支社長たちの直属の部下としてボディガードを勤めたり、「ラッキークローバー」と呼ばれる遊撃隊に所属して、スマートブレイン社に逆らうオルフェノクの始末をさせたりしている。支社長自体がこの［ガジェット］を持っている場合もある。逆にスマートブレインに所属していないのに潜在的に強い者もいる。
＜効果＞［能力値］が合計 +4 点上昇し、怪人体への変身時には同時に装備できる武器（【命運】1 点までのもの）を【命運】消費なしで 1 つ持っている（［一般武器装備のガジェット 武器表］（104p）から選択、決定後変更不可）。［肉体 HP］が＋ 20 点上昇する。［オルフェノク能力］の「オルフェノク光弾」（111p）を変身していなくても使用可能となる。

【取得条件】BA のみ。［種族］が「オルフェノク」である。【命運】3 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。常駐。

オルフェノクの王 ■■■ NPC用

＜説明＞「オルフェノクの王」は世界中で 1 体である。覚醒せず人間の中に眠っている。覚醒が近づくと本人が眠っている時に王としての意識が覚醒、半実体的な姿でさまよって他の［オルフェノク］を殺害し食べる。
＜効果＞［オルフェノク］に覚醒した場合、能力値が＋ 10 点され、［肉体 HP］が＋ 30 点される。また、「オルフェノクの王」に殺された［オルフェノク］は炎ごと石化され、王に食べられる。王は食べたオルフェノクの［ガジェット］1 つを使用回数が回復した状態で取得できる。また、［肉体 HP］も＋ 20 点回復する。食事は非戦闘時にしか行えない。王が死んだ場合、再び地球上の人間の誰かが王としての資質を宿す。

［取得条件］［オルフェノク］で NPC である。【命運】3 点消費。
［発動条件］常駐。

光の鞭 ■■■ NPC用

＜説明＞オルフェノクの王が使用する特殊攻撃。両手の十指から放たれる 10 本の光の鞭で、相手の身体を貫く。種族が【オルフェノク】あるいは【オルフェノクの記号】を持つ相手に対しては通常の攻撃効果以外に「不死性」を与えることも可能。
＜効果＞通常の攻撃として使用した場合は［射程］10 マス、［武器命中］＋ 4 個、［武器 DP］＋ 6 点、［属性］刺突の攻撃として扱う。あなたが望むならば【オルフェノク】あるいは【オルフェノクの記号】を持つ相手に「不死」を与えることも可能。この攻撃を受けた相手は【覚醒の儀式】と同じ判定（難易度 4）を行い、成功すれば、短命の宿命から解き放たれ「不死」の体となる。この「不死」とは寿命がなくなることを意味し、ダメージを受ければ通常通り死ぬ。また、判定に失敗したものは HP の有無にかかわらず石化して死亡する（PC は戦闘不能も選べる）。

［取得条件］【オルフェノクの王】の取得。【命運】消費なし。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数 1 回。

オルフェノク再生 ■■■ NPC用

＜説明＞体内から伸ばした無数の触手が絶命した「オルフェノク」を瞬時によみがえらせる。
＜効果＞隣接したオルフェノクを完全再生する。［肉体 HP］を最大値にして復活可能。ただし、同一戦闘シーンで死んだ「オルフェノク」に限られる。消費した［ガジェット］［アクトカード］は回復しない。使用回数に制限は無い。

［取得条件］種族が「オルフェノク」である。【命運】3 点消費。
［発動条件］行動回数全消費。

アンノウンのガジェット

エンジェルハイロウ ■■■

＜説明＞エンジェルハイロウは天使の輪のようにアンノウンの頭上に存在する力の源。不可視の光の輪で、力を発揮する時に輝いてその実体を視認できる。遠隔物理攻撃に対して、自動反応し斥力場による防御フィールドを形成しダメージを軽減する。
＜効果＞［肉体 HP］+10 点。属性が［実弾］か［爆発］か［衝撃］か［光波］の攻撃に対し常にダメージの最終合計値を 1/2（切り捨て）にする。

［取得条件］種族が「アンノウン」である。【命運】消費無し。
［発動条件］常駐。

アンノウンハンド ■■■

＜説明＞アンノウンは対象を殺害する場合、独自の特殊な殺害方法を用いることがある。
例・「水の無い場所で溺死させる」「24 時間後に凍死」「ミイラ化させる」「生きたまま人間を無機物と融合させて殺す」など。効果の内容は、怪奇な殺害方法なら任意（GM に確認必要）、取得時に設定し変更はできない。いかなる死因であっても、副次的な効果で他者を連鎖的に攻撃することはできない。例・「爆発して死ぬ」「毒ガスになって死ぬ」などは周りの人に被害があるため不可。
＜効果＞この［ガジェット］を使用すると、倒した相手（死亡した対象のみ）に対して、死に方の演出を任意に行える。

［取得条件］種族が「アンノウン」である。【命運】消費無し。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数 1 回。

神聖武器 □□□

＜説明＞エンジェルハイロウから召喚されるアンノウン用の強力な武器。この武器には、「義憤のフランベルジュ」「敬虔のカンダ」「怨嵯のドゥ・サンガ」などの名前がつく（自分で命名する）。
＜効果＞［中世武器］から任意 1 つを自分の専用武器として選び、それをいつでも召喚できるようになる（行動回数消費無し）。別途【命運】を支払って取得した武器に［武器命中］＋ 2 個、［武器 DP］＋ 2 点される。

［取得条件］種族が「アンノウン」である。【中世武器】取得。【命運】1 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。

神聖武器強化 ■■■

＜説明＞神聖武器を強化する。
＜効果＞【神聖武器】の威力を強化する。指定した 1 つの【神話武器】に、［武器命中］＋ 2 個、［武器 DP］＋ 2 点が追加される。

［取得条件］BA である。【神聖武器】の取得。【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

神話武器 ■■■

＜説明＞エンジェルハイロウから召喚されるアンノウン用の強力な武器。その中でも、神話的威力を持つと言う伝説の武器。
＜効果＞指定した 1 つの【神聖武器】に、［武器命中］＋ 3 個、［武器 DP］＋ 4 点が追加される。

［取得条件］【神聖武器強化】を取得していない。【命運】2 点消費。
［発動条件］常駐。

ヒーリングエリア □□□

＜説明＞エンジェルハイロウから治癒効果のあるエネルギーを放射し負傷を癒す。
＜効果＞同一シーン内の任意の対象全員に【意思】で［判定ロール］して［成功数］×5 点の HP を回復できる。

【取得条件】SA である。種族が「アンノウン」である。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数 1 回。

ディフェンスエリア □□■

＜説明＞エンジェルハイロウから防御効果のあるエネルギーを放射し身を守る。
＜効果＞同一シーン内の任意の対象全員に［回避判定《受け》］＋ 3 個。効果は 1 戦闘中。

【取得条件】SA である。種族が「アンノウン」である。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数 1 回。

ディテクトオルタフォース ■■■

＜説明＞視界内にいる半径 10m 以内の【超人体】【怪人体】を持っている者が光って見え、正体を隠していても見つけだすことができる。
＜効果＞効果時間は 1 シーン。

【取得条件】種族が「アンノウン」である。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】常駐。非戦闘中。

レジスト □□□

＜説明＞【エンジェルハイロウ】の［ガジェット］が発揮する防御力の属性の対象を変更できる。
＜効果＞効果を使用すると、その戦闘中【エンジェルハイロウ】のダメージ軽減効果が他の属性に変更される。
例・［光波］を変更して［斬撃］にする。

【取得条件】SA である。種族が「アンノウン」である。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。手番の最初に宣言。

クイーンの力 ■■■

＜説明＞この［ガジェット］を取得すると指揮官級「アンノウン」の「クイーンロード」となる。
＜効果＞能力値＋ 6 点が追加。

【取得条件】SA、BA である。種族が「アンノウン」である。【命運】3 点消費。
【発動条件】常駐。

クイーンの従者 ■■■ NPC用

＜説明＞クイーンは従者を従えることができる。
＜効果＞【意思】1/2 体の「アンノウン」を指揮することが可能。［簡易 NPC・エネミー］から「アンノウン」を得られる。倒された「アンノウン」はセッション中は補充されない。

【取得条件】【機知】8 以上。【クイーンの力】取得。【命運】2 点消費。
【発動条件】常駐。

アンチESP ■■■

＜説明＞超能力者を狩るアンノウン達は、超能力に対して特殊な抑制効果を持つ。
＜効果＞視界内、半径 30m 以内のあらゆる対象は自動的に［ガジェット］【超能力】の効果を使用できなくなる。効果は 1 シーン。

【取得条件】種族が「アンノウン」である。【命運】1 点消費。
【発動条件】常駐。

テレポーテーション □□■

＜説明＞エンジェルハイロウを次元のゲートに変え、別の場所に瞬時に移動できる。
＜効果＞移動先に PC がいる必要がある。

【取得条件】種族が「アンノウン」である。SA である。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数 1 回。

アンチフィールド □□□

＜説明＞エンジェルハイロウの力を高めたきらめく光の壁。
＜効果＞あなたは《受け》を宣言した時にその判定ダイスを「4」まで成功として扱える。効果は 1 判定のみ。

【取得条件】種族が「アンノウン」である。【命運】1 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。

エルロードの力 □□□

＜説明＞この［ガジェット］を取得すると「オブスクルム」の側近、「アンノウン」の「エルロード」となる。「エルロード」には「地」「水」「火」「風」「生」「死」の 6 種類があり、任意 1 つを選ぶ。選んだ属性により異なる天変地異を操ることが可能となる。「地」は地震、地割れなど、「水」は洪水、豪雨、吹雪など、「火」は火災、干ばつなど、「風」は台風、竜巻きなど、「生」は生命の誕生の是非や生物の異常発生、ウイルスのパンデミックなど、「死」は飢餓など。これらの現象は演出の範囲で使用が可能。天変地異の効果で事態が大きく影響を受けることはない。
＜効果＞［ガジェット］を取得することにより、［能力値割振り点］に＋ 3 点、［肉体 HP］＋ 20 点を得る。

【取得条件】BA である。種族が「アンノウン」である。【命運】5 点消費。
【発動条件】［怪人状態］である。行動回数 1 回。

複数テレポート □□■ NPC用

＜説明＞頭上のエンジェルハイロウを拡大して自分以外の対象も同時にテレポートさせられる。
＜効果＞効果は【テレポーテーション】（94p）と同じだが一度にテレポートできる人数が 10 体＋【意思】の数までとなる。戦闘シーンに出現する場合は密集して出現する（詳細な制限は GM 判断）。

【取得条件】種族が「アンノウン」である。【テレポーテーション】（94p）の取得。【命運】1 点消費。
【発動条件】手番の初めに宣言。

闇の使徒のガジェット

アンノウン創造 □□□ NPC用

＜説明＞あなたは以前に「オブスクルム」と出会い、人類を滅ぼす使命を与えられた。
＜効果＞この能力により【命運】を 1 点消費することで 1 体の［アンノウン］を創りだせる（通常のキャラ作成として扱う）。創造には 1 日ほど必要。作り出した［アンノウン］はあなたの言うことに従う。

［取得条件］職業【闇の使徒】のみ。【命運】3 点消費。
［発動条件］【命運】1 点消費。

闇の力の恩恵 □□□ NPC用

＜説明＞あなたは以前に「オブスクルム」と出会い、人類を滅ぼす使命を与えられた。
＜効果＞この能力により視界内の任意 1 人のキャラクターに自分の【命運】を使って任意の［ガジェット］を授けるか、封じることができる。使用する度に【命運】を 1 つ消費する。ただし、取得させる場合、条件を満たしている対象でなければならない。

［取得条件］【闇の使徒】のみ。【命運】3 点消費。
［発動条件］行動回数 2 回。【命運】1 点消費。

社会のガジェット

捜査権 ■■■

＜説明＞警察関係者であるという設定。
＜効果＞警察手帳を見せて、聞き込みをしたり、事件現場に立ち入ることができる。また、警察につかまっている容疑者と話すことも可能。

［取得条件］警察関係者である。【命運】0.5 点消費。
［発動条件］常駐。

導師 ■■■

＜説明＞あなたには、自分を戦士として育ててくれた師匠のような存在、「導師」がいる。
＜効果＞導師はあなたに助言を与えてくれたり、組織の上位の者に進言するなど、協力してくれる。それらの判定を【意思】＋ 3 点で判定できる。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

権力 ■■■

＜説明＞巨大企業の上層部や政治家などという設定。企業や公的機関に対して圧力をかけることができる。
＜効果＞それらの判定を【機知】＋ 3 点で判定できる。このボーナスに使用回数制限は無い。ただし、地位ゆえに執務におわれ該当機関の建物から外には出られない。

［取得条件］SA か、DA。【命運】1 点消費。
［発動条件］非戦闘中である。常駐。

協力者 □□■

＜説明＞あなたに協力してくれる利害関係を結んだ者たち。新聞記事の掲載を止めたり、事件関係者の連絡先を入手してくれたりする。ジャーナリストや警察関係者など人物が対象。
＜効果＞それらの判定を【機知】＋ 5 点で判定できる。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］［判定ロール］前。

NPC用ガジェット

ここで紹介する［ガジェット］は、GMが特定のNPCやロボットやサポートメカ、エネミーといった特殊なキャラクターに与えるための［ガジェット］です。GMはNPC用の［ガジェット］をストーリー上の演出などの目的でPCに取得の機会を与えたり、自動的に取得させても構いません。取得させる場合の目安として、NPC用［ガジェット］にも【命運】を設定してあります。

強化再生 □□■ NPC用

＜説明＞肉体が滅んでしまっても、さらに強くなって甦る。
＜効果＞1度シーンが変われば【命運】を1点支払って蘇ることができる。蘇る際には、身体能力が以前と 異なる性質に変化しているかも知れない。能力値が+2点され、再度割り振り直してよい。あなたは、望むならば取得してい る［ガジェット］を【命運】5点分まで取り直すことも可能。

［取得条件］【人間】以外。【命運】消費は上記。
［発動条件］上記参照。

ものまね □□■ NPC用

＜説明＞相手の真似が得意。
＜効果＞自分に対し一度に使用したすべての［アクトカード］をそのまま、使った分だけ入手できる。ただし、使用できるのは、自分の手番になってから。

［取得条件］【命運】2点消費。
［発動条件］ダメージ算出後。

ザコ ■■■ NPC用

＜説明＞この［ガジェット］を持っているのはザコである。
＜効果＞HPは必ず最大値が1となる。

［取得条件］NPCである。
［発動条件］常駐。

再生分身 □■■ NPC用

肉体が滅んでしまっても、1度シーンが変われば【命運】を2点支払って蘇ることができる。その時、2体に分身する。分身と本体の区別は無いが、精神は共有している。プレイヤーが2体として扱う。［ガジェット］などの消費状態は同じ。また、行動回数は2体で共有すること。つまり通常なら2体で合計2行動まで。

［取得条件］【人間】以外。【命運】消費は上記。
［発動条件］常駐。

追加行動回数 ■■■ NPC用

＜説明＞手数が多い。
＜効果＞行動回数が1つ増える。

［取得条件］【命運】4点消費。
［発動条件］常駐。

耐久ザコ ■■■ NPC用

＜説明＞丈夫な身体をもったザコ。ただし、特殊な効果の攻撃に対しては弱い。
＜効果＞この［ガジェット］を持つ者は【ザコ】(96p)と異なり通常通りのHPを得られるが、［大属性］が「基本」以外の効果を含んだ攻撃の場合、HP1として扱われる。
また［決め技］に対しては［属性］に関わらずHP1として扱われる。

［取得条件］【命運】消費なし。
［発動条件］常駐。

車両合体 □□■ NPC用

＜説明＞車両と合体する能力。合体することで、その車両をあなたの意思で自走させることができる。
＜効果＞キャラクターの［肉体HP］が合体した車両の［追加HP］となる。分離は任意のタイミングで可能。合体中のダメージは車両と半々に振り分けられる。

［取得条件］【命運】1点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数1回。

変形・防具化 □□□ NPC用

＜説明＞身体を変型させて1つの防具になる能力。
＜効果＞任意の「防具表」から1つの形状を選ぶ。変型すると隣接した任意1人に防具として自動的に装備される。すでに防具をつけている場合は装備できない。変形の解除は任意で行動回数1回。防具になった時の修正値はベースとなった防具に準じるが《受け》に＋3個を足せる。［追加HP］はあなたの［肉体HP］。装着者が［基本変身］状態の場合［強化変身］扱いで装備される。装着中にHP0になったなら、防具となったあなたもHP0となり［戦闘不能］か［死亡］の選択が必要。

［取得条件］【命運】1点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数1回。

変形・武器化 □□□ NPC用

＜説明＞身体を変形させて1つの武器にする能力。
＜効果＞任意の「中世武器」1つの形状になる。武器になった時の修正値はベースとなった武器に加え［命中修正］＋3個と［DP修正］＋3点。変形の解除は任意1行動。変形中は武器なので手番は無く行動はできない。

［取得条件］【命運】1点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数1回。

逃げきり □□■ NPC用

＜説明＞必殺技など死亡確定の攻撃を受けても強引な理屈で、それを回避できたことにし、そのシーンから逃げだせる。
＜効果＞ただし、同一シーンに戻ってくることはできない。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］上記参照。

新登場 ■■■ NPC用

＜説明＞ヒーロー作品では、初めて登場したころはやたらと強かった敵やライバルが、しばらくすると並の能力として扱われることがある。この［ガジェット］はそんな効果を再現する。
＜効果＞変身後の［判定ロール］が全て＋3 個となる。この効果は 2 話続く。キャンペーンシナリオでない限り GM はこの［ガジェット］を取得させるべきではない。

［取得条件］【命運】2 点消費。
［発動条件］常駐。

変形・車両体 □□□ NPC用

＜説明＞あなたは任意 1 種類の地上車両形態に変形できる。変型する車両は取得時に決定する。
＜効果＞HP はキャラクター本来のものを使用するが、それ以外は車両の数値に準ずる。変形する車両は取得時に決定し変更は不可。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］行動回数 1 回。

合体・融合 □■■ NPC用

＜説明＞身体を合体する能力。合体ロボットのようにパーツが変型して合体するタイプや有機的に融合するタイプがある。どちらの場合もキャラメイク時に合体する相手を設定すること（全員【合体・融合】を要取得）。設定は何体であっても構わない。
＜効果＞合体中は合体したキャラクターの［ガジェット］を共有することができる。HP は合体したキャラの合計値（合体解除後はダメージは均等に振り分ける）。能力値と副能力値は設定時に決定したキャラ 1 体のものを使用するが、ひとりが合体する度に全ての能力値と副能力値が＋1 される（最大 8）。ただし、行動手番は 1 体として考えるため 1 人分である。どのプレイヤーが行動させても良い。合体解除にも行動回数 2 回が必要。

［取得条件］BA のみ。【怪人体】取得。【命運】1 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数 2 回。

騎乗体 ■■■ NPC用

＜説明＞あなたは一種の乗り物として機能する。
＜効果＞この【ガジェット】取得に何点【命運】を支払ったかで乗員数が決まる。【命運】×2 人の乗員となる。人を乗せられる以外は何ら変わらない。

［取得条件］【命運】1 ～点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数 1 回。

サイズのガジェット

人間と比較して大きな姿をした相手や小さな姿をした相手に対して適用される［ガジェット］です。どのくらいの大きさ（小ささ）から適用できるかといった制限はありませんが、体格をいかした能力や特性を表現するためのものです。大型のキャラクターは戦闘時に複数のマスを占有します。そのサイズは、GM が自由に設定してかまいません。

巨体 ■■■ NPC用

＜説明＞この［ガジェット］は、あなたが人間のサイズより数段大きいことを意味している。
＜効果＞［肉体 HP］が＋ 50 点される。修復取得不可。

【取得条件】「人間」では無い。【命運】2 点。
【発動条件】常駐。

ラージサイズ ■■■ NPC用

＜説明＞この［ガジェット］は、あなたが怪獣並みに巨大なことを意味している。人間であったならば、何らかの理由が必要。具体的なサイズは設定しないが、例えば 20 ～ 40m あっても良い。
＜効果＞この［ガジェット］を持つ者は、持たない者に対する［命中判定］［回避判定《受け》］と、［判定ロール］の【肉体】【運動】【意思】全てに対して、成功値が「6」「5」に加え、「4」も成功扱いとなる。［ラージサイズ］を持っている相手に対しては、通常通りの処理を行なう。

【取得条件】【命運】消費なし。
【発動条件】常駐。

超巨体 ■■■ NPC用

＜説明＞この［ガジェット］は、あなたが怪獣並みに巨大なことを意味している。
＜効果＞巨大であることにより、［肉体 HP］が＋ 50 点される。修復取得不可。

【取得条件】「人間」では無い。【命運】2 点。【ラージサイズ】取得。
【発動条件】常駐。

踏みつぶし □□□ NPC用

＜説明＞巨体を活かして対象に踏み潰しを試みることができる。対象に近接攻撃が命中した場合、この効果を宣言する。
＜効果＞対象は［拘束判定 2］判定に成功しないと、潰され手番の行動を失い［拘束状態］となる。［拘束状態］を解除するまで対象は潰された状態として扱う。

【取得条件】「人間」では無い。【命運】1 点。【巨体】取得。
【発動条件】命中前に宣言。

雄叫び □□□ NPC用

＜説明＞獰猛な、あるいは不気味な叫び声。
＜効果＞戦闘シーンにいる敵対する全ての対象は【意思】難易度 2 の［判定ロール］を行い失敗するとその手番の行動回数を全て失う。すでに行動している者や感情を持たない者、【非生物】を取得している者には効果が無い。

【取得条件】「人間」では無い。【命運】1 点。【巨体】取得。
【発動条件】行動回数 1 回。

暴れまわり □□■ NPC用

＜説明＞巨体をいかして暴れまわることで攻撃を加える。
＜効果＞通常通り移動を行いその移動経路上にいた対象すべてに対して、任意の近接攻撃を行える。回避側の判定は個別だが、攻撃側は 1 回のみで共通。移動によって攻撃する技だが、最終移動地点に他者がいてはならない。また、この攻撃には他の［ガジェット］［アクトカード］は使用できない。

【取得条件】「人間」では無い。【命運】1 点。【巨体】取得。
【発動条件】行動回数 2 回。

巨大攻撃 □□■ NPC用

＜説明＞巨体をいかした近接攻撃。巨大なため動きは鈍るが、そのかわり威力があり、攻撃箇所も増える。
＜効果＞任意 1 つの攻撃に適用し変更不可。［武器命中］－ 3 個、［武器 DP］＋ 5 点、攻撃の効果が有るマスは隣接する 1 マスだけでは無く、隣接マスとその隣接する縦横 2 マス（合計 4 マス、任意に指定可能）が対象となる。回避側の判定は個別に行うが、攻撃側は 1 回のみで共通。

【取得条件】「人間」では無い。【命運】2 点。【巨体】取得。
【発動条件】行動回数 1 回。

長距離化 ■■■ NPC用

＜説明＞体格に比例してその攻撃は遠くまで届くようになる。
＜効果＞遠隔武器の射程を 5 倍にする。

【取得条件】「人間」では無い。【命運】2 点。【巨体】取得。
【発動条件】常駐。

長身 ■■■ NPC用

＜説明＞背が高い。
＜効果＞そのため［飛行状態 1］に対してペナルティなしで攻撃できる。

【取得条件】「人間」では無い。【命運】1 点。【ラージサイズ】取得。
【発動条件】常駐。

吹き飛ばし □□□ NPC用

＜説明＞あなたの近接攻撃は強力。
＜効果＞望むならば、攻撃が命中した場合、相手を 1D マス後方へ吹き飛ばすことが可能。相手はただちに［転倒判定 2］に成功しないと、飛ばされた上に［転倒状態］となる。

【取得条件】「人間」では無い。【命運】1 点。【巨体】取得。
【発動条件】行動回数 1 回。

対物攻撃 ■■■ NPC用

＜説明＞障害物をものともしない。
＜効果＞ドアや建物等の構造物や［車両 HP］を持つ乗物、ロボットなど【非生物】を持つものなど生物では無いものに対してのダメージの最終合計値が 2 倍になる。

［取得条件］「人間」では無い。【命運】1 点。【巨体】取得。
［発動条件］常駐。

ヒュージサイズ ■■■ NPC用

＜説明＞この [ガジェット] は、あなたが【ラージサイズ】を上回る超巨大な姿をしていることを意味する。例えば 40 ～ 100m あっても良い。この大きさはイメージなので 20m 程度で【ヒュージサイズ】を持っていてもかまわない。
＜効果＞【ラージサイズ】(98p) を持つ相手に対して［命中判定］［回避判定《受け》］と［判定ロール］【肉体】【運動】【意思】全てに成功値が「6」「5」に加え「4」も成功扱いとなる。【ラージサイズ】を持たない者に対しては「3」も成功扱いとなる。【ヒュージサイズ】を持つ者には効果はない。

［取得条件］他のルール上の設定による。【命運】消費なし。
［発動条件］常駐。

巨体の不便 ■■■ NPC用

＜説明＞あなたは大きいがゆえに自分よりサイズの小さな相手へ攻撃するのが苦手である。
＜効果＞［サイズのガジェット］で【ラージサイズ】やその上の【ヒュージサイズ】を持っている場合、自分より小さいサイズの相手に対する攻撃が、一段階下がるごとに［武器命中］－ 15 個される。二段階違えば－ 30 個となり、攻撃はかなり困難となる。

［取得条件］【命運】消費不要。
［発動条件］常駐。

小柄 ■■■ NPC用

＜説明＞あなたは人間サイズよりさらに小さい。
＜効果＞［肉体 HP］が 1/2 となるが、代わりに［回避判定《避け》］が＋ 3 個される。

［取得条件］「人間」では無い。【命運】0.5 点。
［発動条件］常駐。

ちよこまか □□□ NPC用

＜説明＞あなたは小さい上にすばしっこい。
＜効果＞使用すると［回避判定《避け》］が＋ 5 個される。

［取得条件］【小柄】の取得。【命運】0.5 点。
［発動条件］回避判定前。

ボスガジェット

複数ヒット ■■■ NPC用

＜説明＞複数の敵を相手するボスキャラは手数が通常よりも多い。
＜効果＞1 回の命中判定を 2 体の相手に与えることができる。ただし、どちらの相手も攻撃範囲内にいること。使用回数のある［ガジェット］は 2 体に適用されても使用回数は 1 回として扱う。

［取得条件］【命運】3 点消費。
［発動条件］常駐。

脇役粉砕 ■■■ NPC用

＜説明＞プレイヤーがコントロールしている PC ではないキャラクターは全てこの［ガジェット］を持つものの隣接マスになると任意に破壊される。演出としては強力なオーラで吹き飛ばされてノックアウトされたことにしてもよいし、すばやい攻撃を受けてやられたことにしてもよい。
＜効果＞この［ガジェット］を持つものが隣接した場合、プレイヤーが直接使用している PC 以外のキャラクター (例えばオートバジンやディスクアニマル、名もなき NPC など) は直ちに HP0、あるいは［気絶状態］となる（PC の任意）。
この行為は自身の手番時に行動回数を消費せずに宣言できる。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

第二段階 □■■ NPC用

＜説明＞あなたは今の姿から、別の姿へと変貌した。
＜効果＞任意のタイミング、あるいは HP が 0 になった時、別の変身形態へ変身できる。あらかじめ別途キャラクターを作成し、この［ガジェット］を使用したなら、ただちに使用中のキャラクターをそちらのデータと切り替える。受けたダメージなども持ち越されない。切り替えたキャラクターが【怪人体】や【超人体】、【フォームチェンジ】【武器化】などの［ガジェット］を持っている場合、既にそれらが準備された状態で姿を現してもよい。

［取得条件］【命運】0.5 点消費。
［発動条件］［怪人状態］である。行動回数 1 回。

強敵 ■■■ NPC用

＜説明＞こいつは他の奴より強い！
＜効果＞GM が他の敵よりも手強い相手を作る場合に使用する。能力値に＋ 4 点、［肉体 HP］に＋ 20 点。

［取得条件］【命運】2 点消費。
［発動条件］常駐。

即死能力 □□□ NPC用

＜説明＞相手を瞬時に凍らせて粉砕する、落雷で感電死させる、念力で破裂させるなど、任意に設定した強大な力で対象 1 体を粉々に打ち砕く。
＜効果＞HP はただちに 0 となり、NPC は自動的に即死。PC の場合は【意思】の［判定ロール］難易度 2 に成功すれば無効。また、失敗しても［死亡］か［戦闘不能］かを選べる。

［取得条件］【命運】4 点消費。
［発動条件］［超人状態］か［怪人状態］である。行動回数 1 回。

超発火能力 □□□ NPC用

＜説明＞強力なサイキックにより超高熱を作り出す。視界内の任意の対象全てに自動命中する発火現象を起こす。
＜効果＞ダメージは通常［武器 DP］20 点＋［炎上判定 3］。対象は《受け》でしか回避できない。アクトカードなどによる特殊な効果を使用した場合はその限りではない。

［取得条件］【超人体】か【怪人体】の取得。【命運】4 点消費。
［発動条件］行動回数 2 回。

最後の1人 ■■■ NPC用

＜説明＞仲間より先に倒れる訳にはいかない。シーン内に 1 人でも仲間が残っていれば、あなたは HP1 以下にはならない。
＜効果＞仲間が全員倒されると効果を失う。同じ［ガジェット］を持った仲間がいた場合、その仲間は対象外となる。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

分割HP ■■■ NPC用

＜説明＞この［ガジェット］を持つとそう簡単にはやられなくなる。
＜効果＞GM はこの［ガジェット］をもつキャラクターの HP を自由に分割して構わない（例 : HP100 のエネミーの HP を、30、30、30、10 に分割）。この分割された HP はダメージ計算が別扱いとなり、1 つの HP にその数値以上のダメージを与えても、他の HP が減る事は無い。例の場合だと、最初に 50DP を受けても 30、30、10 は残った状態となる。

［取得条件］【命運】1 点消費。
［発動条件］常駐。

ラスボス装甲 ■■■ NPC用

＜説明＞ボスならではの強度を持つ。
＜効果＞回避判定《避け》と《受け》が＋５個される。

［取得条件］【命運】３点消費。
［発動条件］常駐。

ラスボス抵抗 ■■■ NPC用

＜説明＞ボスならではの耐久性を持つ。
＜効果＞あなたが望まない特殊状態への抵抗の判定ロールには常に＋８個。

［取得条件］【命運】２点消費。
［発動条件］常駐。

ボスHP ■■■ NPC用

＜説明＞複数の敵を相手するボスキャラはHPが通常よりも多い。
＜効果＞［肉体HP］50～150点が追加される。

［取得条件］【命運】３点消費。
［発動条件］常駐。

ボス能力値 ■■■ NPC用

＜説明＞ボスキャラは能力値も通常より高い。
＜効果＞能力値に＋10点。

［取得条件］【命運】３点消費。
［発動条件］常駐。

ボスの脅威 ■■■ NPC用

＜説明＞ボスキャラは、その存在だけで圧倒的な脅威を放っている。
＜効果＞全ての［判定ロール］が「4」でも成功となる。

［取得条件］【命運】４点消費。
［発動条件］常駐。

一般武器装備のガジェット武器表

遠隔武器［小火器］ ■■■

武器の弾数は実際にはあるが、特に記述のないものはゲーム運用上は回数制限は無い。※ ゲームの便宜上「小火器」と呼称するがそうで無いものも含まれる。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
ピストル	遠隔8	+2	+2	実弾	1	一般的な小銃
マグナム	遠隔8	+1	+5	実弾	1.5	大口径の銃全般
アサルトライフル	遠隔10	+0	+6	実弾	1.5	突撃銃。散布射撃※
スタンガン □■■	遠隔3	+1	DP無し	電撃	1	コードを飛ばし相手に刺して電気を流す。 1回の使いきり、命中した場合［気絶判定3］
スナイパーライフル	遠隔20	+3	+4	実弾	1.5	狙撃銃［貫通判定2］
SMG	遠隔8	+3	+3	実弾	1.5	ピストル弾をフルオートで撃ち出す自動小銃。散布射撃※
ロケットランチャー □■■	遠隔10	−2	+10	爆発	1	使いきりの手持ちロケット砲
火炎放射器□□□	遠隔8	−3	+4	火炎	1	命中した場合［炎上判定2］
ショットガン	遠隔6	+3	+3	実弾	1	代表的な散弾銃
ハンドグレネード□■■	遠隔特殊	±0	+5	爆発	0.5	遠隔武器だが、射程は投げる者の【肉体】1/2マス
アンチマテリアルライフル	遠隔10	−2	+7	実弾	1.5	対物狙撃銃［貫通判定2］

［取得条件］上記表の通り【命運】消費。
［発動条件］行動回数１回（例外は上記にて確認）。

※散布射撃＝この記述のある武器は、弾を大量に撃ち出して、範囲に攻撃できる方法が選択できることを意味します。「散布攻撃」を宣言した場合、［武器命中］－３個し、目標とその隣接８マスにも弾をばらまくことができます。攻撃は範囲内すべてに適用され、［命中判定］は１回ですが［回避判定］は個別に処理します。

遠隔武器［中世武器］ ■■■

一般的な遠隔武器。現代日本が舞台の作品のため、一般人が所持している場合、それなりの理由が必要となる。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
ボウ	遠隔10	±0	+4	刺突	1	いわゆる弓矢。洋弓、和弓など。使用回数無制限。
クロスボウ	遠隔8	+3	+2	刺突	1	ボウガン、石弓などと呼ばれる武器。両手持ち。使用回数無制限。
手裏剣	遠隔5	±0	+3	斬撃	0.5	一般的な手裏剣や投げナイフ。使用回数無制限。
ブーメラン	遠隔8	+2	+3	斬撃	1	軽い金属製ブーメラン。使用回数無制限。
流星錘（りゅうせいすい）	遠隔4	+2	+2	衝撃	1	ひもに繋がれた鉄球などの武器。使用回数無制限。
ブロウパイプ	遠隔5	+2	±0	刺突	1.5	吹き矢。［毒判定２］。使用回数無制限。

［取得条件］上記表の通り【命運】消費。
［発動条件］行動回数１回。

武器強化用装備 ■■■

この武器は他の武器の威力に追加して適用される。「○○弾」を使用できるのは［属性］に「実弾」と記述のあるもののみ。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
鉄爪（てっそう）	近接１	命中 ±0	DP ＋１	斬撃	0.5	［格闘術］に修正して適用する。属性に斬撃追加。
スタン弾	武器による	命中－１	特殊	――	0.5	ゴム性の弾頭で気絶を狙う。ダメージは無くなるが［気絶判定２］となる。［実弾］の遠隔武器に適用。
炸裂弾	武器による	命中－２	DP ＋２	――	0.5	破壊力に優れたピストルやライフル弾。［実弾］の遠隔武器に適用。
徹甲弾	武器による	命中＋１	DP±0	――	0.5	貫通力に優れたピストルやライフル弾。［実弾］の遠隔武器に適用。

［取得条件］上記表の通り【命運】上記消費。

近接武器［中世武器］ ■■■

射程に近接と遠隔が並記してある武器は、投射可能。ただし、1度投げると拾わなくては再使用できない。近接と遠隔では、判定に使用する能力値が違うので注意。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
ロングソード	近接1	命中+1	DP+4	斬撃	1	代表的な両刃刀。
クリス	近接1	命中+2	DP+3	斬撃	1	波打つ刀身を持った60cm程度の刀。
ダガー	近接1/遠隔5	命中+3	DP+2	斬撃	0.5	大きなサバイバルナイフ/【命運】+0.5で使用回数無制限。
サイズ	近接1	命中−2	DP+5	斬撃	1	死神が持つような巨大な鎌
ツーブレイドソード	近接1	命中+2	DP+3	斬撃	1	両端に刀身を持つ刀
ショートスピア	近接1/遠隔5	命中±0	DP+4	刺突	0.5	短かめの手槍/【命運】+0.5で使用回数無制限。
トライデント	近接1	命中+1	DP+4	刺突	1	三つ叉の鉾。
護身用ナイフ	近接1/遠隔5	命中+1	DP+2	斬撃	0	折りたたみのナイフ等の小型ナイフ。【命運】+0.5で使用回数無制限。
ウィップ	近接3	命中−1	DP+4	斬撃	1	鞭/遠隔武器として投げることも可能［転倒判定2］
アックス	近接1/遠隔5	命中+2	DP+3	斬撃	1	斧/【命運】+0.5で使用回数無制限。
ウォーハンマー	近接1	命中−1	DP+4	衝撃	1	巨大な金属製の鎚［気絶判定2］
スタッフ・セプター	近接1	命中−2	DP+4	衝撃	0.5	杖や錫杖
フレイル	近接1	命中±0	DP+5	衝撃	1	棒の先に鎖で繋いだ鉄球を付けた武器。
多節棍	近接1	命中+2	DP+3	衝撃	1	複数の棒を鎖で繋いだ武器。三節棍やヌンチャクなど
トンファー	近接1	命中±0	DP+3	衝撃	0.5	ト型の棒状の手持ち武器。2本セット※1
圏（けん）	近接1	命中+2	DP+3	斬撃	1	リング状の刃物。手に持って使用する。
飛鐃（ひにょう）	近接1/遠隔3	命中−1	DP+4	斬撃	0.5	ひもで繋がった一対のシンバル風武器。2本セット※1【命運】+0.5で使用回数無制限。
鉄扇（てっせん）	近接1	命中−2	DP+4	衝撃	0.5	金属製扇子。
蛇交剣（じゃこうけん）	近接3	命中±0	DP+4	斬撃	1	剣としても使できるが刃の部分が分割され鞭のようにも使える。
グレートソード	近接1	命中+2	DP+5	斬撃	1.5	巨大な両手剣。
バトルアックス	近接1	命中+1	DP+6	斬撃	1.5	両手持ちの斧。
ヘビーランス	近接2	命中+1	DP+5	刺突	1.5	大型の槍やランス［貫通判定2］
ジャイアントハンマー	近接1	命中−2	DP+6	衝撃	1.5	超巨大な金属製の鎚［気絶判定2］

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。
【発動条件】行動回数1回。

※1 この記述のある武器は1つ取得すると2本セットで得られ、2つ取得しなくても【ツーウエポン】の対象となる。

遠隔武器［代用武器］ ■■■

本来は武器では無いが、非常時に武器として代用する場合のデータ。シーン内で、急遽武器が必要になり付近から拾って使用する程度ならば、【命運】を支払う必要は無い。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
小石	遠隔7	命中−2	DP+2	衝撃	0	手におさまる程度のもの
硬式ボール	遠隔8	命中+1	DP+1	衝撃	0.2	野球で使用するもの

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。
【発動条件】行動回数1回。

近接武器［代用武器］ ■■■

本来は武器では無いが、非常時に武器として代用する場合のデータ。シーン内で、急遽武器が必要になり付近から拾って使用する程度ならば、【命運】を支払う必要は無い。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
バット	近接1	命中−2	DP+3	衝撃	0.2	金属バットや木製バット
大型スコップ	近接1	命中−3	DP+4	衝撃	0.2	工事に使うような大きなもの
つるはし	近接1	命中−4	DP+5	刺突	0.2	登山用のピッケル
包丁	近接1	命中−1	DP+2	斬撃	0.2	万能包丁など
小型ナイフ	近接1	命中−1	DP+1	斬撃	0.2	戦闘用では無い、果物ナイフなど
割れたガラス瓶	近接1	命中−2	DP+2	斬撃	0.2	底を叩いて割ったガラス瓶

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。
【発動条件】行動回数1回（例外は上記にて確認）。

近接武器［格闘術］ 下記

このゲームでは格闘術も一種の武器として管理される。「格闘術」は、他の武器と異なり、防具としての効果も有る。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	《避け》	《受け》	命運	備考
素人格闘	近接1	命中−3	DP+0	衝撃	±0	±0	0	全く武術の心得が無い。一般人の場合はこれに該当
近接格闘	近接1	命中±0	DP±0	衝撃	+1	+1	0.5	一般的な護身術を修得している
達人格闘	近接1	命中+1	DP+1	衝撃	+1	+1	1	一流の格闘術を修得している
超人格闘	近接1	命中+2	DP+2	衝撃	+2	+2	2	人外の戦闘センス。［超人状態］か［怪人状態］になれる必要があるが、人間体でも使用可能。

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。
【発動条件】行動回数 1 回。

一般武器装備のガジェット 防具表

一般防具 ■■■

［鎧扱い］の防具は原則として重ねて身に付けることはできない。「超人格闘」のような防具ではない「防具扱いの装備」も同様。ただし、［盾扱い］の盾は手にもつため、重複して［追加 HP］を得られる。盾はダメージを受けた場合に最初に減少する［追加 HP］。どの場合も、［変身］した際は［盾扱い］の盾と格闘術以外の防具は使用できない。

	回避修正				
名称	《避け》	《受け》	追加HP	命運	備考
通常	±0	±0	0	−−	防具も使用せず、［格闘術］を使用していない状態
シールド	−1	+1	10	1	［盾扱い］片手用 / 条件・片手を使用
スモールシールド	+1	−1	5	1	［盾扱い］取り回しの良い小型のもの / 条件・片手を使用
金属ヨロイ	−3	+4	25	1	［鎧扱い］中世の甲冑/条件・移動力−2
ケブラーベスト	−1	+2	10	1	［鎧扱い］SWAT や軍隊が装備するような防弾、防刃素材のベスト

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。
【発動条件】常駐。

一般武器装備のガジェット［その他の装備表］

装備［治療］ 下記

治療用の装備。

名称	命運	備考
救急箱 □□□	0.5	包帯や抗生物質などが入っている。10 分程度の処置で任意 1 人の肉体 HP を 10 点回復する。非戦闘時に 30 分程度の時間が必要。
緊急医療用キット	1	専門的な治療キット。［治療］のガジェット使用時に［判定ダイス］に＋ 10 個する。非戦闘時に 30 分程度の時間が必要。
解毒剤	0.5	解毒剤の詰め合わせキット。あなたは常に処置済みとなり［毒状態］になることは無い。

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。
【発動条件】上記参照。

装備［一般装備］ ■■■

通常の持ち物については GM の判断でそのつど持っているかどうかを決定して構わない。あるいは、所持するのに【命運】を要求しても良いだろう。一般の人がスマートフォンや喫煙者がライターを持っている可能性はかなり高い。それらを持つのに【命運】は必要ない。また、職業に見合った装備の持っていて問題ないだろう。記者であれば、レコーダー、カメラマンが一眼レフカメラ、ビジネスマンがタブレット端末やノートパソコン等である。
ただし、状況によっては職業的に所持していそうな物でも、その場には持っていない可能性がある事も配慮が必要。ダイバーだからといって、休日に繁華街へ昼飯を食べにいく時は、ウエットスーツやスキューバセットは持っていないだろう。

［取得条件］上記参照。【命運】GM と相談。
［発動条件］上記参照。

車両のガジェット

装備［一般車両］ ■■■

この装備を取得するには特に条件はない。必要な【命運】のみ支払えば取得可能。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
自転車	5	15	2	0.1	-2/-8	マウンテンバイクやママチャリを含む。
バイク（中型）	20	25	2	0.5	-2/-4	中型バイク全般。
バイク（大型）	30	35	2	1	-3/-3	大型バイク全般。
乗用車	30	50	5	1	-6/-2	セダンや軽自動車など乗用車全般。
大型トレーラー	30	90	5	1	-8/+2	大型免許が必要な車両。

［取得条件］上記表の通り【命運】消費。
［発動条件］常駐。

装備［車両用オプション］ 下記

車両に追加する特殊機能。単体では効果が無い。

名称＋使用回数	命運	備考
飛行能力 □■■	1	行動回数 1 回を使用して飛行形態に変形。同様の移動力で［飛行状態 1］。
突撃装備 □□□	1	行動回数 1 回を使用して突撃形態に変形。車輌をぶつける時のダメージに＋ 5 点。
火器搭載 ■■■	任意	【命運】の必要な遠隔武器 1 つを選び搭載できる。行動回数 1 回を使用して変形すると使用可能。
潜水能力 □■■	0.5	行動回数 1 回を使用して水中形態に変形。同様の移動力で［水中状態 1］。
装甲強化 ■■■	1	車両 HP を＋ 20 する。重複不可。
自動走行 □□□	0.5	運転しなくても、あなたの指示で自由に移動できる。ただし、攻撃はできない。
車両変身 □□■	0.5	行動回数1回を使用して車両が全くの別デザインに変形、以前の車種と区別できなくなる。 例・市販のバイクが、超人用の特殊なバイクに姿をかえる（注・バイクが自動車になったりはしない）。

［取得条件］上記表の通り【命運】消費。
［発動条件］常駐。

警察・SAUL装備のガジェット

装備［警視庁車両］ ■■■

警視庁および、各警察が都市部での使用を想定した特殊白バイとして開発した車両。各都道府県の都市部に配備されている。始動キーは特殊警棒としても機能するハンドルの右グリップ「トライアクセラー」（付属品のため、単体で複数取得はできない）。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
トライチェイサー 2000	30	35	2	0.5	-2/-4	マトリクス機能で車体色を任意に変えられる。
ビートチェイサー 2000	40	45	2	1	-1/-4	特殊形状記憶合金 BT 鋼が使用され、強度が飛躍的に向上。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
トライアクセラー	近接 1	命中– 1	DP + 2	衝撃	–	チェイサーに装備済み。始動キーとしても機能する。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
パトカー	30	45	5	1	-4/-1	普通のパトカー。

［取得条件］職業が警察関係者である。上記表の通り【命運】消費。
［発動条件］常駐。

Gシステム装備 下記

この装備は G システム系の［ガジェット］が必要。これらの装備は G システム装着者以外が装着しても機能しない。

武器

名称+使用回数	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
GM–01〈スコーピオン〉	遠隔8	+2	+4	実弾	1	人間には使いこなせない大口径のサブマシンガン。散布射撃可
GG–02〈サラマンダー〉 □□□	遠隔5	–1	+11	爆発	0.5	GM–01に装着するグレネードユニット。使用回数は3回。使用には「スコーピオン」が必要
GS–03〈デストロイヤー〉	近接1	–3	+8	斬撃	1.5	腕につける高周波振動ソード
GA–04〈アンタレス〉	遠隔8	–1	±0	特殊	1	チタン製アンカーフックを発射するユニット。命中したら［拘束判定］
GA–04–2〈スパイダー〉 □□□	遠隔8	±0	±0	特殊	1	チタン繊維のネットを発射するユニット。対象を中心に周囲8マスの相手を［拘束判定3］させる。ネットはユニットとつながっているのでそのまま捕獲も可能。外部からネットごと攻撃されるとネットは破壊される。
GA–04–3〈ヘラクレス〉	近接1	+1	+2	衝撃	0.5	三日月状の強力なマニュピレーターアームを装備するユニット。近接武器。「転倒判定」を与える。
GA–04–4〈スパイラル〉	近接1	±0	+4	刺突	0.5	ハイメタル製ドリルを装備したユニット。［貫通判定2］
GX–05〈ケルベロス〉バルカンモード	遠隔10	–1	+6	実弾	2	ハイメタル徹甲弾を連射する携帯ミニガン。GM–01と合体させてランチャーモード（［決め技］）にすれば、GX弾頭を発射することが可能（1発のみ）。バルカンモードは散布射撃可
GXランチャー □■■	遠隔10	–2	+13	爆発		
GK–06〈ユニコーン〉	近接1	+3	+3	斬撃	1	接近戦用電磁コンバットナイフ
GX–XX〈ギガント〉 □□■	遠隔15	–2	+15 特殊	爆発	2	G4のみ装備可能。携帯型短距離ミサイル。1回の行動で使用回数を任意の数使用可能。命中判定とダメージの処理は個別に行なう

防具

	近接	遠隔			
名称	回避修正	回避修正	追加HP	命運	備考
GD – 07〈イージス〉	+0	+0	20	1	追加装甲ユニット。G5 用に開発されているソルメタル製の外装を装備。飛躍的に強度が向上する。重複取得は不可

車両

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
ガードチェイサー	35	50	2	0	-2/-4	G ユニット専用の大型バイク

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。特に記述の無いものは、【G3 システム】、【G3 – X システム】、【G3 システム–量産型】、【G4 システム】、【V1 システム】【V3 システム】のどれかの［ガジェット］を取得していれば取得可能。
【発動条件】武器は行動回数1回。防具、車両は常駐。

スマートブレイン装備のガジェット

ライオットスーツ装備 ■■■

［光波］属性の武器は【負の組成】を持つ相手に DP ＋ 2 点の追加ダメージを与える。

武器

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
アクセレイガン（ガンモード）	遠隔 8	＋ 1	＋ 5	光波	1.5	高熱による切断能力を持ったブレードモードとフォトンブラッドの光弾を発射するガンモードになる。
（ブレードモード）	近接 1	＋ 0	＋ 6	光波		

車輌

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
ジャイロアタッカー	30	35	2	1	-2/-4	ライオトルーパー用中型バイク。SB 社員のみ「準備タイム」に HP 回復可能。

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。［ガジェット］の【ライオットスーツ】を取得している場合に選べる。
【発動条件】武器は行動回数1回。車両は常駐。

フォトンストランザー ■■■

［光波］属性の武器は【負の組成】を持つ相手に DP ＋ 2 点の追加ダメージを与える。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
フォトンストランザー（ガンモード）	遠隔 8	＋ 2	＋ 4	光波	1.5	短剣型のガンモードと巨大な両刃刀のブレードモードに変型。［ギア・システム］で変身中のみ使用可能。
（ブレードモード）	近接 1	＋ 1	＋ 6	光波		

【取得条件】［ギア・システム］の取得。【命運】2 点消費。
【発動条件】武器は行動回数1回。

車輌［SB社装備］ 下記

スマートブレイン社が開発した車輌。また［光波］属性の武器は【負の組成】を持つ相手にDP＋2点の追加ダメージ与える。「避/受」は操縦時の修正値、（ ）内はAI自動運転時の固定値。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
オートバジン	25	40	2	2	-2/-4 (4/2)	SB社製中型バイクに偽装した変形ロボット。人型のバトルモードに変形し登録者の指示で活動する。バトルモードのデータは「簡易NPC・エネミー」に記載。また、内蔵AIにより自己判断で使用者を助ける場合もある（ゲーム的には、どちらも［行動共有ルール］で扱う）。また、オートバジンの左ハンドルグリップは「フォトンエッジ」というフォトンブラッドの剣となる。オートバジン自体が使用することは無い。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	備考
フォトンエッジ	近接	＋2	＋5	光波	高出力のフォトンブラッドを放出して刀身を形成している光の剣。使用には「ギア・システム」装着が必要。近接武器。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
サイドバッシャー	45	50	3	3	-3/-3 (3/3)	SB社製大型バイク（側車付き）に偽装した変形ロボット。二足歩行戦車型のバトルモードに変形し登録者のみ操縦可能。バトルモードに変形した場合、右腕の光子バルカン4門、左腕の多弾頭光子ミサイル「エグザップバスター」が使用可能。

名称＋使用回数	射 程	命中修正	DP修正	属性	備考
光子バルカン砲	遠隔 15	＋0	＋3	光波	毎秒72発のフォトンブラッド弾を発射する。
エグザップバスター □□□	遠隔 10	−3	＋5＋特殊	光波	多弾頭光子ミサイル。対象を中心に直径5マス（25マス分）に効果があり、範囲内の全員が［回避判定］が必要。1行動で使用回数を任意の数だけ同時使用可能。個別に判定し、別々の対象に発射可能。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受	備考
ジェットストライガー	60	45	3	2.5	-4/-2 (2/4)	ジェット機のようなフォルムのSB社製の軍用二輪ビーグル。登録者のみ操縦可能。移動のみならばAIによる自動操縦が可能。［ガジェット］の【飛行・2】を持つ。両側面には光子ミサイルが装備されている。

名称＋使用回数	射 程	命中修正	DP修正	属性	備考
光子ミサイル□□■	遠隔 10	−4	＋7＋特殊	光波	小型光子ミサイル。対象を中心に周囲8マスに効果があり、範囲内の全員が［回避判定］が必要。1行動で使用回数を任意の数だけ同時使用可能。個別に判定し、別々の対象に発射可能。

【取得条件】上記表の通り【命運】消費。［ガジェット］の【SB社】、【SB幹部】、【ギア・システム】、【ライオットスーツ】のどれかが必要。
【発動条件】常駐。装備の使用については行動回数1回。戦闘で使用するならば、［行動共有］ルール（36p）を用いる。

武器［ギア・システム装備］ 下記

［光波］属性の武器は【負の組成】を持つ相手に DP ＋ 2 点の追加ダメージ与える。

名称+使用回数	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
フォンブラスター	遠隔10	命中+1	+4	光波	1	「ギア・システム」に入っている携帯電話型マルチデバイスが変型した姿。フォトンブラッドの光弾を連射できる。
ポインター □□■	遠隔10	自動命中	拘束判定2	光波	1	「ギア・システム」に入っているスコープ、ライト、あるいはビデオカメラ（任意）に偽装した攻撃支援装置。フォトンブラッドを円錐状や格子状にして放ち、相手の動きを拘束する。
パンチングユニット	近接1	命中+0	追加+3	光波	0.5	「ギア・システム」に入っているデジカメ型ナックル。格闘術に対して追加の［武器 DP］＋ 3 点となる。
ブレイガン	近接1・遠隔10	命中+1	+6	光波	1.5	銃と剣の機能を持ったフォトンブラッド兵器。剣として使用する場合は、刀身が伸びる。
エクシードチャージ□□■	近接1・遠隔8	命中+3	+10	光波	1	相手をポインターから放つ円錐状や格子状のフォトンブラッドで拘束し、フォトンブラッドエネルギーを攻撃部位に収束してから繰り出すギア・システムの必殺攻撃。演出上はキックやパンチ、あるいは武器を使った攻撃となる。ポインターでの拘束は演出なので消費はしない。［決め技］。

［取得条件］上記表の通り【命運】消費。［ガジェット］の【ギア・システム】が必要。
［発動条件］使用については行動回数1回。

武器［ブラスターフォーム装備］ 下記

スマートブレイン社が開発した強化装備。また［光波］属性の武器は【負の組成】を持つ相手に DP ＋ 2 点の追加ダメージ与える。

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
ブラッディキャノン	遠隔 10	–2	＋6	光波	–	「ブラスターギア」の起動で転送される「ギア・システム」用の固定装備。背面に設置された二門のキャノンが可動し肩に固定されることで発射可能となる。強力な光弾を連射する。
ブラスターギア〈バスターモード〉□■■	遠隔 20	＋0	＋12	光波	–	「ブラスターギア」本体。アタッシュケース型のボディが展開して光弾を発射するアサルトライフルになる。使用回数 1 回。［決め技］。
〈ブレイカーモード〉□■■	近接 1	＋3	＋14	光波		「ブラスターギア」本体を大型ソード形態に展開して使用する。巨大な光がフォトンブレードを形成して相手を切り裂く。使用回数 1 回。［決め技］。
フォトンサウンダー □■■	遠隔 10	–1	＋8	光波	2	ラジカセに偽装した両手持ちの射撃兵器、前方 180 度、距離 10 マスの範囲全てに攻撃する。［決め技］。

［取得条件］上記表の通り【命運】消費。［ガジェット］の【ブラスターフォーム】が必要。
［発動条件］行動回数1回。

超常能力・装備

近接武器［肉体武器］ ■■■

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
噛み付き	近接1	命中＋1	DP＋5	斬撃	1	噛みつき攻撃
切裂き	近接1	命中＋2	DP＋4	斬撃	1	爪や角、翼などでの鋭い斬撃
ぶちかまし	近接1	命中＋3	DP＋3	衝撃	1	パンチやキック、尻尾などでの打撃
体当たり	突撃5	命中±0	DP＋5	衝撃	1	5 マス以上直進して対象に隣接した場合、攻撃可能。
突き刺し	近接1	命中＋3	DP＋3	刺突	1	鋭い角、尖った部位などでの刺突。
締め付け	近接1	命中＋1	特殊	衝撃	0.5	［拘束判定 2］

［取得条件］上記表の通り【命運】消費。
［使用条件］［怪人状態］である。

オルフェノク能力 ■■■

名称	射 程	命中修正	DP修正	属性	命運	備考
オルフェノク光弾	遠隔 10	命中＋ 1	DP ＋ 4	光線	0	強力なオルフェノクの中には人間体であっても、その力の片鱗を発揮する事ができる。変身状態を問わず、身体から放つ事ができる光弾。
オルフェノク強化光弾	遠隔 10	命中＋ 2	DP ＋ 6	光線	1	オルフェノク光弾の強化版。

［取得条件］BA のみ。種族が「オルフェノク」である。【上の上の力】の取得。
［発動条件］行動回数 1 回。

簡易NPC・エネミー

簡易NPC・エネミーの説明

■簡易 NPC・エネミーとは■■■■■

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。これらのキャラクターは通常のキャラメイクの制限などを無視して能力値やダメージ、HP を設定することができ、ザコからボスキャラクターまで、この方法で作成することができます。本書のサンプルシナリオの敵もこのルールで作成されています。

【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」の区別は有りません。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。

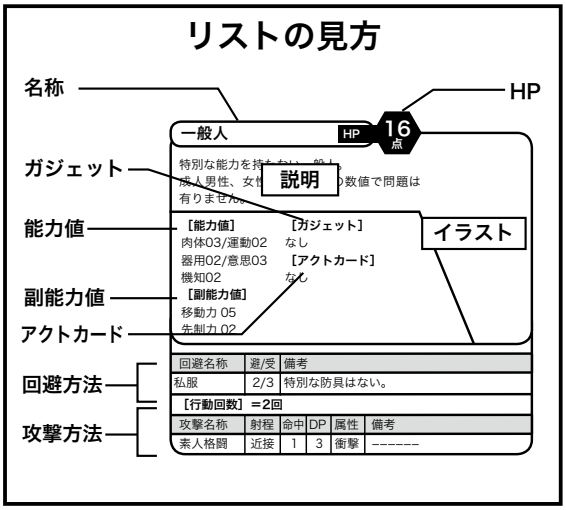
●能力値
PC キャラクターと同様に［能力値］を持っています。各、能力値の数値や上限下限の設定は PC とは異なり自由です。

●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］［先制力］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
簡易キャラの［ガジェット］記述は省略されています。職業や種族で絶対に持っている［ガジェット］は省いていますし、命中や回避修正に制限のない簡易キャラなので、命中率強化、HP 追加などの［ガジェット］は書かれていません。さらに、種族や職業的な取得制限も守る必要は無いので、場合によってはもち得ない［ガジェット］を設定されているものもいます。

●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、最初から所持している場合が有ります。使用回数は 1 種類につき、1 セッション 1 回です。

●回避方法
［回避名称］は PC の［回避状態］にあたります。［避 / 受］は［防具回避］の《避け》と《受け》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】
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。

一般人 HP 1点



特別な能力を持たない平均的な一般人。
成人男性、女性を問わず、この数値で問題はない。

【能力値】
肉体03／運動03
器用05／意思05
機知04
【副能力値】
移動力 6
先制力 4

【ガジェット】
【ザコ】■■■(96p)
【アクトカード】
なし

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/3(1)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
素人格闘	近接 1	1(0)	3	衝撃	格闘の心得の無い素人の格闘術

チンピラ HP 1点



ヤクザや不良、ストリートギャングなど、専門的な戦闘訓練を受けていない、軽度の武装をした人間。

【能力値】
肉体05／運動05
器用03／意思03
機知04
【副能力値】
移動力 8
先制力 4

【ガジェット】
【ザコ】■■■(96p)
【アクトカード】
なし

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
ナイフ	近接 1	6(2)	7	斬撃	大型のナイフ、ドス
近接格闘	近接 1	5(1)	5	衝撃	独自の格闘術

警察官 HP 18点



派出所に勤務する制服警官から、刑事まで、一般的な警察官。

【能力値】
肉体04／運動03
器用03／意思05
機知05
【副能力値】
移動力 6
先制力 5

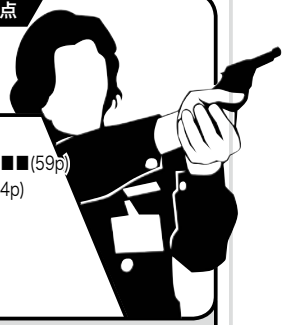
【ガジェット】
【捜査権】■■■(95p)
【事件知識】□□□(59p)
【対人戦闘】■■■(62p)
【アクトカード】
22【拘束】

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
ピストル	遠隔 8	5(1)	7	実弾	一般的な小銃
近接格闘	近接 1	3(1)	4	衝撃	一般的な護身術

S・A・U・L隊員 HP 28点



対未確認生命体対策班の一般的班員。

【能力値】
肉体04／運動04
器用04／意思04
機知04
【副能力値】
移動力 7
先制力 4

【ガジェット】
【未確認生命体知識】■■■(59p)
【神経断裂弾】■■■(84p)
【耐える】□□□(62p)
【アクトカード】
18【意識がある】

回避名称	避 / 受	備 考
ケブラーベスト	3/6(2)	防刃、抗弾にすぐれている。

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
アサルトライフル	遠隔10	4(1)	10	実弾	正式採用の銃器。散布射撃
近接格闘	近接 1	4(1)	4	衝撃	一般的な護身術

自衛隊員 HP 30点



部隊や所属を問わず、一般的な自衛隊員。

【能力値】
肉体05／運動03
器用06／意思04
機知02
【副能力値】
移動力 6
先制力 7

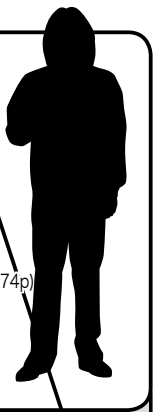
【ガジェット】
【サバイバル】□□□(60p)
【射撃強化】■■■(62p)
【イニシアティブ強化】■■■(63p)
【アクトカード】
18【コンビネーション】

回避名称	避 / 受	備 考
ケブラーベスト	1/7(2)	防刃、抗弾にすぐれている。

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
アサルトライフル	遠隔10	8(2)	10	実弾	正式採用の銃器、散布射撃
近接格闘	近接 1	3(1)	5	衝撃	一般的な護身術

闇の使徒 HP 16点



オブスクルムの命により人間側から超人体を滅ぼす使徒。アンノウンを創造し、超能力者や超人体を狩りたてる。使用可能命運数 6 点

【能力値】
肉体03／運動03
器用04／意思05
機知05
【副能力値】
移動力 06
先制力 05

【ガジェット】
【闇の力の恩恵】□□□(95p)
【アンノウン創造】□□□(95p)
【テレパシー】□□□(74p)
【リモートビューイング】□□□(74p)
【最後の1人】■■■(100p)
【アクトカード】
07【登場能力】
12【ここは撤退だ】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/3(1)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
念力波	近接 5	3(1)	13	衝撃	強力なサイコキネシス

G2 HP 56点



警視庁が初期に開発しお蔵入りとなった無人型Gシステム。【G2システム】を持つものが操作可能。

［能力値］
肉体08/運動06
器用07/意思06
機知03
［副能力値］
移動力8
先制力3

［ガジェット］
【非生物】■■■(58p)
【神経断裂弾】■■■(84p)
［アクトカード］
48【貫通射撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	3/8(2)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
試作ｽｺｰﾋﾟｵﾝ	遠隔8	9(2)	10	衝撃	【人間系】に対してDP15
試作ﾃﾞｽﾄﾛｲﾔｰ	近接1	4(1)	16	斬撃	試作タイプ。性能は変わらない

超人 HP 48点



生命の危機から超人へと覚醒した人。
ツーブレイドソードは変身後に出現する専用武器。

［能力値］
肉体09/運動09
器用02/意思02
機知07
［副能力値］
移動力12
先制力7

［ガジェット］
【トドメ技】□■■(62p)
【フルパワー】□□■(62p)
【耐える】□□□(62p)
［アクトカード］
01【追加攻撃】
01【螺旋の力】

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	9/11(3)	人知を超えた身体能力
通常	7/9(3)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
ﾂｰﾌﾞﾚｲﾄﾞｿｰﾄﾞ	近接1	11(3)	12	斬撃	専用のツーブレイドソード
超人格闘	近接1	11(3)	11	衝撃	超人的な格闘術

ライオトルーパー HP 52点



スマートブレインの社員がライオトルーパーに変身した姿。

［能力値］
肉体06/運動06
器用03/意思03
機知07
［副能力値］
移動力9
先制力7

［ガジェット］
【全力回避】□□□(63p)
【近接強化】■■■(62p)
【射撃強化】■■■(62p)
［アクトカード］
33【アクロバット】
32【カウンター】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	7/6(2)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
ブレードモード	近接1	6(2)	11	光波	アクセレイガンのソード
ガンモード	遠隔8	7(2)	8	光波	アクセレイガンの射撃

オートバジン HP 40点



SB社の可変ロボット。人型のバトルモードのデータ。使用者の命令で変型し自動的に戦う。

［能力値］
肉体06/運動06
器用06/意思04
機知07
［副能力値］
移動力9
先制力7

［ガジェット］
【変形・車両体】□□□(97p)
【飛行・1】■■■(69p)
【非生物】■■■(58p)
［アクトカード］
14【追加移動】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	7/6(2)	―――――

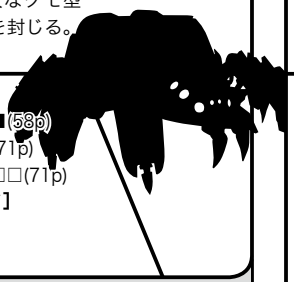
［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
パンチ	近接1	10(3)	10	衝撃	鋼鉄も砕くパワーアーム
ﾊﾞｽﾀｰﾎｲｰﾙ	遠隔8	8(2)	12	実弾	ホイール状のガトリングガン。12mm弾を発射

クモ型ガガル

HP 29点　必要命運 2

手足を伸ばすと 4m にもなる巨大なクモ型のガガル。糸を吐いて相手の動きを封じる。



【能力値】
肉体07／運動06
器用03／意思02
機知04
【副能力値】
移動力 7
先制力 4

【ガジェット】
【非生物】■■■(58p)
【装甲】■■■(71p)
【粘着成分】□□□(71p)

【アクトカード】
06【ジャンプ】
14【追加移動】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/7(2)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
足の爪	近接 1	9(3)	10	刺突	鋭い足先を突き立てる
クモの糸	遠隔 8	5(1)	4	圧力	口から吐く糸【粘着成分】□□□

ノミ型ガガル

HP 20点　必要命運 1

体長 30cm 程のノミ型のガガル。弾丸のように跳躍して相手に攻撃する。



【能力値】
肉体05／運動06
器用02／意思02
機知05
【副能力値】
移動力 9
先制力 5

【ガジェット】
【跳躍】□□■(71p)
【非生物】■■■(58p)

【アクトカード】
20【突撃】
20【突撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/5(1)	―――――

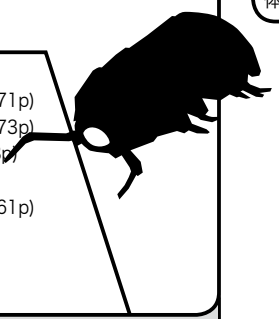
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
針	近接 1	4(1)	9	刺突	鋭い吸血吻で刺す
体当たり	突撃 5	6(2)	10	衝撃	弾丸のような体当たり

ダンゴムシ型ガガル

HP 14点　必要命運 2

20cm 程度の戦闘支援偵察用ガガル。
支援能力にすぐれている。



【能力値】
肉体02／運動04
器用05／意思04
機知05
【副能力値】
移動力 7
先制力 5

【ガジェット】
【環境擬態】□■■(71p)
【特殊知覚】■■■(73p)
【非生物】■■■(58p)
【潜入】□□□(61p)
【弱点看破】□□□(61p)

【アクトカード】
14【追跡】
41【かばう】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/2(0)	―――――

【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	5(1)	7	斬撃	口で噛み付く

サソリ型ガガル

HP 35点　必要命運 4

大型トラックほどもある巨大なサソリ型ガガル。戦闘能力が極めて高い。



【能力値】
肉体10／運動06
器用03／意思03
機知03
【副能力値】
移動力 9
先制力 3

【ガジェット】
【フルパワー】□□■(62p)
【装甲】■■■(71p)
【切断】□◪◪(71p)
【毒付与】□□□(71p)
【力技】□□□(61p)
【非生物】■■■(58p)

【アクトカード】
11【薙ぎ払い】
15【捕まえて攻撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	3/10(3)	―――――

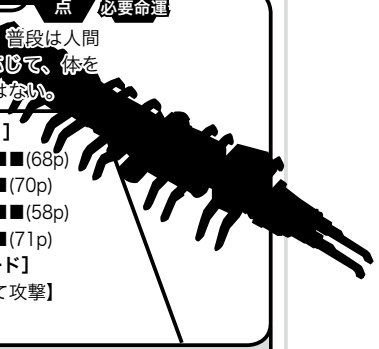
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
ハサミ	近接 1	7(2)	14	斬撃	手の鋏による切断
尻尾の針	近接 1	9(3)	12	刺突	尻尾の針による突き刺し【毒付与】□□□

ムカデ型ガガル

HP 33点　必要命運 2

4m 以上あるムカデ型のガガル。普段は人間の姿に擬態している。必要に応じて、体を裂いて正体を現す。高度な知能はない。



【能力値】
肉体09／運動07
器用02／意思02
機知02
【副能力値】
移動力 10
先制力 2

【ガジェット】
【人間体】■■■(68p)
【瞳術】■■■(70p)
【非生物】■■■(58p)
【装甲】■■■(71p)

【アクトカード】
15【捕まえて攻撃】
30【弾き】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/9(3)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
巻き付き	近接 1	7(2)	-	圧力	相手の体に巻き付く［拘束判定2］
体当たり	突撃 5	7(2)	14	衝撃	巨体を生かした体当たり

クワガタ型ゴウラム

HP 31点　3必要命運

【ゴウラム】所持者に従うリントのサポート兵器。2.5m の巨大なクワガタで、バイクや馬に融合してヨロイとなる。※【騎乗体】での乗員は 2 人。



【能力値】
肉体08／運動08
器用02／意思02
機知05

【副能力値】
移動力 11
先制力 5

【ガジェット】
【車両合体】□□■(96p)
【騎乗体】■■■(97p)
【飛行・1】■■■(69p)
【装甲】■■■(71p)
【非生物】■■■(58p)

【アクトカード】
10【逃げ足】
14【追加移動】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/8(2)	―――――

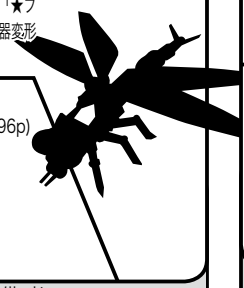
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
アゴ	近接1	7(2)	12	衝撃	巨大な2本のアゴで挟む

トンボ型ゴウラム

HP 18点　2必要命運

トンボに似た姿の 1m ぐらいのゴウラム。下記の攻撃方法「★ブレードモード」は武器に変形したときの数値。※ 特殊・武器変形時はゴウラムの持つ【アクトカード】を使い手が使用可能。



【能力値】
肉体04／運動06
器用03／意思03
機知04

【副能力値】
移動力 9
先制力 4

【ガジェット】
【変形・武器化】□□□(96p)
【飛行・1】■■■(69p)
【非生物】■■■(58p)

【アクトカード】
03【大命中】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/4(1)	―――――

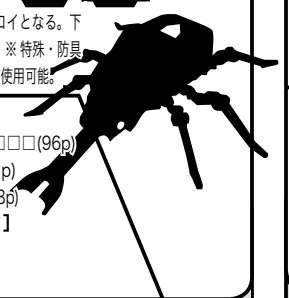
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
噛み付き	近接1	6(2)	9	斬撃	噛み付きによる攻撃
★ブレードモード	近接	+4	+7	斬撃	武器形態。近接武器

カブトムシ型ゴウラム

HP 30点　2必要命運

1.5m ぐらいのカブトムシ型ゴウラム、変形してヨロイとなる。下記の防具「★アーマーモード」は防具としての能力。※ 特殊・防具変形時はゴウラムの持つ【アクトカード】を使い手が使用可能。



【能力値】
肉体10／運動04
器用02／意思02
機知02

【副能力値】
移動力 7
先制力 2

【ガジェット】
【変形・防具化】□□□(96p)
【装甲】■■■(71p)
【非生物】■■■(58p)

【アクトカード】
29【全力防御】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/10(3)	―――――
アーマーモード	-3/+7	増加装甲 追加HP+30

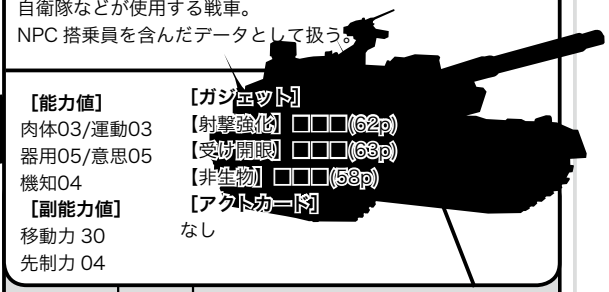
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
頭の角	近接1	4(1)	10	衝撃	頭の角による突き上げ

戦車

車両 HP 96点

自衛隊などが使用する戦車。
NPC 搭乗員を含んだデータとして扱う。



【能力値】
肉体03/運動03
器用05/意思05
機知04

【副能力値】
移動力 30
先制力 04

【ガジェット】
【射撃強化】□□□(62p)
【受け開眼】□□□(63p)
【非生物】□□□(58p)

【アクトカード】
なし

回避名称	避 / 受	備 考
通常	1/24(8)	戦車の複合装甲 追加HP+80

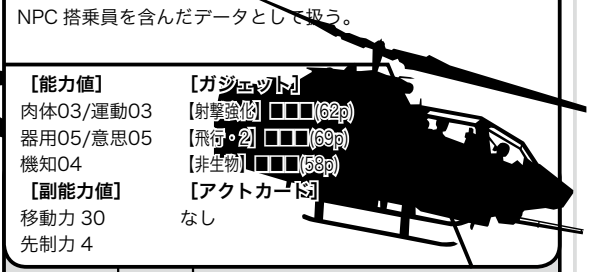
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
機銃	遠隔20	5(1)	15	実弾	7.62mm機関砲
主砲	遠隔20	5(1)	20	爆発	120mm滑空砲 □□□

戦闘ヘリ

車両 HP 36点

自衛隊などが使用する戦闘ヘリ。
NPC 搭乗員を含んだデータとして扱う。



【能力値】
肉体03/運動03
器用05/意思05
機知04

【副能力値】
移動力 30
先制力 4

【ガジェット】
【射撃強化】□□□(62p)
【飛行・2】□□□(69p)
【非生物】□□□(58p)

【アクトカード】
なし

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/8(2)	増加装甲 追加HP+20

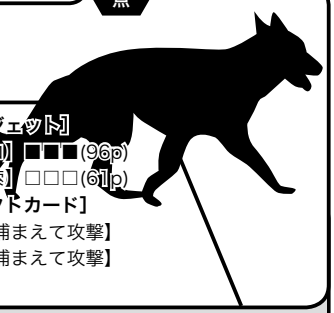
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
機銃	遠隔20	5(1)	15	実弾	7.62mm機関砲
ミサイル	遠隔20	5(1)	18	爆発	対戦車ミサイル □□□

大型犬

HP 22点

大型犬の代表的なデータ。



【能力値】
肉体06/運動06
器用02/意思04
機知02

【副能力値】
移動力 9
先制力 2

【ガジェット】
【ザコ】■■■(96p)
【捜索】□□□(61p)

【アクトカード】
15【捕まえて攻撃】
15【捕まえて攻撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/6(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	6(2)	6	斬撃	鋭い噛み付き

グロンギ族

【グロンギ族リスト】
以降はグロンギ族の簡易エネミーデータです。省略されている［ガジェット］として、種族で取得する【人間系】(57p)【人間体】(68p)【怪人体】(68p)【グロンギ語】(59p)があります。GMは取得しているものとして扱ってください。

ベ・ジミン・バ　HP 1点



グロンギ族の底辺であるベ集団。ミジンコ種の怪人。集団で出現するザコとして使用。

［能力値］
肉体06／運動05
器用03／意思05
機知05
［副能力値］
移動力 8
先制力 5

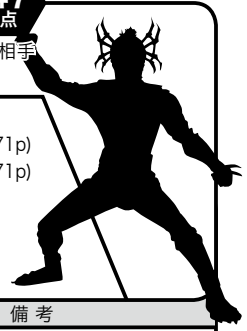
［ガジェット］
【ザコ】■■■(96p)
【対人戦闘】■■■(62p)
［アクトカード］
なし

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	5(1)	6	衝撃	独自の格闘術
大型ナイフ	近接1	8(2)	8	斬撃	石器のようなナイフ

ズ・グムン・バ　HP 47点



ズ集団のクモ型怪人。口から吐く糸で相手を絡めとり、鋭い爪で引き裂く。

［能力値］
肉体06／運動07
器用05／意思04
機知03
［副能力値］
移動力 10
先制力 3

［ガジェット］
【粘着成分】□□□(71p)
【吸着移動】■■■(71p)
［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	3/6(2)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
両手の爪	近接1	10(3)	9	斬撃	鋭い爪
クモの糸	遠隔5	8(2)	―	圧力	口から吐く糸【粘着成分】□□□

ズ・ゴオマ・グ　HP 49点



ズ集団のコウモリ型怪人。飛行する能力と超音波による特殊な知覚を持っている。

［能力値］
肉体07／運動05
器用03／意思05
機知05
［副能力値］
移動力 8
先制力 5

［ガジェット］
【飛行・2】■■■(69p)
【特殊知覚】■■■(73p)
［アクトカード］
10【逃げ足】
29【全力防御】

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
格闘術	近接1	5(1)	7	衝撃	独自の格闘術
超音波	遠隔5	5(1)	―	音響	特殊な超音波［スタン判定 2］

ズ・ゴオマ・グ強化体　HP 55点



ズ集団のコウモリ型怪人。【王の欠片】を取り込むことにより強化された状態。

［能力値］
肉体10／運動05
器用03／意思05
機知05
［副能力値］
移動力 8
先制力 5

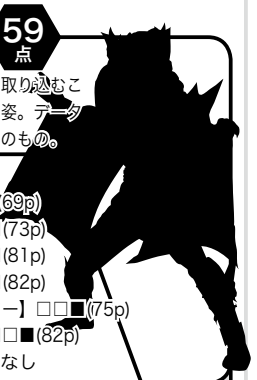
［ガジェット］
【飛行・2】■■■(69p)
【特殊知覚】■■■(73p)
【王の欠片】■■■(81p)
【直感回避】□□■(82p)
［アクトカード］
10【逃げ足】
29【全力防御】

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	5(1)	10	衝撃	独自の格闘術
超音波	遠隔5	5(1)	―	音響	特殊な超音波［スタン判定 2］

ズ・ゴオマ・グ究極体　HP 59点



ズ集団のコウモリ型怪人。【王の欠片】を取り込むことにより強化され、さらなる進化を遂げた姿。データは【アメージングパワー】を発動した状態のもの。

［能力値］
肉体12／運動07
器用03／意思05
機知05
［副能力値］
移動力 8
先制力 5

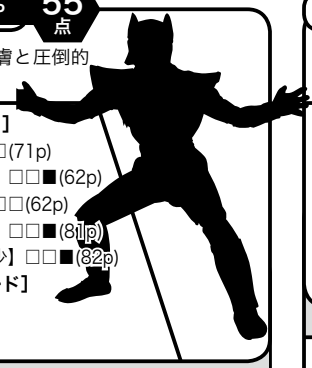
［ガジェット］
【飛行・2】■■■(69p)
【特殊知覚】■■■(73p)
【王の欠片】■■■(81p)
【直感回避】□□■(82p)
【アメージングパワー】□□■(75p)
【ダメージ減少】□□■(82p)
［アクトカード］なし

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)	12	衝撃	独自の格闘術
超音波	遠隔5	5(1)	―	音響	特殊な超音波［スタン判定 2］

ズ・ザイン・ダ　HP 55点



ズ集団のサイ型怪人。強靭な皮膚と圧倒的なパワーを誇る。

［能力値］
肉体10／運動07
器用03／意思02
機知03
［副能力値］
移動力 8
先制力 5

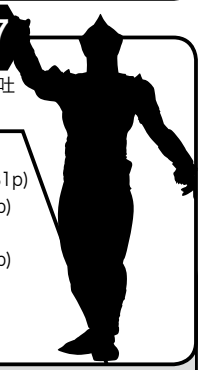
［ガジェット］
【怪力】□□□(71p)
【フルパワー】□□■(62p)
【耐える】□□□(62p)
【バーサーク】□□■(81p)
【ダメージ減少】□□■(82p)
［アクトカード］
20【突撃】
20【突撃】

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	7(2)	10	衝撃	独自の格闘術
突き刺し	近接1	10(3)	13	刺突	頭の角による突き刺し
体当たり	突撃5	7(2)	15	衝撃	5 マス以上移動して対象に隣接した場合、使用可能。

メ・ギイガ・ギ　HP 67点



メ集団のイカ型怪人。爆発する墨の塊を吐いて攻撃する。

［能力値］
肉体06／運動03
器用07／意思08
機知03
［副能力値］
移動力 8
先制力 3

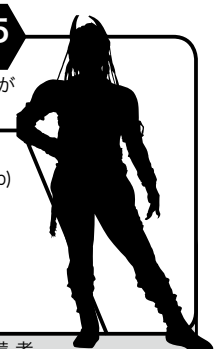
［ガジェット］
【メ集団の力】■■■(81p)
【水中活動】■■■(71p)
【爆発物】□□□(72p)
【柔軟皮膚】■■■(73p)
［アクトカード］
24【マルチショト】
47【跳弾撃ち】

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	3(1)	6	衝撃	独自の格闘術
爆発する墨	遠隔8	7(2)	11	爆発	口から撃ちだす爆発する墨

ズ・メビオ・ダ　HP 45点



ズ集団のヒョウ型怪人。高速で走ることができる。

［能力値］
肉体05／運動10
器用03／意思03
機知04
［副能力値］
移動力 18
先制力 4

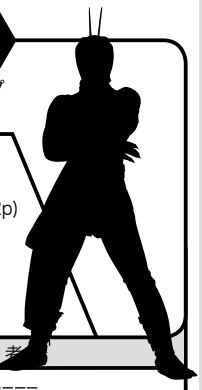
［ガジェット］
【移動強化】■■■(62p)
【警戒】■■■(82p)
［アクトカード］
10【逃げ足】
14【追加移動】

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	10(3)	5	衝撃	独自の格闘術

ズ・バヅー・バ　HP 49点



ズ集団のバッタ型怪人。驚異的なジャンプ力と素早い動きが持ち味。

［能力値］
肉体07／運動07
器用03／意思03
機知05
［副能力値］
移動力 10
先制力 5

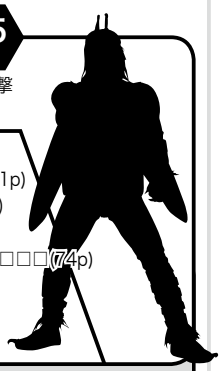
［ガジェット］
【跳躍】□□■(71p)
【フルパワー】□□■(62p)
［アクトカード］
06【ジャンプ】
06【ジャンプ】

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
格闘術	近接1	7(2)	7	衝撃	独自の格闘術

メ・バヂス・バ　HP 65点



メ集団のハチ型怪人。空中から毒針を射撃する。

［能力値］
肉体05／運動05
器用07／意思07
機知03
［副能力値］
移動力 8
先制力 3

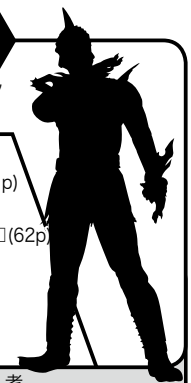
［ガジェット］
【メ集団の力】■■■(81p)
【飛行・2】■■■(69p)
【毒付与】□□□(71p)
【クレアボアイヤンス】□□□(74p)
［アクトカード］
13【超集中力】
48【貫通射撃】

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
毒針	遠隔20	11(3)	10	刺突	右腕から撃ちだす極太の毒針【毒付与】□□□

メ・ビラン・ギ　HP 69点



メ集団のピラニア型怪人。ヒレ状のカッターを飛ばし、鋭い歯で噛み付く。

［能力値］
肉体07／運動08
器用04／意思04
機知04
［副能力値］
移動力 11
先制力 4

［ガジェット］
【メ集団の力】■■■(81p)
【水中活動】■■■(71p)
【ダブルバレット】□□□(62p)
［アクトカード］
03【大命中】
34【挑発】

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
噛みつき	近接1	9(3)	12	斬撃	鋭い歯による噛みつき
カッター	遠隔5	4(1)	7	斬撃	ヒレ状のカッター

メ・ギャリド・ギ　HP 76点



メ集団のヤドカリ型怪人。両腕のカッターとチェーンを武器にする。

［能力値］
肉体08／運動05
器用05／意思05
機知04
［副能力値］
移動力 8
先制力 4

［ガジェット］
【メ集団の力】■■■(81p)
【装甲】■■■(71p)
【受け開眼】■■■(63p)
［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	4/14(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	5(1)	8	衝撃	独自の格闘術
カッター	近接1	8(2)	10	斬撃	腕に付いているカッター
チェーン	近接3	5(1)	12	衝撃	腕に付いているチェーン

メ・ギガノ・デ　HP 61点



メ集団のキノコ型怪人。肉体は弱いが即死するほどの強力な毒の胞子を吐く。

［能力値］
肉体03／運動06
器用05／意思06
機知07
［副能力値］
移動力 09
先制力 07

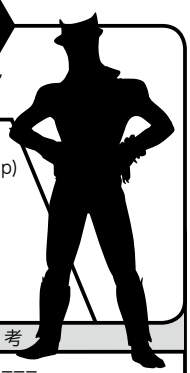
［ガジェット］
【メ集団の力】■■■(81p)
【毒ガス】□□□(71p)
【部分再生】□□□(71p)
［アクトカード］
08【サブキャラ一掃】
09【幻惑攻撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	7/3(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)	3	衝撃	独自の格闘術
毒の接吻	近接1	5(1)	11	毒素	口から流し込む毒の胞子［毒判定4］。1シーンの間継続

メ・ガルメ・レ　HP 65点



メ集団のカメレオン型怪人。環境に擬態し透明になる能力を持つ。

［能力値］
肉体05／運動07
器用05／意思05
機知05
［副能力値］
移動力 10
先制力 05

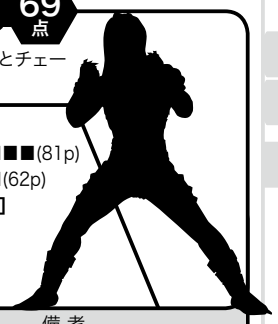
［ガジェット］
【メ集団の力】■■■(81p)
【環境擬態】□■■(71p)
【吸着移動】■■■(71p)
［アクトカード］
09【幻惑攻撃】
10【逃げ足】

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	7(2)	8	衝撃	独自の格闘術
伸びる舌	近接3	7(2)	9	斬撃	口から伸びる舌［拘束判定2］

メ・ガドラ・ダ　HP 69点



メ集団のトラ型怪人。メリケンサックとチェーンを武器にする。

［能力値］
肉体07／運動09
器用03／意思04
機知04
［副能力値］
移動力 12
先制力 04

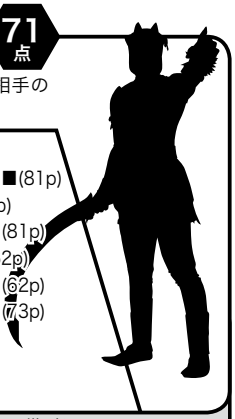
［ガジェット］
【メ集団の力】■■■(81p)
【耐える】□□□(62p)
［アクトカード］
09【幻惑攻撃】
41【身構え】

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
格闘術	近接1	9(3)	7	衝撃	独自の格闘術
メリケンサック	近接1	9(3)	8	衝撃	手に嵌めたメリケンサックで攻撃
チェーン	近接3	9(3)	11	衝撃	腕に付いているチェーン

メ・ガリマ・バ　HP 71点



メ集団のカマキリ型怪人。鋭い鎌で相手の首を切り落とす。

［能力値］
肉体08／運動07
器用03／意思05
機知04
［副能力値］
移動力 10
先制力 04

［ガジェット］
【メ集団の力】■■■(81p)
【切断】□□□(71p)
【ヌの武器】■■■(81p)
【耐える】□□□(62p)
【近接強化】■■■(62p)
【特殊知覚】■■■(73p)
［アクトカード］
11【薙ぎ払い】
29【全力防御】

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
大鎌	近接1	8(2)	14	斬撃	身の丈ほどもある大鎌【ヌの武器】【近接強化】

ゴ・ブウロ・グ　HP 75点



グロンギの最高位のゴ集団のフクロウ型怪人。
優れた視力で遠方から吹き矢で相手を射抜く。

［能力値］
肉体05／運動05
器用07／意思08
機知04
［副能力値］
移動力 08
先制力 04

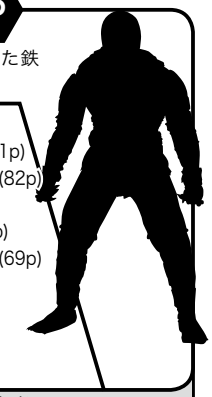
［ガジェット］
【ゴ集団の力】■■■(81p)
【飛行・2】■■■(69p)
【武器化】□□□(69p)
【暗視】■■■(73p)
【生成武器強化】■■■(69p)
【射程強化】■■■(62p)
【射撃強化】■■■(62p)
［アクトカード］
04【安眠】
13【超集中力】

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
吹き矢	遠隔15	13(4)	10	刺突	自分の装飾品を武器化させた吹き矢【武器化】【射撃強化】

ゴ・ガメゴ・レ　HP 85点



ゴ集団のカメ型怪人。指輪を武器化させた鉄球を振り回し、強靭な肉体を誇る。

［能力値］
肉体10／運動05
器用04／意思08
機知02
［副能力値］
移動力 08
先制力 02

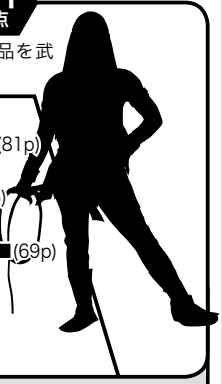
［ガジェット］
【ゴ集団の力】■■■(81p)
【ダメージ減少】□□■(82p)
【武器化】□□□(69p)
【受け開眼】■■■(63p)
【生成武器強化】■■■(69p)
【怪力】□□□(71p)
［アクトカード］
03【大命中】
22【拘束】

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	5(1)	10	衝撃	独自の格闘術
鉄球	近接1	5(1)	18	衝撃	指輪を武器化した鉄球【武器化】［気絶判定2］
鉄球投げ	遠隔8	4(1)	16	衝撃	武器化した鉄球を投げる【武器化】［気絶判定2］

ゴ・ベミウ・ギ　HP 81点



ゴ集団のフクロウ型怪人。両足の装飾品を武器化させた鞭で相手を凍らせる。

［能力値］
肉体08／運動09
器用03／意思05
機知04
［副能力値］
移動力 12
先制力 04

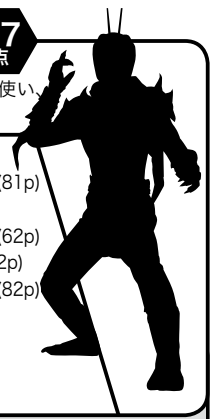
［ガジェット］
【ゴ集団の力】■■■(81p)
【凍結】□□□(72p)
【武器化】□□□(69p)
【暗視】■■■(73p)
【生成武器強化】■■■(69p)
［アクトカード］
03【大命中】
22【拘束】

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	9(3)	8	衝撃	独自の格闘術
鞭	近接3	10(3)	14	斬撃	足の装飾品を武器化した鞭【武器化】【凍結】□□□［転倒判定2］

ゴ・バダー・バ　HP 87点



ゴ集団のバッタ型怪人。自身の装飾品を使い、バイクを殺人マシーンへと変える。

［能力値］
肉体11／運動07
器用03／意思03
機知05
［副能力値］
移動力 10
先制力 05

［ガジェット］
【ゴ集団の力】■■■(81p)
【跳躍】□□■(71p)
【フルパワー】□□■(62p)
【近接強化】■■■(62p)
【ガガル所持】■■■(82p)
［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	5/11(3)	―――――
超人格闘	7/13(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	11(3)	13	衝撃	超人的な格闘術 【近接強化】

バイク型ガガル

HP 50点　3必要命運

ゴ・バダー・バがバイクに装飾品を差し込み、ガガル変形させた殺人マシーン。【騎乗体】で２人まで搭乗可能。自動操縦可能。



［能力値］
肉体10／運動09
器用02／意思02
機知02
［副能力値］
移動力 40
先制力 2

［ガジェット］
【騎乗体】■■■(97p)
【非生物】■■■(58p)
【突撃装備】□□▣(105p)
【装甲強化】■■■(105p)

［アクトカード］
20【突撃】
20【突撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	-1/-4	-------

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
体当たり	突撃5	9(3)	15	衝撃	5マス以上直進して対象に隣接した場合攻撃可能。

ゴ・ザザル・バ

HP 85点

ゴ集団のサソリ型怪人。装飾品を変化させた爪に酸性の血を塗って攻撃する。



［能力値］
肉体10／運動10
器用03／意思03
機知03
［副能力値］
移動力 13
先制力 3

［ガジェット］
【ゴ集団の力】■■■(81p)
【武器化】□□□(69p)
【耐える】□□□(62p)
【生成武器強化】■■■(69p)
【切断】□□□(71p)
【酸性付与】■■■(72p)

［アクトカード］
03【大命中】
41【身構え】

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
三本爪	近接1	14(4)	16	斬撃	装飾品を変化させた鉤爪【武器化】【酸性付与】

ゴ・ジャラジ・ダ

HP 81点

ゴ集団のヤマアラシ型怪人。首飾りを変化させた針を武器にする。



［能力値］
肉体08／運動08
器用03／意思03
機知07
［副能力値］
移動力 11
先制力 07

［ガジェット］
【ゴ集団の力】■■■(81p)
【武器化】□□□(69p)
【生成武器強化】■■■(69p)
【直感回避】□□■(82p)

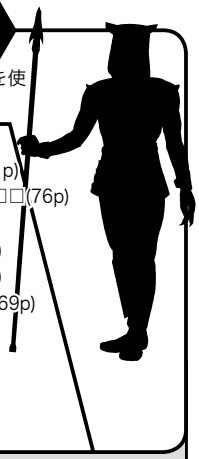
［アクトカード］
10【武器落とし】
30【弾き】

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
格闘術	近接1	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
針	近接1	13(4)	13	刺突	体から生成する針 【武器化】
針飛ばし	遠隔5	8(2)	8	刺突	体から撃ち出す針【武器化】

ゴ・ジャーザ・ギ 格闘体 HP 81点



ゴ集団のサメ型怪人。【フォームチェンジ】を使用して［剛力体］と［俊敏体］に変身できる。

［能力値］
肉体08／運動06
器用04／意思04
機知07

［副能力値］
移動力 9
先制力 7

［ガジェット］
【ゴ集団の力】■■■(81p)
【フォームチェンジ】□□□(76p)
【武器化】□□□(69p)
【水中活動】■■■(71p)
【直感回避】□□■(82p)
【生成武器強化】■■■(69p)

［アクトカード］
08【サブキャラー掃】
39【瞬間変身】

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
格闘術	近接1	6(2)	8	衝撃	独自の格闘術

ゴ・ジャーザ・ギ 俊敏体 HP 81点

［能力値］
肉体08／運動06
器用04／意思04
機知07

［副能力値］
移動力 14
先制力 7

回避名称	避 / 受	備 考
通常	9/3(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	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
銛	近接1	9(3)	14	刺突	装飾品を武器化した剣【武器化】

ゴ・ジャーザ・ギ 剛力体 HP 91点

［能力値］
肉体08／運動06
器用04／意思04
機知07

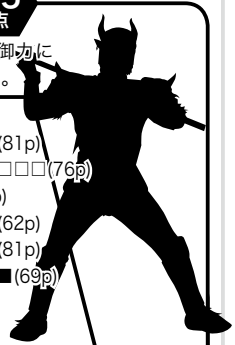
［副能力値］
移動力 09
先制力 07

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	8(2)	8	衝撃	独自の格闘術
剣	近接1	9(3)	18	斬撃	装飾品を武器化した剣【武器化】

ゴ・バベル・ダ 格闘体 HP 85点



ゴ集団のバッファロー型怪人。力と防御力に優れる剛力体へと変化することができる。

［能力値］
肉体10／運動08
器用03／意思03
機知05

［副能力値］
移動力 11
先制力 05

［ガジェット］
【ゴ集団の力】■■■(81p)
【フォームチェンジ】□□□(76p)
【武器化】□□□(69p)
【フルパワー】□□■(62p)
【バーサーク】□□■(81p)
【生成武器強化】■■■(69p)

［アクトカード］
07【螺旋の力】
39【瞬間変身】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/10(3)	―――――
超人格闘	7/12(4)	―――――

［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	10(3)	12	衝撃	超人的な格闘術
メリケンサック	近接1	14(4)	15	衝撃	装飾品を変化させたメリケンサック【武器化】

ゴ・バベル・ダ 剛力体 HP 105点

［能力値］
肉体10／運動08
器用03／意思03
機知05

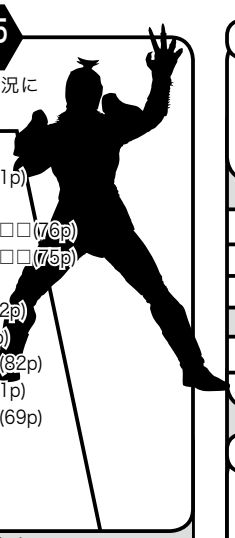
［副能力値］
移動力 11
先制力 05

回避名称	避 / 受	備 考
通常	1/12(4)	―――――
超人格闘	2/14(4)	―――――

［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	10(3)	12	衝撃	超人的な格闘術
ジャイアントハンマー	近接1	8(2)	20	衝撃	装飾品を変化させたハンマー【武器化】［気絶判定2］

ゴ・ガドル・バ　格闘体 HP 105点



ゴ集団のカブトムシ型怪人。あらゆる状況に対応する戦闘スタイルを複数持っている。

［能力値］
肉体10／運動09
器用05／意思05
機知04

［副能力値］
移動力 12
先制力 4

［ガジェット］
【ゴ集団の力】■■■(81p)
【強敵】■■■(100p)
【フォームチェンジ】□□□(76p)
【ライジングパワー】□□□(75p)
【武器化】□□□(69p)
【フルパワー】□□■(62p)
【直感回避】□□■(82p)
【ダメージ減少】□□■(82p)
【バーサーク】□□■(81p)
【生成武器強化】■■■(69p)

［アクトカード］
39【瞬間変身】
50【必殺技】

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	6/12(4)	―――――

［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	11(3)	12	衝撃	超人的な格闘術

ゴ・ガドル・バ　俊敏体 HP 105点

［能力値］
肉体10／運動09
器用05／意思05
機知04

［副能力値］
移動力 17
先制力 4

回避名称	避 / 受	備 考
通常	6/5(1)	―――――
超人格闘	8/7(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	12(4)	12	衝撃	超人的な格闘術
ロッド	近接1	13(4)	17	衝撃	装飾品から武器化したロッド【武器化】

ゴ・ガドル・バ　射撃体 HP 105点

［能力値］
肉体10／運動09
器用05／意思05
機知04

［副能力値］
移動力 12
先制力 4

回避名称	避 / 受	備 考
通常	1/10(3)	―――――
超人格闘	3/12(4)	―――――

［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)	12	衝撃	超人的な格闘術
ボウガン	遠隔8	10(3)	9	刺突	装飾品を変化させたボウガン【武器化】

ゴ・ガドル・バ　剛力体 HP 115点

［能力値］
肉体10／運動09
器用05／意思05
機知04

［副能力値］
移動力 12
先制力 4

回避名称	避 / 受	備 考
通常	1/12(4)	―――――
超人格闘	1/14(4)	―――――

［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	11(3)	12	衝撃	超人的な格闘術
剣	近接1	12(4)	18	斬撃	装飾品から武器化した剣【武器化】

ゴ・ガドル・バ　電撃体 HP 111点

［能力値］
肉体13／運動09
器用05／意思05
機知04

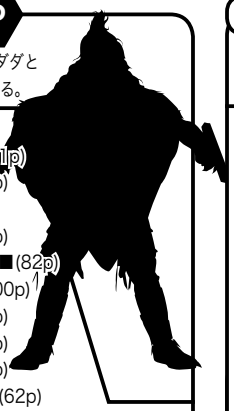
［副能力値］
移動力 12
先制力 4
※ ライジングパワーを使用した状態

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/13(4)	―――――
超人格闘	6/15(5)	―――――

［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	11(3)	15	衝撃	超人的な格闘術
剣	近接1	12(4)	19	斬撃	装飾品を変化させた剣【武器化】

ラ・ドルド・グ　HP 45点



ゲゲルを管理するラ集団のコンドル型怪人。バグンダダと言うカウンターを使い、ゲゲルの達成数をカウントする。

［能力値］
肉体05／運動05
器用04／意思05
機知07
［副能力値］
移動力 8
先制力 7

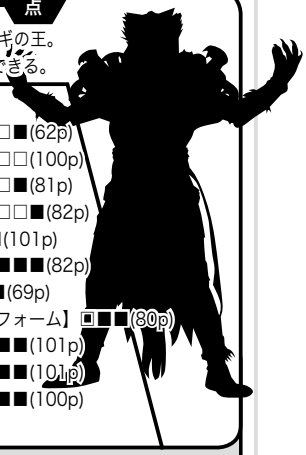
［ガジェット］
【ラ集団の者】■■■(81p)
【強化付与】□■■(82p)
【神託】□□□(82p)
【回復能力】□□□(82p)
【べ集団のしもべ】■■■(82p)
【最後の1人】■■■(100p)
【命中支援】□□□(67p)
【弱点看破】□□□(61p)
【瞬間移動】□□□(73p)
【ツーウエポン】■■■(62p)
【飛行・2】■■■(69p)
［アクトカード］
03【得意分野】
20【隠れる】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	7/5(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
トンファー	近接1	8(2)	8	衝撃	【ツーウエポン】

ン・ガミオ・ゼダ　HP 171点



究極の闇と呼ばれるオオカミ種のグロンギの王。人間をグロンギとして復活させることができる。

［能力値］
肉体18／運動09
器用07／意思08
機知05
［副能力値］
移動力12
先制力 5
[アクトカード]
07【螺旋の力】
16【連続攻撃】
40【変身解除】
41【身構え】

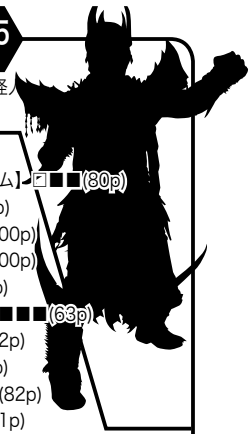
［ガジェット］
【フルパワー】□□■(62p)
【超発火能力】□□□(100p)
【バーサーク】□□■(81p)
【ダメージ減少】□□■(82p)
【ボスHP】■■■(101p)
【究極の闇の煙】■■■(82p)
【飛行・2】■■■(69p)
【アルティメットフォーム】■■■(80p)
【ボスの脅威】■■■(101p)
【ボス能力値】■■■(101p)
【複数ヒット】■■■(100p)

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	7/20(6)	―――――

［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	11(3)	20	衝撃	超人的な格闘術【複数ヒット】
落雷	遠隔8	10(3)	11	電撃	射程内のすべての対象を攻撃

ン・ダグバ・ゼバ　HP 165点



グロンギの王であるンの称号を持つクワガタ型の怪人。超発火能力を使い、圧倒的な身体能力を持つ。

［能力値］
肉体15／運動09
器用03／意思05
機知05
［副能力値］
移動力 12
先制力 10
［アクトカード］
07【螺旋の力】
16【連続攻撃】
36【見切った】
40【変身解除】
49【ヨロイ割り】

［ガジェット］
【アルティメットフォーム】■■■(80p)
【ボスHP】■■■(101p)
【超発火能力】□□□(100p)
【複数ヒット】■■■(100p)
【近接強化】■■■(62p)
【イニシアティブ強化】■■■(63p)
【フルパワー】□□■(62p)
【直感回避】□□■(82p)
【ダメージ減少】□□■(82p)
【バーサーク】□□■(81p)
【怪力】□□□(71p)
【武器化】□□□(69p)
【生成武器強化】■■■(69p)
【ボスの脅威】■■■(101p)

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/15(5)	―――――
超人格闘	7/17(5)	―――――

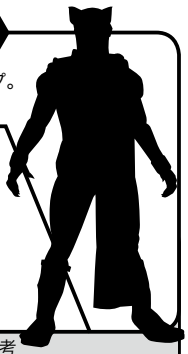
［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
超人格闘	近接1	12(4)	17	衝撃	超人的な格闘術【複数ヒット】
大剣	近接1	15(5)	22	斬撃	装飾品を変化させた大ぶりな剣【武器化】

アンノウン

【アンノウンリスト】
以降はアンノウンの簡易エネミーデータです。省略されている［ガジェット］として、種族で取得する【エンジェルハイロウ】(93p)【アンノウンハンド】(93p)【人間体】(68p)【怪人体】(68p) があります。GM は取得しているものとして扱ってください。

ジャガーロード(弓) HP 55点



ジャガーに似た怪人。遠隔武器を使うタイプ。スカーフを巻いている。

［能力値］
肉体05／運動05
器用08／意思08
機知02
［副能力値］
移動力 8
先制力 2

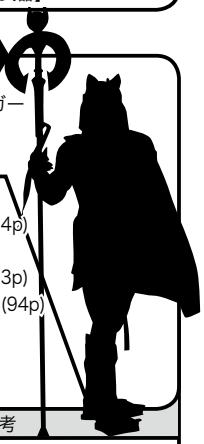
［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
［アクトカード］
13【超集中力】
47【跳弾撃ち】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/5(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
傲慢の弓	遠隔10	10(3)	14	刺突	弓【神聖武器】

ジャガーロード(クイーン) HP 63点



ジャガーに似た怪人の上位種。2 体のジャガーロードを従者として連れている。
※ 任意の武器のジャガーロード 2 体

［能力値］
肉体09／運動08
器用03／意思04
機知10
［副能力値］
移動力 11
先制力 10

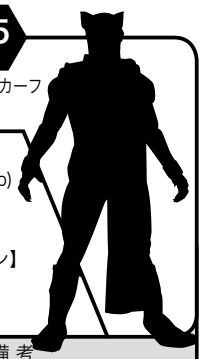
［ガジェット］
【クイーンの力】■■■(94p)
【神聖武器】□□□(93p)
【神聖武器強化】■■■(93p)
【クイーンの従者】■■■(94p)
［アクトカード］
23【遠距離化】
28【残像】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	10/9(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	8(2)	9	衝撃	独自の格闘術
神託の杖	近接1	10(3)	17	衝撃	錫杖のような武器【神聖武器】

ジャガーロード(剣) HP 65点



ジャガーに似た怪人。近接戦武器を使うタイプ。スカーフを巻いている。※ 以下より武器を一つ選択

［能力値］
肉体10／運動08
器用03／意思03
機知04
［副能力値］
移動力 11
先制力 4

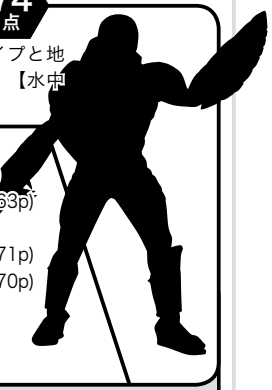
［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
［アクトカード］
01【追加攻撃】
18【コンビネーション】

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	8(2)	10	衝撃	独自の格闘術
貪欲の槍	近接1	11(3)	16	刺突	【神聖武器】
強欲の剣	近接1	11(3)	17	斬撃	両手持ちの剣【神聖武器】
私欲の双剣	近接1	16(5)	14	斬撃	2本の剣【神聖武器】【ツーウエポン】

トータスロード HP 74点



カメに似た怪人。水中に適応したタイプと地上に適応したタイプがある。※ 以下、【水中活動】【地中移動】から 1 つ選択

［能力値］
肉体12／運動06
器用03／意思03
機知04
［副能力値］
移動力 9
先制力 4

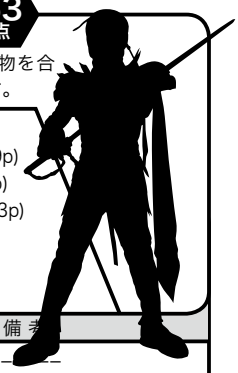
［ガジェット］
【装甲】■■■(71p)
【受け開眼】■■■(63p)
※以下、1つ選択
【水中活動】■■■(71p)
【地中移動】■■■(70p)
［アクトカード］
29【全力防御】
50【鉄壁技】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	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	6(2)	12	衝撃	独自の格闘術

ビーロード　HP 63点



スズメバチに似た怪人。有機物と無機物を合体させる能力で不可能殺人を引き起こす。

【能力値】
肉体09／運動08
器用03／意思04
機知04
【副能力値】
移動力 11
先制力 4

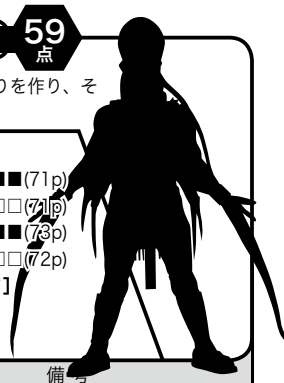
【ガジェット】
【飛行・2】■■■(69p)
【毒付与】□□□(71p)
【神聖武器】□□□(93p)
【アクトカード】
06【ジャンプ】
32【カウンター】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/9(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	8(2)	9	衝撃	独自の格闘術
煉獄の針	近接1	11(3)	15	刺突	針の様に細い剣【神聖武器】【毒付与】□□□

オクトパスロード　HP 59点



タコに似た怪人。地面に巨大な水溜りを作り、そこに人間を引きずり込む。

【能力値】
肉体07／運動06
器用05／意思05
機知05
【副能力値】
移動力 9
先制力 4

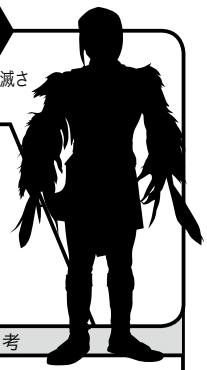
【ガジェット】
【水中活動】■■■(71p)
【部分再生】□□□(71p)
【柔軟皮膚】■■■(73p)
【水流攻撃】□□□(72p)
【アクトカード】
04【安眠】
41【身構え】

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
格闘術	近接1	6(2)	7	衝撃	独自の格闘術

オウルロード　HP 57点



フクロウに似た怪人。翼で人間を抱きしめ、内臓を消滅させる不可能殺人を行う。

【能力値】
肉体06／運動08
器用04／意思06
機知04
【副能力値】
移動力 11
先制力 4

【ガジェット】
【飛行・2】■■■(69p)
【暗視】■■■(73p)
【アクトカード】
24【マルチショット】
46【回避技】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/6(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	8(2)	6	衝撃	独自の格闘術

ビーロード(クイーン)　HP 69点



スズメバチに似た怪人の上位種。有機物と無機物を合体させる能力で不可能殺人を引き起こす。

【能力値】
肉体12／運動08
器用03／意思05
機知06
【副能力値】
移動力 11
先制力 6
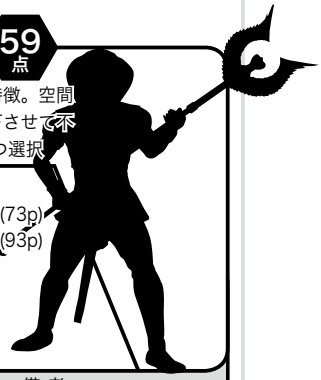
【ガジェット】
【クイーンの力】■■■(94p)
【飛行・2】■■■(69p)
【毒付与】□□□(71p)
【神聖武器】□□□(93p)
【神聖武器強化】■■■(93p)
【アクトカード】
06【ジャンプ】
32【カウンター】

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
格闘術	近接1	8(2)	12	衝撃	独自の格闘術
辺獄の針	近接1	13(4)	16	刺突	針の様に細い剣【神聖武器】【毒付与】□□□

スネークロード　HP 59点



ヘビに似た怪人。ヘビのような頭髪が特徴。空間転移能力で対象を上空に転移させ、落下させて不可能殺人を行う。※ 以下より武器を 1 つ選択

【能力値】
肉体07／運動06
器用03／意思03
機知09
【副能力値】
移動力 9
先制力 9

【ガジェット】
【瞬間移動】□□□(73p)
【神聖武器】□□□(93p)
【アクトカード】
04【吹っ飛ばし】
17【目くらまし】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	9/7(2)	―――――

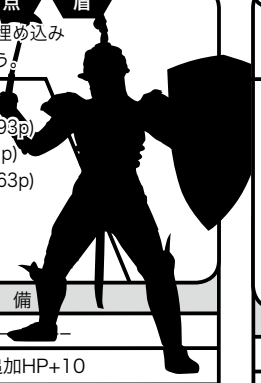
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	6(2)	7	衝撃	独自の格闘術
審判の杖	近接1	6(2)	13	衝撃	対象の知覚神経を麻痺させる杖【神聖武器】[スタン判定3]
邪眼の鞭	近接3	7(2)	13	刺突	石化能力を持つ鞭【神聖武器】[拘束判定3]

スコーピオンロード

HP 63点　10盾

サソリに似た怪人。尻尾で首に金属片を埋め込み体温を奪って凍死させる不可能殺人を行う。



【能力値】
肉体09／運動06
器用05／意思06
機知02
【副能力値】
移動力 9
先制力 2

【ガジェット】
【神聖武器】□□□(93p)
【毒付与】□□□(71p)
【受け開眼】■■■(63p)
【アクトカード】
23【遠距離化】
41【身構え】

回避名称	避 / 受	備
通常	2/15(5)	―――
冥府の盾	1/16(5)	追加HP+10

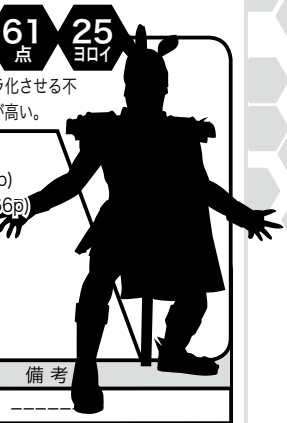
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	6(2)	9	衝撃	独自の格闘術
冥府の斧	近接1	10(3)	14	斬撃	投擲可能な斧【神聖武器】
	遠隔5	9(3)	11	斬撃	ブーメランのように戻ってくる斧【神聖武器】
サソリの尻尾	近接1	9(3)	12	刺突	尻尾の針の突き刺し【毒付与】

ゼブラロード

HP 61点　25ヨロイ

シマウマに似た怪人。人間の水分を奪い、ミイラ化させる不可能殺人を行う。鎧を着込んでいるので防御力が高い。



【能力値】
肉体08／運動10
器用03／意思03
機知04
【副能力値】
移動力 13
先制力 4

【ガジェット】
【跳躍】□□■(71p)
【捨て身】□■■(66p)
【アクトカード】
14【追加移動】
20【突撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/8(2)	―――
金属ヨロイ	1/12(4)	追加HP+25

【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)	8	衝撃	独自の格闘術

ハイドロゾアロード

HP 55点

クラゲに似た怪人。上空から落雷を落とす能力を持つ。



【能力値】
肉体05／運動05
器用06／意思08
機知04
【副能力値】
移動力 8
先制力 4

【ガジェット】
【部分再生】□□□(71p)
【瞬間移動】□□□(73p)
【柔軟皮膚】■■■(73p)
【アクトカード】
05【気絶付与】
35【トリック防御】

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
落雷	遠隔20	10(3)	12	電撃	上空から落ちる雷

ジャッカルロード

HP 57点

ジャッカルに似た怪人。素早い太刀筋で、真空を作り、斬撃を放つ。



【能力値】
肉体06／運動08
器用05／意思04
機知05
【副能力値】
移動力 9
先制力 2

【ガジェット】
【神聖武器】□□□(93p)
【移動強化】■■■(62p)
【アクトカード】
14【追加移動】
16【連続攻撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/6(2)	―――

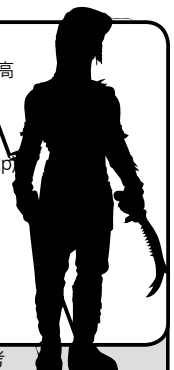
【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	8(2)	6	衝撃	独自の格闘術
断罪の鎌	近接1	8(2)	13	斬撃	両手持ちの大鎌【神聖武器】
鎌鼬	遠隔5	3(1)	9	斬撃	大鎌から放つ真空波
噛みつき	近接3	9(3)	11	斬撃	両腕から伸ばした鎖で拘束して噛みつき［拘束判定1］

マンティスロード

HP 65点

カマキリに似た怪人。2 本の鎌を自在に操り、高い戦闘能力を持つ。



【能力値】
肉体10／運動07
器用02／意思03
機知06
【副能力値】
移動力 10
先制力 6

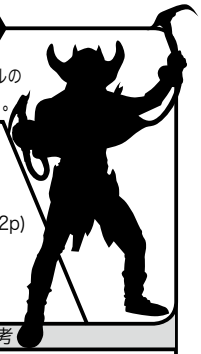
【ガジェット】
【ツーウエポン】■■■(62p)
【神聖武器】□□□(93p)
【アクトカード】
01【追加攻撃】
16【連続攻撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	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	7(2)	10	衝撃	独自の格闘術
慙愧の呉鉤	近接1	10(3)	17	斬撃	一対の鋭い鎌【神聖武器】【ツーウエポン】

スティングレイロード HP 65点



淡水エイに似た怪人。触れた人間を非物質化させ、ビルの屋上から地上に落下させ墜落死させる不可能殺人を行う。

［能力値］
肉体10／運動05
器用04／意思04
機知05

［副能力値］
移動力 8
先制力 5

［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【飛行・1】■■■(69p)
【ツーウエポン】■■■(62p)

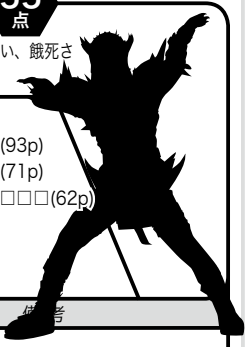
［アクトカード］
35【トリック防御】
42【スキ有り】

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	5(1)	10	衝撃	独自の格闘術
憤怒の杵	近接1	11(3)	16	斬撃	両刃の剣【神聖武器】【ツーウエポン】

シーアーチンロード HP 55点



ウニに似た怪人。トゲを刺してエネルギーを奪い、餓死させる不可能殺人を行う。

［能力値］
肉体05／運動08
器用05／意思06
機知04

［副能力値］
移動力 11
先制力 4

［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【水中活動】■■■(71p)
【ダブルバレット】□□□(62p)

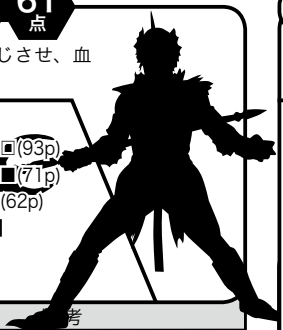
［アクトカード］
13【超集中力】
48【貫通射撃】

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	8(2)	5	衝撃	独自の格闘術
深淵の菱	遠隔5	7(2)	11	斬撃	手裏剣状のトゲ【神聖武器】

フィッシュロード HP 61点



魚に似た怪人。血管内に気泡を生じさせ、血管を塞ぐ不可能殺人を行う。

［能力値］
肉体08／運動07
器用04／意思04
機知05

［副能力値］
移動力 10
先制力 5

［ガジェット］
【神聖武器】□□■(93p)
【水中活動】■■■(71p)
【耐える】□□□(62p)

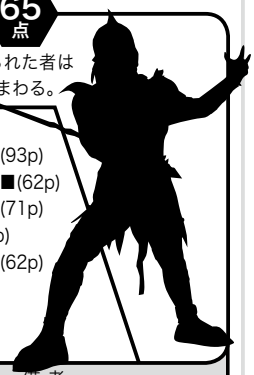
［アクトカード］
07【螺旋の力】
30【弾き】

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
海神の叉	近接1	10(3)	14	刺突	貫いた者に不可能殺人を行う銛【神聖武器】

オルカロード HP 65点



シャチに似た怪人。彼の剣で切りつけられた者は傷口が開きやすくなり、激痛にのたうちまわる。

［能力値］
肉体10／運動09
器用02／意思02
機知05

［副能力値］
移動力 12
先制力 5

［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【フルパワー】□□■(62p)
【水中活動】■■■(71p)
【切断】□□□(71p)
【対人戦闘】■■■(62p)

［アクトカード］
03【大命中】
09【幻惑攻撃】

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	9(3)	10	衝撃	独自の格闘術
因果のフランベルジュ	近接1	12(4)	17	斬撃	業火に焼かれるような苦痛を与える剣【神聖武器】

クラブロード HP 69点



カニに似た怪人。鋭い鋏と硬い甲羅を持つ。

［能力値］
肉体12／運動06
器用03／意思03
機知04

［副能力値］
移動力 9
先制力 4

［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【水中活動】■■■(71p)
【受け開眼】■■■(63p)
【切断】□□□(71p)
【硬質皮膚】■■■(73p)

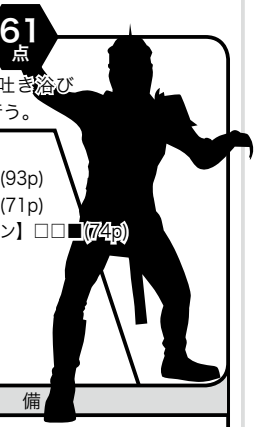
［アクトカード］
29【全力防御】
50【鉄壁技】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	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	6(2)	12	衝撃	独自の格闘術
欺瞞の爪	近接1	10(3)	18	刺突	鋼鉄をも切断する鋏【神聖武器】

リザードロード HP 61点



イグアナに似た怪人。口から瘴気を吐き浴びた人間を液状に変える不可能殺人を行う。

［能力値］
肉体08／運動08
器用04／意思04
機知04

［副能力値］
移動力 11
先制力 4

［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【水中活動】■■■(71p)
【テレポーテーション】□□■(74p)

［アクトカード］
03【大命中】
16【連続攻撃】

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
竜神のトライデント	近接1	11(3)	14	刺突	鋭い矛【神聖武器】

ヘッジホッグロード HP 65点



ヤマアラシに似た怪人。頭部の針を人間に突き刺し液状化させて殺害する不可能殺人を行う。

［能力値］
肉体10／運動07
器用04／意思05
機知02
［副能力値］
移動力 10
先制力 2

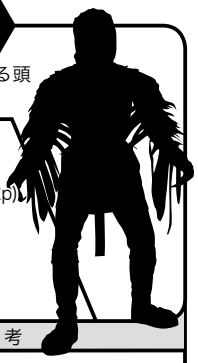
［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【地中移動】■■■(70p)
［アクトカード］
07【螺旋の力】
13【超集中力】

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	7(2)	10	衝撃	独自の格闘術
針	遠隔8	7(2)	8	刺突	頭部から撃ち出す針
業火のラム・ダオ	近接1	10(3)	16	斬撃	湾曲した片刃の剣【神聖武器】

ファルコンロード HP 69点



ハヤブサに似た怪人。超高速で急降下する頭突きで攻撃する。

［能力値］
肉体12／運動09
器用02／意思02
機知03
［副能力値］
移動力 12
先制力 3

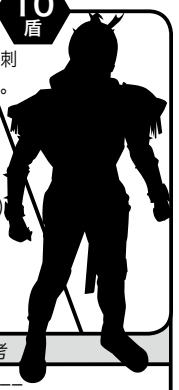
［ガジェット］
【飛行・2】■■■(69p)
【フルパワー】□□■(62p)
［アクトカード］
20【突撃】
20【突撃】

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
格闘術	近接1	9(3)	12	衝撃	独自の格闘術
突撃	突撃5	9(3)	17	斬撃	強烈な突撃

ビートルロード HP 75点 10盾



カブトムシに似た怪人。頭部の針を人間に突き刺し、任意の時間差で灰化させる不可能殺人を行う。

［能力値］
肉体15／運動05
器用03／意思03
機知02
［副能力値］
移動力 8
先制力 2

［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【受け開眼】■■■(63p)
【フルパワー】□□■(62p)
【硬質皮膚】■■■(73p)
［アクトカード］
07【螺旋の力】
50【鉄壁技】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/21(7)	-------
無明のホプロン	1/22(7)	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	5(1)	15	衝撃	独自の格闘術
義憤のモルゲンステルン	近接1	7(2)	22	斬撃	トゲの付いた鉄球付きハンマー【神聖武器】

アントロード(女王) HP 73点



軍隊蟻に似た怪人。アントロードを従えるクイーン。

［能力値］
肉体14／運動06
器用02／意思02
機知10
［副能力値］
移動力 9
先制力 10

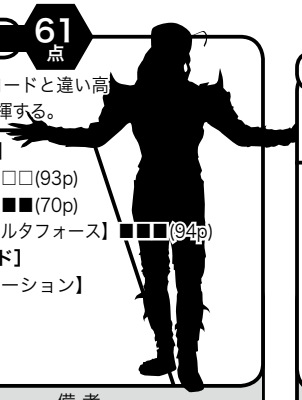
［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【地中移動】■■■(70p)
【クイーンの力】■■■(94p)
【クイーンの従者】■■■(94p)
【ヒーリングエリア】□□□(94p)
【ディフェンスエリア】□□■(94p)
［アクトカード］
03【大命中】
11【薙ぎ払い】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	10/14(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	6(2)	14	衝撃	独自の格闘術
黄泉の鐙	近接1	9(3)	20	斬撃	三叉の槍【神聖武器】

アントロード(隊長) HP 61点



軍隊蟻に似た怪人。通常のアントロードと違い高い戦闘力を持ち、アントロードを指揮する。

［能力値］
肉体08／運動08
器用03／意思03
機知06
［副能力値］
移動力 11
先制力 6

［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【地中移動】■■■(70p)
【ディテクトオルタフォース】■■■(94p)
［アクトカード］
18【コンビネーション】
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
殲滅の大鎌	近接1	8(2)	15	斬撃	命を刈り取る大鎌【神聖武器】

アントロード(兵士) HP 22点



軍隊蟻に似た怪人。大量の数が存在し、集団戦法で敵に襲い掛かる。また、蟻酸を浴びせ窒息死させる不可能殺人を行う。

［能力値］
肉体06／運動05
器用04／意思04
機知03
［副能力値］
移動力 8
先制力 3

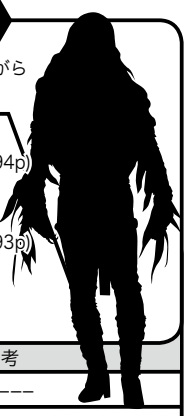
［ガジェット］
【耐久ザコ】■■■(96p)
【地中移動】■■■(70p)
【対人戦闘】■■■(62p)
［アクトカード］
18【コンビネーション】

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	5(1)	6	衝撃	独自の格闘術

クロウロード(クイーン) HP 61点



カラスに似た怪人の上位種。指揮官でありながら自ら戦うことを好む。

［能力値］
肉体08／運動08
器用06／意思06
機知06
［副能力値］
移動力 11
先制力 6

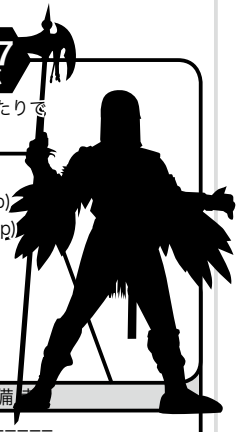
［ガジェット］
【クイーンの力】■■■(94p)
【飛行・2】■■■(69p)
【神聖武器】□□□(93p)
【神聖武器強化】■■■(93p)
［アクトカード］
20【突撃】
20【突撃】

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
衝撃波	遠隔8	9(3)	9	衝撃+光線	腕から放つ衝撃波
体当たり	突撃5	6(2)	13	衝撃	強烈な突撃
骨の槍	近接2	13(4)	17	刺突	大型の漆黒の槍【神聖武器】

クロウロード HP 57点



カラスに似た怪人。高速で空を飛び、体当たりで攻撃する。※ 以下の武器を 1 つ選択

［能力値］
肉体06／運動06
器用06／意思06
機知04
［副能力値］
移動力 9
先制力 4

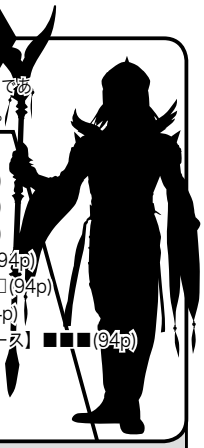
［ガジェット］
【飛行・2】■■■(69p)
【神聖武器】□□□(93p)
［アクトカード］
20【突撃】
20【突撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/6(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
衝撃波	遠隔8	9(3)	9	衝撃+光線	腕から放つ衝撃波
体当たり	突撃5	6(2)	11	衝撃	5マス以上直進して隣接した場合攻撃可能
骸の鎌	近接1	6(2)	13	斬撃	大型の鎌【神聖武器】
屍の刀	近接1	9(3)	12	斬撃	青龍刀のような大ぶりの剣【神聖武器】

水のエルロード　HP 89点



クジラに似た怪人。クイーンよりも上級のロードであり、オブスクルムの側近。独自の任務を与えられる。

［能力値］
肉体12／運動08
器用05／意思06
機知06
［副能力値］
移動力 11
先制力 6

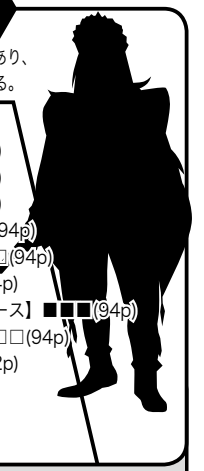
［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【神話武器】■■■(93p)
【水中活動】■■■(71p)
【クイーンの力】■■■(94p)
【エルロードの力】□□□(94p)
【アンチESP】■■■(94p)
【ディテクトオルタフォース】■■■(94p)
［アクトカード］
08【サブキャラー掃】
32【カウンター】

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
格闘術	近接1	8(2)	12	衝撃	独自の格闘術
怨嗟のドゥ・サンガ	近接2	14(4)	23	刺突	先端が二股に分かれている槍【神聖武器】【神話武器】
念動力	遠隔10	6(2)	12	衝撃	手から放つ衝撃波［転倒判定2］

地のエルロード　HP 97点



ライオンに似た怪人。クイーンよりも上級のロードであり、オブスクルムの側近。手から放つ熱砂で人を消滅させる。

［能力値］
肉体16／運動08
器用03／意思05
機知05
［副能力値］
移動力 11
先制力 5

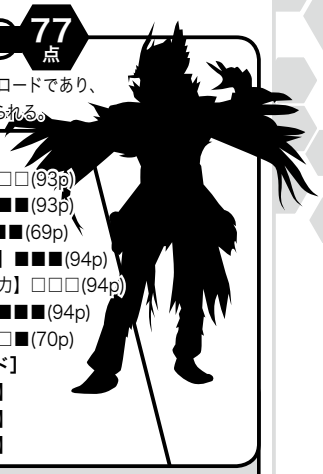
［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【神話武器】■■■(93p)
【地中移動】■■■(70p)
【クイーンの力】■■■(94p)
【エルロードの力】□□□(94p)
【アンチESP】■■■(94p)
【ディテクトオルタフォース】■■■(94p)
【アンチフィールド】□□□(94p)
【フルパワー】■□□■(62p)
［アクトカード］
07【螺旋の力】
16【連続攻撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/16(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(2)	16	衝撃	独自の格闘術
敬虔のカンダ	近接1	14(4)	27	斬撃	両手持ちの重量級の大剣【神聖武器】【神話武器】

風のエルロード　HP 77点



タカに似た怪人。クイーンよりも上級のロードであり、オブスクルムの側近。独自の任務を与えられる。

［能力値］
肉体06／運動07
器用08／意思10
機知06
［副能力値］
移動力 10
先制力 6

［ガジェット］
【神聖武器】□□□(93p)
【神話武器】■■■(93p)
【飛行・2】■■■(69p)
【クイーンの力】■■■(94p)
【エルロードの力】□□□(94p)
【アンチESP】■■■(94p)
【つむじ風】□□■(70p)
［アクトカード］
25【追い討ち】
25【追い討ち】
25【追い討ち】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	6/6(2)	―――――

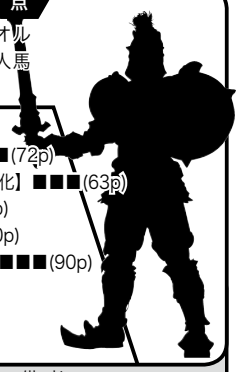
［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘術	近接1	7(2)	6	衝撃	独自の格闘術
憐憫のカマサ	遠隔10	13(4)	20	刺突	光の矢を放つ弓【神聖武器】【神話武器】
突風	遠隔10	―	―	旋風	範囲内の任意の対象全員に［転倒判定3］

オルフェノク

【オルフェノクリスト】
以降はオルフェノクの簡易エネミーデータです。省略されている［ガジェット］として、種族で取得する【覚醒の儀式】(90p)【負の組成】(57p)【人間系】(57p)【人間体】(68p)【怪人体】(68p) があります。GM は取得しているものとして扱ってください。

ホースオルフェノク格闘態 HP 79点



中世の騎士さながらの姿をした馬型オルフェノク。強化した姿［激情態］と人馬の姿の［疾走態］を持つ。

［能力値］
肉体07/運動07
器用05/意思05
機知05
［副能力値］
移動力 10
先制力 5

［ガジェット］
【耐性(衝撃)】■■■(72p)
【イニシアティブ強化】■■■(63p)
【切断】□□□(71p)
【強敵】■■■(100p)
激情態時【激情体】■■■(90p)
［アクトカード］
20【突撃】
20【突撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/7(2)	―――――
シールド	4/8(2)	追加HP+10

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
魔剣	近接1	8(2)	11	斬撃	ロングソード

ホースオルフェノク疾走態 HP 77点

［能力値］
肉体06/運動09
器用03/意思03
機知06
［副能力値］
移動力 12
先制力 6

回避名称	避 / 受	備 考
通常	6/6(2)	―――――
シールド	5/7(2)	追加HP+10

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
魔剣	近接1	10(3)	10	斬撃	ロングソード

ホースオルフェノク激情態 HP 87点

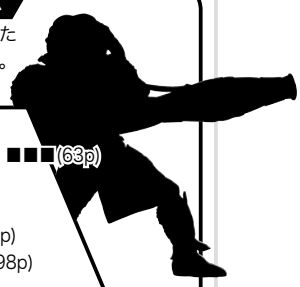
［能力値］
肉体11/運動07
器用03/意思03
機知05
［副能力値］
移動力 10
先制力 5

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/11(3)	―――――
シールド	4/12(4)	追加HP+10

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
魔剣	近接1	13(4)	15	斬撃	ロングソード

エレファントオルフェノク格闘態 HP 51点



ゾウ型オルフェノク。巨大な大砲を使った遠隔攻撃と肉弾戦の両方を得意とする。［突進態］に変身することも可能。

［能力値］
肉体08/運動08
器用05/意思02
機知02
［副能力値］
移動力 11
先制力 7

［ガジェット］
【イニシアティブ強化】■■■(63p)
［突進態］時
【巨体化】□□■(91p)
【巨大攻撃】□□■(98p)
【暴れまわり】□□■(98p)
［アクトカード］
20【突撃】
24【マルチショット】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/8(2)	―――――
超人格闘	4/10(3)	―――――

［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	10(3)	10	衝撃	超人的な格闘術
大砲	遠隔10	3(1)	12	衝撃	手持ちの大砲□□■

エレファントオルフェノク突進態 HP 91点

［能力値］
肉体08/運動08
器用05/意思02
機知02
［副能力値］
移動力 8
先制力 4

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	4/10(3)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
突撃	突撃5	8(2)	18	衝撃	猛烈な突撃

クレインオルフェノク HP 39点



ツル型オルフェノク。有翼化を使用して空を飛ぶ事も可能。

［能力値］
肉体02/運動08
器用05/意思05
機知05
［副能力値］
移動力 11
先制力 5

［ガジェット］
【光の翼】□□■(90p)
【有翼化】□□□(90p)
【特殊知覚】■■■(73p)
【羽隠れ】■■■(70p)
［アクトカード］
28【残像】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/2(0)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
羽型手裏剣	遠隔5	5(1)	8	斬撃	羽根を手裏剣のように放つ

ゴートオルフェノク HP 85点



頭部に巨大に巻き角を持つヤギ型オルフェノク。超高速化の能力で [超加速状態 6] になる。

［能力値］
肉体15/運動10
器用03/意思05
機知06
［副能力値］
移動力 13
先制力 6

［ガジェット］
【超高速化】□□□(90p)
【ツーウエポン】■■■(62p)
【ボス能力値】■■■(101p)
【上の上の力】■■■(91p)
［アクトカード］
45【意外と効果なし】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	6/15(5)	―――――
超人格闘	8/17(5)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
2本の角	近接1	14(4)	19	衝撃	ツーウエポン用武器扱い
超人格闘	近接1	12(4)	17	衝撃	超人的な格闘術

カクタスオルフェノク HP 43点



サボテン型オルフェノク。上半身を鋭い刺が覆っている。更にその刺を射出する事も可能。

［能力値］
肉体04/運動04
器用08/意思08
機知01
［副能力値］
移動力 7
先制力 1

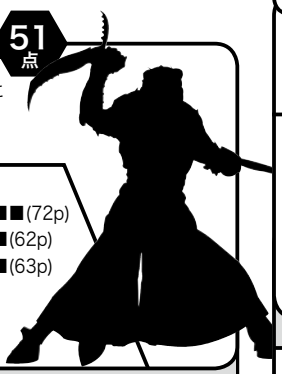
［ガジェット］
【全力回避】□□□(63p)
【ダブルバレット】□□□(62p)
［アクトカード］
24【マルチショット】
24【マルチショット】
48【貫通射撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	1/4(1)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
鋭い棘	遠隔5	11(3)	10	刺突	身体に生えた刺を撃ち出す
格闘術	近接1	4(1)	4	衝撃	独自の格闘術

マンティスオルフェノク HP 51点



カマキリ型のオルフェノク。両手に装備した鋭い鎌を武器に戦う。

［能力値］
肉体08/運動08
器用01/意思01
機知07
［副能力値］
移動力 11
先制力 7

［ガジェット］
【身体武器化】■■■(72p)
【近接強化】■■■(62p)
【避け開眼】■■■(63p)
［アクトカード］
10【武器落とし】
32【カウンター】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	13/8(2)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
鋭い鎌	近接1	12(4)	12	斬撃	両手に装備した鎌

スティングフィッシュオルフェノク HP 47点



三叉の槍を振るうオコゼ型オルフェノク。下半身を魚のように変化させ空中を泳ぐ「遊泳態」の能力がある。

［能力値］
肉体06/運動09
器用03/意思02
機知05
［副能力値］
移動力 12
先制力 5

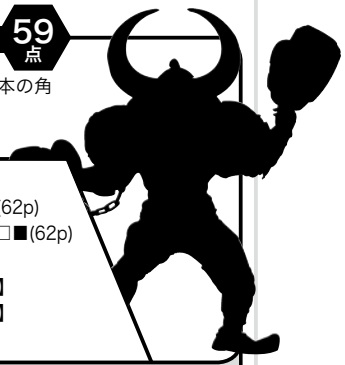
［ガジェット］
【特殊知覚】■■■(73p)
【部分再生】□□□(71p)
【飛行・1】■■■(69p)
［アクトカード］
33【アクロバット】
43【ぶちこわし】

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
三叉の槍	近接1	10(3)	10	刺突	トライデント

オックスオルフェノク HP 59点



強靱な身体と水牛のような巨大な二本の角が特徴。拳の形をした鉄球を操る。

［能力値］
肉体12/運動08
器用01/意思01
機知03
［副能力値］
移動力 11
先制力 3

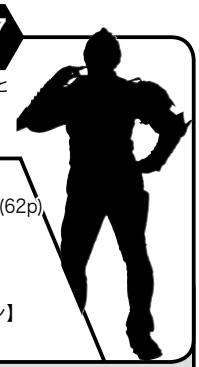
［ガジェット］
【耐える】□□□(62p)
【フルパワー】□□■(62p)
［アクトカード］
32【カウンター】
43【ぶちこわし】
48【気力回復】

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
格闘術	近接1	8(2)	12	衝撃	独自の格闘術
拳骨型鉄球	近接1	11(3)	15	衝撃	両手に装着する鉄球

スネークオルフェノク HP 47点



ヘビ型のオルフェノク。小型の剣を武器として使用。頭部の牙には毒を持つ。

［能力値］
肉体06/運動08
器用04/意思04
機知03
［副能力値］
移動力 11
先制力 3

［ガジェット］
【ツーウエポン】■■■(62p)
【毒付与】□□□(71p)
【耐える】□□□(62p)
［アクトカード］
18【コンビネーション】
45【根性】

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
2本の小剣	近接1	14(4)	8	斬撃	両手に装備、ツーウエポン
牙	近接1	9(3)	11	刺突	毒付与を使用する

スクィッドオルフェノク HP 41点



ヤリイカ型オルフェノク。柔軟な身体は攻撃を吸収する能力を持ち、棍棒の先からは相手の視界を奪うスミを噴射する。

［能力値］
肉体03/運動05
器用05/意思05
機知07
［副能力値］
移動力 8
先制力 7

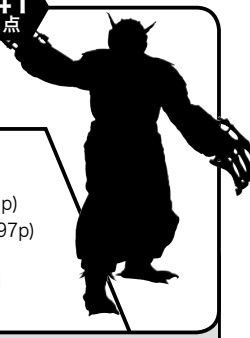
［ガジェット］
【粘着成分】□□□(71p)
【耐える】□□□(62p)
［アクトカード］
29【全力防御】
30【弾き】
36【見切った】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	7/3(1)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
棍棒	近接1	5(1)	8	衝撃	柄の長い棍棒
スミ	遠隔5	–	–	特殊	［無視界判定2］□□□

オウルオルフェノク HP 41点



フクロウ型オルフェノク。毒ガスを吐き、暗視能力を持つ特殊戦タイプのオルフェノク。

［能力値］
肉体03/運動05
器用03/意思07
機知07
［副能力値］
移動力 8
先制力 7

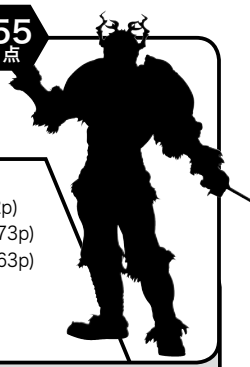
［ガジェット］
【暗視】■■■(73p)
【毒ガス】□□□(71p)
【逃げきり】□□■(97p)
［アクトカード］
33【アクロバット】
42【スキ有り】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	7/3(1)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
鉤爪	近接1	7(2)	7	斬撃	両手に装備する巨大な爪

スカラベオルフェノク HP 55点



強固な身体と鋭いサーベルを武器にする戦士タイプのコガネムシ型オルフェノク。

［能力値］
肉体10/運動06
器用03/意思03
機知03
［副能力値］
移動力 9
先制力 3

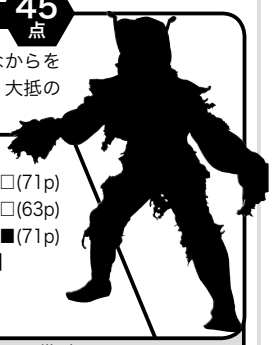
［ガジェット］
【耐える】□□□(62p)
【硬質皮膚】■■■(73p)
【拘束破り】■■■(63p)
［アクトカード］
29【全力防御】
30【弾き】

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
スカラーベル	近接1	7(2)	16	刺突	フェンシング風サーベル

スネイルオルフェノク HP 45点



カタツムリ型オルフェノク。強固なからを纏ったオルフェノクで防御も得意。大抵の攻撃をすり抜ける柔軟さもある。

［能力値］
肉体05/運動05
器用07/意思03
機知03
［副能力値］
移動力 8
先制力 3

［ガジェット］
【粘着成分】□□□(71p)
【全力回避】□□□(63p)
【吸着移動】■■■(71p)
［アクトカード］
03【大命中】
30【弾き】

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
パンチ	近接1	5(1)	5	衝撃	強力なパンチ

エキセダムオルフェノク HP 49点



ツクシ型オルフェノク。鋭い槍を自在に操り、瞬間移動で神出鬼没の攻撃を行なう。

［能力値］
肉体07/運動07
器用03/意思03
機知05
［副能力値］
移動力10
先制力 5

［ガジェット］
【毒ガス】□□□(71p)
【瞬間移動】□□□(73p)
【特殊知覚】■■■(73p)
［アクトカード］
18【コンビネーション】
30【弾き】

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
長槍	近接1	8(2)	11	刺突	強力な槍

フライングフィッシュオルフェノク HP 41点



トビウオ型オルフェノク。素早い動きと、命中精度の高い射撃が特長。遊泳態に変身する事で空を泳ぐ事も可能。

［能力値］
肉体03/運動03
器用08/意思06
機知05
［副能力値］
移動力 6
先制力 5

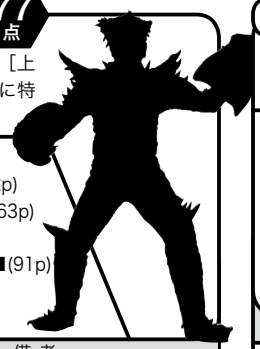
［ガジェット］
【飛行・1】■■■(69p)
【逃げきり】□□■(97p)
【射撃強化】■■■(62p)
［アクトカード］
44【超遠距離撃ち】
48【貫通射撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/3(1)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
水中銃	近接1	10(3)	12	刺突	地上でも使える【射撃強化】
格闘術	近接1	3(1)	3	斬撃	手に付いたヒレでの斬撃

クロコダイルオルフェノク格闘態 HP 77点



ワニ型オルフェノク。3つの命を持つ［上の上］のオルフェノク。徹底的に戦闘に特化した肉体で目標を決して逃さない。

［能力値］
肉体11/運動10
器用01/意思04
機知03
［副能力値］
移動力13
先制力３

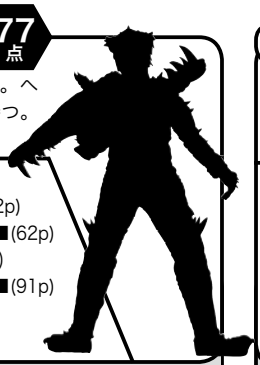
［ガジェット］
【耐える】□□□(62p)
【拘束破り】■■■(63p)
【復活】■■■(91p)
【上の上の力】■■■(91p)
［アクトカード］
16【連続攻撃】

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
バックラー	近接1	10(3)	12	斬撃	両手に付けた爪付き手甲

クロコダイルオルフェノク剛強態 HP 77点



クロコダイルオルフェノク第二の命。ヘビーフォームと同等の強固な身体を持つ。武器ファキールス・ホーンも強力。

［能力値］
肉体11/運動10
器用01/意思04
機知03
［副能力値］
移動力13
先制力３

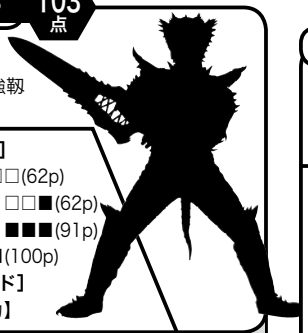
［ガジェット］
【耐える】□□□(62p)
【フルパワー】□□■(62p)
【復活】■■■(91p)
【上の上の力】■■■(91p)
［アクトカード］
03【大命中】

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
ﾌｧｷｰﾙｽ･ﾎｰﾝ	近接1	12(4)	14	刺突	交差する牙状武器

クロコダイルオルフェノク凶暴態 HP 103点



クロコダイルオルフェノク最後の命を使った姿。巨大な大剣と強靭な身体が頼もしい。

［能力値］
肉体14/運動10
器用02/意思04
機知03
［副能力値］
移動力13
先制力３

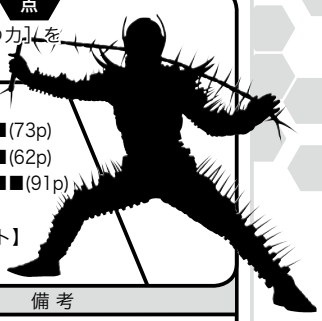
［ガジェット］
【耐える】□□□(62p)
【フルパワー】□□■(62p)
【上の上の力】■■■(91p)
【強敵】■■■(100p)
［アクトカード］
07【螺旋の力】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	3/14(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	10(3)	14	衝撃	独自の格闘術
ｸﾛｺﾀﾞｲﾙｿｰﾄﾞ	近接1	11(3)	19	斬撃	両手持ちの大きな剣

センチピードオルフェノク HP 67点



ムカデ型オルフェノク。［上の上の力］をもつ強力なオルフェノク。

［能力値］
肉体06/運動06
器用06/意思06
機知05
［副能力値］
移動力９
先制力５

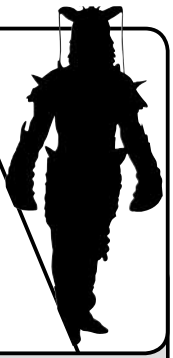
［ガジェット］
【硬質皮膚】■■■(73p)
【トドメ技】□■■(62p)
【上の上の力】■■■(91p)
［アクトカード］
33【アクロバット】
40【変身解除】

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
ウイップ	近接1	5(1)	10	斬撃	[転倒判定2]
ｵﾙﾌｪﾉｸ光弾	遠隔10	7(2)	10	光線	人間体でも使用可能

ロブスターオルフェノク HP 71点



ロブスター型オルフェノク。強固な外骨格を持ちながらも水中行動が得意です。

［能力値］
肉体08/運動08
器用02/意思03
機知08
［副能力値］
移動力11
先制力８

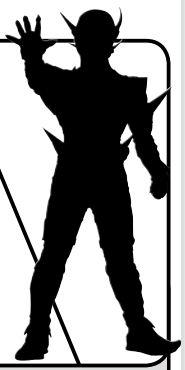
［ガジェット］
【水中移動】■■■(70p)
【全力回避】□□□(63p)
【上の上の力】■■■(91p)
［アクトカード］
23【遠距離化】
23【遠距離化】

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
シェルグラブ	近接1	8(2)	9	衝撃	両腕のナックル
サーベル	近接1	9(3)	12	斬撃	細身の剣

ローズオルフェノク HP 89点



バラ型オルフェノク。［上の上の力］を持った強力なオルフェノク。範囲攻撃や格闘術等、戦闘方法を選ばない。

［能力値］
肉体07/運動07
器用07/意思07
機知05
［副能力値］
移動力10
先制力５

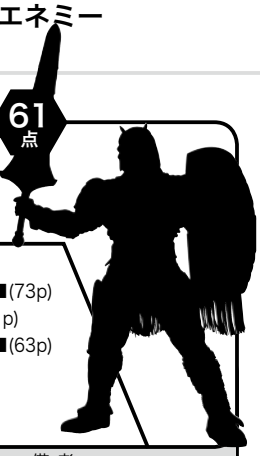
［ガジェット］
【耐える】□□□(62p)
【フルパワー】□□■(62p)
【瞬間移動】□□□(73p)
【結晶皮膚】■■■(73p)
【上の上の力】■■■(91p)
【強敵】■■■(100p)

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
格闘術	近接1	7(2)	7	衝撃	独自の格闘術
バラの花びら	遠隔5	10(3)	10	爆発	範囲内全員に攻撃
ｵﾙﾌｪﾉｸ光弾	遠隔10	8(2)	11	衝撃	人間体でも使用可能

アルマジロオルフェノク HP 61点



アルマジロ型オルフェノク。ヨロイのような皮膚に覆われ、強力なソードと強固な盾を装備する。

［能力値］
肉体08/運動05
器用01/意思06
機知05
［副能力値］
移動力 8
先制力 5

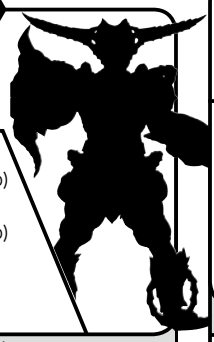
［ガジェット］
【硬質皮膚】■■■(73p)
【怪力】□□□(71p)
【受け開眼】■■■(63p)
［アクトカード］
07【螺旋の力】
29【全力防御】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/14(4)	―――――
シールド	4/15(5)	追加HP+10

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
ロングソード	近接1	6(2)	12	斬撃	幅広の長い剣

ドラゴンオルフェノク魔人態 HP 105点



龍型オルフェノク。［上の上の力］のオルフェノクの中でもかなり上級の戦闘力を持つ。強靱な魔人態と高速移動の龍人態がある。

［能力値］
肉体15/運動10
器用03/意思03
機知02
［副能力値］
移動力13
先制力 2

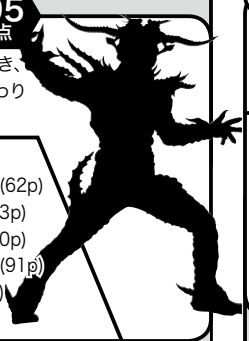
［ガジェット］
【フルパワー】□□■(62p)
【硬質皮膚】■■■(73p)
【上の上の力】■■■(91p)
【強敵】■■■(100p)
［アクトカード］
30【弾き】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/15(5)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
ﾃﾓﾘｯｼｮﾝﾌｧﾝｸﾞ	近接1	12(4)	19	斬撃	両腕の巨大クロー
放電	遠隔8	6(2)	6	電撃	射程内の対象すべてを攻撃[スタン判定2]

ドラゴンオルフェノク龍人態 HP 95点



ドラゴンオルフェノクの切り札とも言うべき、超高速形態。[超加速状態 4] になる代わりに防御力が下がる。

［能力値］
肉体10/運動10
器用05/意思05
機知03
［副能力値］
移動力13
先制力 3

［ガジェット］
【フルパワー】□□■(62p)
【硬質皮膚】■■■(73p)
【超高速化】□□□(90p)
【上の上の力】■■■(91p)
【強敵】■■■(100p)

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
パンチ	近接1	10(3)	10	衝撃	豪腕による打撃
放電	遠隔8	8(2)	8	電撃	射程内の対象すべてを攻撃[スタン判定2]

トードスツールオルフェノク HP 43点



キノコ型オルフェノク。柔軟な皮膚は打撃を受け付けない特殊構造。強力な鉄棍とトリッキーな戦術を操る。

［能力値］
肉体04/運動04
器用08/意思05
機知04
［副能力値］
移動力 7
先制力 4

［ガジェット］
【柔軟皮膚】■■■(73p)
【毒ガス】□□□(71p)
【対人戦闘】■■■(62p)
［アクトカード］
26【トリックアクション】
35【トリック防御】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/4(1)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
鉄棍	近接1	3(1)	8	衝撃	柄の長い棍棒［気絶判定2］

スコーピオンオルフェノク HP 47点



サソリ型オルフェノク。特殊なブロック細胞で構成された身体は［光波］攻撃に対して DP1/2 の耐性を持つ。

［能力値］
肉体06/運動06
器用02/意思06
機知05
［副能力値］
移動力 9
先制力 5

［ガジェット］
【耐性(光波)】■■■(72p)
【毒ガス】□□□(71p)
【対人戦闘】■■■(62p)
［アクトカード］
27【超絶見切り】
49【ヨロイ割り】

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
フレイル	近接1	6(2)	11	衝撃	鎖の先端に刺の鉄球
毒針	近接1	9(3)	9	刺突	［毒判定3］□□□

コーラルオルフェノク HP 45点



サンゴ型オルフェノク。強靱な肉体を持ち、槍を自在に操る。口からは瞬時に硬化するゲル溶液を放ち相手の動きを封じる。

［能力値］
肉体05/運動07
器用03/意思05
機知05
［副能力値］
移動力10
先制力 5

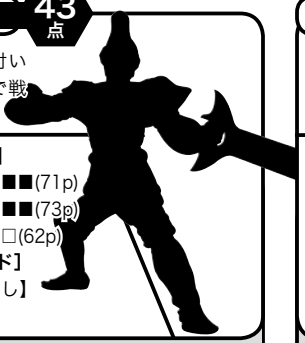
［ガジェット］
【柔軟皮膚】■■■(73p)
【粘着成分】□□□(71p)
［アクトカード］
21【投げ技】
42【スキ有り】

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
槍	近接1	8(2)	9	刺突	鋭い先端をもつ槍

ドルフィンオルフェノク HP 43点



イルカ型オルフェノク。身体に付いたソナー器官で視覚に頼らないで戦うことが可能。

【能力値】
肉体04/運動04
器用08/意思05
機知04
【副能力値】
移動力 7
先制力 4

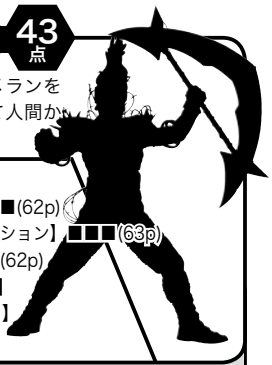
【ガジェット】
【水中活動】■■■(71p)
【特殊知覚】■■■(73p)
【耐える】□□□(62p)
【アクトカード】
17【めくらまし】
45【根性】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/4(1)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
剣	近接1	5(1)	8	斬撃	幅広の剣

ワームオルフェノク HP 43点



ミミズ型オルフェノク。巨大ブーメランを自在に操る。また、触手をのばして人間から血を吸い取っている。

【能力値】
肉体04/運動04
器用07/意思05
機知05
【副能力値】
移動力 7
先制力 5

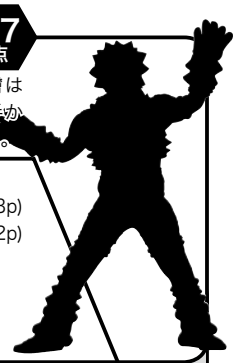
【ガジェット】
【対人戦闘】■■■(62p)
【コンセントレーション】■■■(63p)
【耐える】□□□(62p)
【アクトカード】
04【吹っ飛ばし】
14【追加移動】

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
ブーメラン	遠隔8	9(3)	8	斬撃	投げて使用した場合
ブーメラン	近接1	6(2)	7	斬撃	持って使用した場合

シーキュカンバーオルフェノク HP 47点



ナマコ型オルフェノク。柔らかい皮膚は［衝撃］DP を－5 点する。また、両手からはジェル状の溶解液を作り出し投げる。

【能力値】
肉体06/運動06
器用03/意思05
機知05
【副能力値】
移動力 7
先制力 5

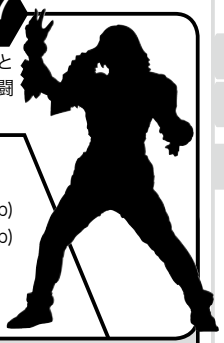
【ガジェット】
【柔軟皮膚】■■■(73p)
【移動強化】■■■(62p)
【アクトカード】
25【追い討ち】
29【全力防御】
44【超遠距離撃ち】

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	7/8(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	8(2)	8	衝撃	超人的な格闘術
溶解液	遠隔5	–	–	溶解	［溶解判定2］□□□

ラビットオルフェノク HP 37点



ウサギ型オルフェノク。驚異的な跳躍力と自在に操るブーメランを得意とする。戦闘より諜報活動がむいている。

【能力値】
肉体01/運動05
器用05/意思05
機知09
【副能力値】
移動力 8
先制力 9

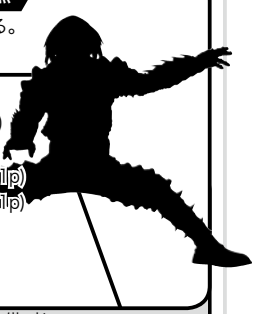
【ガジェット】
【跳躍】□□■(71p)
【逃げきり】□□■(97p)
【全力回避】□□□(63p)
【アクトカード】
27【超絶見切り】
47【跳弾撃ち】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	9/1(0)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
ブーメラン	遠隔8	7(2)	8	斬撃	投げて使用した場合
ブーメラン	近接1	7(2)	4	斬撃	手に持って使用した場合

スパイダーオルフェノク HP 69点



クモ型オルフェノク。高い戦闘力を誇る。攻守共に隙はない。

【能力値】
肉体07/運動06
器用05/意思05
機知06
【副能力値】
移動力 9
先制力 6

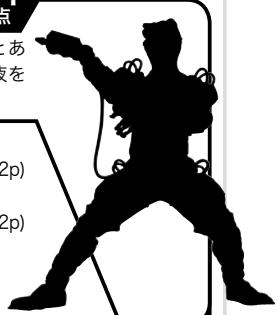
【ガジェット】
【強敵】■■■(100p)
【跳躍】□□■(71p)
【粘着成分】□□□(71p)
【吸着移動】■■■(71p)
【アクトカード】
27【超絶見切り】
46【回避技】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	6/7(2)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
八方手裏剣	遠隔5	5(1)	8	斬撃	投げて使用した場合
八方手裏剣	近接1	6(2)	10	斬撃	手に持って使用した場合
粘着糸	遠隔5	–	–	圧力	［拘束判定2］□□□

フロッグオルフェノク HP 41点



カエル型オルフェノク。優れた跳躍力とあらゆる金属を見る見る腐食させる溶解液を放つウォーターガンが特長。

【能力値】
肉体03/運動06
器用06/意思07
機知03
【副能力値】
移動力 11
先制力 3

【ガジェット】
【移動強化】■■■(62p)
【跳躍】□□■(71p)
【射撃強化】■■■(62p)
【アクトカード】
44【超遠距離撃ち】
47【跳弾撃ち】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	3/3(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)	3	衝撃	独自の格闘術
ウォーターガン	遠隔8	–	–	溶解	［溶解判定3］□□□

スティンクバグオルフェノク HP 41点



カメムシ型オルフェノク。オルフェノクとしての戦闘力は平均的だが、毒性のあるガス弾を生成して放つことが可能。

【能力値】
肉体03/運動03
器用08/意思06
機知05
【副能力値】
移動力 6
先制力 5

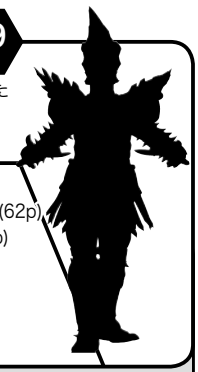
【ガジェット】
【毒付与】□□□(71p)
【装甲】■■■(71p)
【全力回避】□□□(63p)
【アクトカード】
20【突撃】
35【トリック防御】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/3(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	3(1)	3	衝撃	独自の格闘術
毒ガス弾	遠隔8	–	–	毒素	［毒判定2］□□□

ソードフィッシュオルフェノク HP 49点



メカジキ型オルフェノク。両手に持ったソードを自在に操る近接戦が得意。

【能力値】
肉体07/運動07
器用01/意思04
機知06
【副能力値】
移動力 10
先制力 6

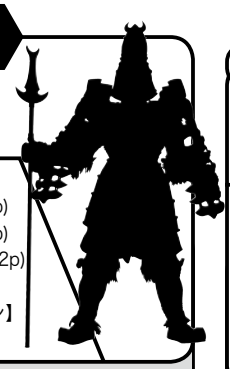
【ガジェット】
【ツーウエポン】■■■(62p)
【近接強化】■■■(62p)
【切断】□□□(71p)
【アクトカード】
01【追加攻撃】
11【薙ぎ払い】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	6/7(2)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
長剣	近接1	13(4)	11	斬撃	両手に装備。ツーウエポン

ライノセラスビートルオルフェノク HP 51点



カブトムシ型オルフェノク。強靭な装甲、自在に操る薙刀が特長。

【能力値】
肉体08/運動05
器用01/意思05
機知06
【副能力値】
移動力 8
先制力 6

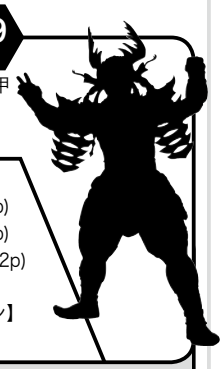
【ガジェット】
【硬質皮膚】■■■(73p)
【トドメ技】□■■(62p)
【フルパワー】□□■(62p)
【アクトカード】
18【コンビネーション】
41【身構え】

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
薙刀	近接1	6(2)	13	斬撃	鋭い先端をもつ槍状武器

スタッグビートルオルフェノク HP 49点



クワガタムシ型オルフェノク。強靭な装甲だけでなく素早い動きで攻撃をかわす。

【能力値】
肉体07/運動06
器用03/意思02
機知07
【副能力値】
移動力 9
先制力 7

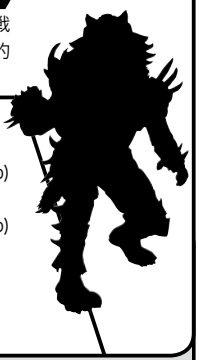
【ガジェット】
【硬質皮膚】■■■(73p)
【全力回避】□□□(63p)
【フルパワー】□□■(62p)
【アクトカード】
18【コンビネーション】
41【身構え】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	7/7(2)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
刺股	近接1	7(2)	11	刺突	鋭利な先端をもつサスマタ

ウルフオルフェノク HP 73点



オオカミ型オルフェノク。単独での近接戦闘に特化した身体能力を持つ。より動物的な後ろ足の俊足態にも変身する。

【能力値】
肉体09/運動07
器用03/意思04
機知06
【副能力値】
移動力10
先制力 6

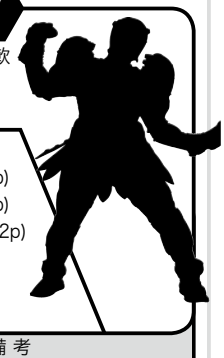
【ガジェット】
【俊足化】□□■(90p)
【飛び越え】■■■(65p)
【強敵】■■■(100p)
【攻めの型】■■■(63p)
【アクトカード】
16【連続攻撃】
39【瞬間変身】

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	6/9(2)	【攻めの型】

【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	11(3)	13	衝撃	【攻めの型】

オクトパスオルフェノク HP 47点



タコ型オルフェノク。衝撃を吸収する柔軟な皮膚と打撃力のあるパンチ攻撃が得意。

【能力値】
肉体06/運動06
器用06/意思02
機知05
【副能力値】
移動力 9
先制力 5

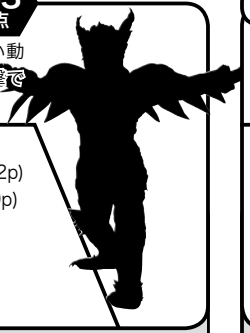
【ガジェット】
【水中活動】■■■(71p)
【柔軟皮膚】■■■(73p)
【フルパワー】□□■(62p)
【アクトカード】
07【螺旋の力】
15【捕まえて攻撃】

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	7/8(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	8(2)	8	衝撃	――――
スミ	遠隔5	–	–	特殊	［視認困難判定2］□□□

ピジョンオルフェノク HP 43点



ハト型オルフェノク。飛行能力と素早い動きが特長。相手を近付けずに、遠隔攻撃で攻撃する。

［能力値］
肉体04/運動09
器用05/意思05
機知02
［副能力値］
移動力12
先制力 2

［ガジェット］
【射撃強化】■■■(62p)
【飛行・1】■■■(69p)
【暗視】■■■(73p)

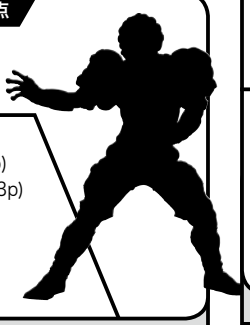
［アクトカード］
33【アクロバット】
48【貫通射撃】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/4(1)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
鉤爪	近接1	11(3)	8	斬撃	鋭いカギズメ
羽手裏剣	遠隔5	5(1)	8	斬撃	羽根が手裏剣となって放たれる

バーナクルオルフェノク HP 47点



フジツボ型オルフェノク。フットボール選手を思わせるシルエットの肉弾戦型オルフェノク。ガス爆弾が強力。

［能力値］
肉体06/運動04
器用06/意思05
機知04
［副能力値］
移動力 7
先制力 4

［ガジェット］
【爆発物】□□□(72p)
【硬質皮膚】■■■(73p)

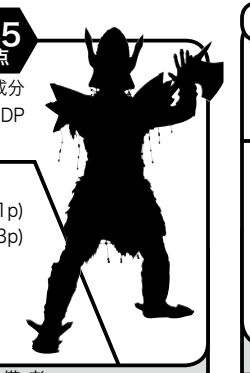
［アクトカード］
20【突撃】
29【全力防御】
30【弾き】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	4/6(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	4(1)	6	衝撃	独自の格闘術
ガス爆弾	遠隔5	3(1)	13	爆発	周囲3マス範囲有効□□□

オクラオルフェノク HP 45点



オクラ型オルフェノク。強力な手斧と粘着成分で作られたネットを駆使して戦う。［光波］DPを－5点する強靭な皮膚を持つ。

［能力値］
肉体05/運動05
器用06/意思04
機知05
［副能力値］
移動力 8
先制力 5

［ガジェット］
【粘着成分】□□□(71p)
【結晶皮膚】■■■(73p)

［アクトカード］
03【大命中】
32【カウンター】
40【変身解除】

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
斧	近接1	7(2)	8	斬撃	小型の手斧
ネット	遠隔5	－	－	圧力	［拘束判定2］□□□

スロースオルフェノク HP 41点



ナマケモノ型オルフェノク。オルフェノクとしての戦闘力はそれほど高くはないが、暗視と鉤爪とを使用した奇襲を得意とする。

［能力値］
肉体03/運動03
器用07/意思07
機知05
［副能力値］
移動力 6
先制力 5

［ガジェット］
【怪力】□□□(71p)
【暗視】■■■(73p)
【近接強化】■■■(62p)

［アクトカード］
01【追加攻撃】
14【追加移動】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/3(1)	―――――

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
鉤爪	近接1	5(1)	7	斬撃	鋭いカギズメ

フリルドリザードオルフェノク HP 59点



エリマキトカゲ型オルフェノク。剣と盾を装備した戦士タイプのオルフェノク。

［能力値］
肉体07/運動07
器用03/意思03
機知05
［副能力値］
移動力 10
先制力 5

［ガジェット］
【受け開眼】■■■(63p)
【耐える】□□□(62p)

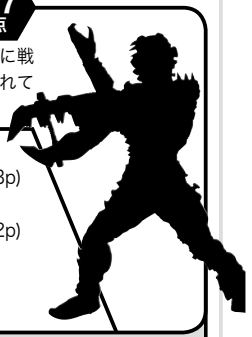
［アクトカード］
29【全力防御】
31【打ち返し】
40【変身解除】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	5/13(4)	―――――
シールド	4/14(4)	追加HP+10

［行動回数］=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
刀	近接1	8(2)	11	斬撃	小型の剣

クラブオルフェノク HP 47点



カニ型オルフェノク。大きなハサミを武器に戦う。原典「ファイズ」では半身を機械化されていたがこのデータは通常を想定している。

［能力値］
肉体06/運動06
器用03/意思08
機知02
［副能力値］
移動力 9
先制力 2

［ガジェット］
【特殊知覚】■■■(73p)
【怪力】□□□(71p)
【近接強化】■■■(62p)

［アクトカード］
19【浮かせる】
21【投げ技】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/6(2)	―――――

［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)	10	斬撃	【近接強化】

サイドバッシャー バトルモード 車両HP 50点



ライオトルーパーが操縦するバトルモードの簡易データ。HPがゼロになれば操縦者も死亡したものとして処理する。

【能力値】
肉体05/運動05
器用05/意思05
機知05
【副能力値】
移動力 45
先制力 5

【ガジェット】
【非生物】■■■(58p)
【アクトカード】
13【超集中力】
30【弾き】
43【ぶちこわし】

回避名称	避 / 受	備 考
通常	2/2(0)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
格闘戦	近接1	5(1)	5	衝撃	両腕のアームを使った戦闘
光子バルカン	遠隔15	5(1)	8	光波	光子弾を速射する
ｴｸﾞｻﾞｯﾌﾟﾊﾞｽﾀｰ	遠隔10	2(0)	10	光波	回数3回□□□。対象から5マス内全て対象。個別判定。

ジェットストライガー 車両HP 45点



ライオトルーパーが操縦する簡易データ。HPがゼロになれば操縦者も死亡したものとして処理する。

【能力値】
肉体03運動03
器用08/意思08
機知03
【副能力値】
移動力60
先制力 3

【ガジェット】
【非生物】■■■(58p)
【飛行・1】■■■(69p)
【アクトカード】
20【突撃】
30【弾き】
46【回避技】

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	1/1(0)	―――――

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備 考
光子バルカン	遠隔10	4(1)	15	光波	回数2回□□■。対象から8マス内全て対象。個別判定。
ﾌｫﾄﾝﾌﾞﾚｲｶｰ	突撃10	3(1)	13	光波+衝撃	光子をまとった突撃

SB社 一般社員 HP 1点



スマートブレイン社の人間の一般社員。

【能力値】
肉体04/運動03
器用03/意思05
機知05
【副能力値】
移動力6
先制力 5

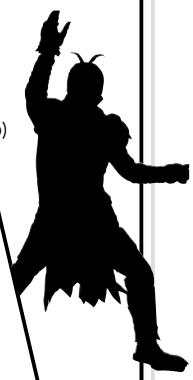
【ガジェット】
【ザコ】■■■(96p)
【アクトカード】
なし

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	1(0)	4	衝撃	素人の格闘

アークオルフェノク HP 215点



「オルフェノクの王」のデータ。あくまでサンプルデータなので、GMが実際に使用する場合はこれに準じる必要はない。

【能力値】
肉体15/運動08
器用05/意思07
機知05
【副能力値】
移動力 14
先制力 8

【ガジェット】
【オルフェノク王】■■■(92p)
【魔物の心】■■■(91p)
【近接強化】■■■(62p)
【ボスHP】■■■(101p)
【複数ヒット】■■■(100p)
【光の鞭】■■■(92p)
【ボス能力値】■■■(101p)
【ボスの脅威】■■■(101p)
【隣接射撃】■■■(64p)
[アクトカード]
08【サブキャラー掃】
09【幻惑攻撃】

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	5/15(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)	15	衝撃	恐るべき戦闘能力
ｵﾙﾌｪﾉｸ強化光弾	近接1	7(2)	13	光波	手から放つ光弾【複数ヒット】
光の鞭	近接10	12(4)	21	刺突	指先から放つ光の帯

エラスモテリウムオルフェノク HP 139点



原始サイ型オルフェノク。身も心も怪物と化したオルフェノク。身長 7.7m の巨体。もはや人間に戻ることはない。

【能力値】
肉体12/運動06
器用06/意思07
機知03
【副能力値】
移動力 9
先制力 3

【ガジェット】
【魔物の心】■■■(91p)
【巨大化】□□■(91p)
【硬質皮膚】■■■(73p)
【暴れまわり】□□■(98p)
【雄叫び】□□□(98p)
【迎撃】■■■(63p)
【強敵】■■■(100p)
[アクトカード]
15【捕まえて攻撃】
20【突撃】

回避名称	避 / 受	備 考
超人格闘	3/12(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	6(2)	17	衝撃	怪力に任せた戦闘
巨大な針	遠隔5	9(3)	10	刺突	鼻孔から放つ弾丸針
ビーストホーン	近接1	7(2)	22	刺突	頭部の巨大な角による一撃

ワールドセクション

マスカレイド・スタイルの世界

■世界観■■■■■■■■■■■■■

【世界の様子】

『仮面ライダー』の世界観から生まれた『マスカレイド・スタイル』の世界は、我々の暮らす現代とほとんど変わりません。一般人が触れる科学技術や社会、法律は現実世界と全く同じだと言って構わないでしょう。

【クロスオーバーワールド】

以下に紹介するのは、各作品世界の設定から作り出された、『マスカレイド・スタイル』独自の世界設定です。TRPG としてより遊びやすくするため、本来の設定を拡大解釈したり、削除・追加している部分があります。

●第一の創世

遥か太古、超常的なエネルギー生命体「オブスクルム」は地球を訪れ、世界に生命を与えました。そして、自分の姿を模して人を作り、宇宙を巡って地球に来る度にペットのように可愛がっていました。

しかし、「オブスクルム」が不在のうちに、同種のエネルギー生命体「ルミナ」が地球を訪れ、人間に自分の意思を持って生きるように、自分の力の一部である『オルタフォース』を与え、「知恵」を持たせました。

●リント文明

彼らは「知恵」によって原始的だった文明を飛躍的に進歩させ、現代のテクノロジーをも遥かに越えた世界規模の文明を作り上げました。その名を「リント文明」と言います。

そんななか、宇宙より飛来した「謎の石盤」は、リントの中でも好戦的だった狩猟民族「グロンギ族」によって研究され、石盤から精錬した鉱石が人間の体内に眠る『オルタフォース』を極限まで引き出せることを発見しました。彼らは、鉱石を体内に埋め込み、一時は超人的な力を手にしましたが、その姿はみるみる怪物のようになり、残忍性が増し人々の脅威となりました。

その後、追い詰められたリントたちは、自らも鉱石を使って超人を作り出し、必死の努力で「グロンギ族」を封じ込めることに成功したのです。幸い彼らは、鉱石の力を十分に制御することに成功していました。

●第二の創世

時は流れ、再び地球を訪れた「オブスクルム」は「ルミナ」によって一変してしまった人間達に絶望します。自分達の意思で生きる人間達は、「オブスクルム」にとっては望ましい姿ではありませんでした。怒った「オブスクルム」は「ルミナ」と激しい死闘を繰り広げました。そして「オブスクルム」は「ルミナ」に勝利し「ルミナ」は長い休眠期に入りました。

「オブスクルム」は再び人間を自らのものに取り戻そうとしましたが、人々は『オルタフォース』を使ってそれに抗いました。

拒絶された「オブスクルム」の悲しみと怒りは、世界を覆い全てを飲み込む大破壊を巻き起こしました。

文明を滅ぼした「オブスクルム」は力を使い果たし、休眠に入りました。長い歳月が『オルタフォース』を人類から失わせることを期待しつつ、「ルミナ」を追うように地上から姿を消しました。

その際、人間の中に強い『オルタフォース』持つ者が現れた場合、遺伝的にそれを断つ為、使い魔である「ロード」を生み出し、後の世界を監視させることにしました。

●現代

世界の何所かで「ルミナ」と「オブスクルム」が休眠期から目覚めようとしています。それに呼応する様に、太古の昔、封印されたはずの「グロンギ族」が各地で活動を再開しました。人間の中にも『オルタフォース』をわずかずつですが、覚醒させるものが現れました。その不完全な力は、超能力と呼ばれる超常現象として発現する場合が多くありましたが、中には『オルタフォース』の覚醒により突然変異を起こした特殊な覚醒体「オルフェノク」も誕生しました。彼らは、自らを新たなる人類と位置付け、人間社会を裏から操り、真の支配を目論みはじめています。

[原典との相違]

世界設定は「アギト」の設定をベースにした完全なオリジナルです。「アギト」で「闇の力」「光の力」と呼ばれていたものは「オブスクルム」「ルミナ」ヘラテン語に置き換えることで原典とは別世界であることを暗示しています。また、キーワードとなる光の力を「アギト」の設定にあるエネルギー「オルタフォース」だと設定しています。

種族について

■グロンギ族■■■■■■■■■■■

彼らはもともと超古代の人間です。超古代の狩猟部族『グロンギ族』は、宇宙から飛来した謎の石盤によって人類に眠っている超常的な力を覚醒させました。

彼らは、石盤の一部を精錬した物質『アマダム』を体内に埋め込むことで、『体質覚醒』という身体強化を行ないました。しかし、グロンギの作った『アマダム』は不完全で、その力故にか狂暴性が増し、彼らは大量の殺戮を始めました。同じく超古代文明を築いた『リント』たちと激しい争いの末、彼らは封印されました。しかし、現代、中央アルプス久郎ケ岳遺跡を代表とする年代不明の『超古代文明』の遺跡の調査を行なった大学の研究チームが偶然封印を解き、彼らが復活を開始しました。復活した『グロンギ族』は、独自の言語（グロンギ語）と９進数という数え方を持ち、個体差はあるものの、現代の言語や自動車・バイクの運転、インターネット等を短期間でマスターする高い知能をもっています。現在は、警察によりその全容が調査されています。

【グロンギの階級社会】

グロンギはその強さによって分かれた古代宗教的階級社会を形成し、「ン」＝『究極の闇をもたらす者』を頂点として、複数の集団が存在します。作品内では「ン・ダグバ・ゼバ」が、王として登場します。

●ン=『究極の闇をもたらす者』

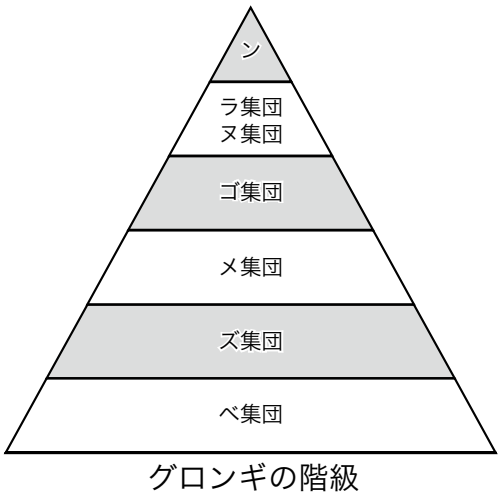
グロンギ族の最高位となる王、唯一の存在です。『ゲゲル』と呼ばれる儀式によって選ばれ、「世界を『究極の闇』で満たす」つまり、侵略の指揮を取る権利が与えられます。

●ゴ集団・メ集団・ズ集団

ゴ集団から順に地位を表しています。『ゲゲル』に参加する権利を持ち、ラ集団の指示に従って『ゲゲル』を行ないます。『ゲゲル』に成功すれば、上位の集団に昇格します。ラ集団・ヌ集団は特殊な階級であるため、ゴ集団が最上位です。

●ベ集団

最も人数の多いグロンギです。通常『ゲゲル』に参加する権利も与えられない最下層の階級です。特別な理由が無い限り『ゲゲル』に参加する機会は与えられず、他の集団の従者として活動します。



グロンギの階級

●ラ集団

『ゲゲル』の進行役であるラ集団は一種の神官のような存在で、階級社会の中で「ン」に次ぐ独立した地位を持っています。神託を受けたり、他のグロンギの使えないような神秘的な力を発揮することができます。１つの『グスム』に数人居ます。

●ヌ集団

武器や儀式用具を作成する職人集団です。儀式用具を作るほか、『ガガル』の開発も行なっています。１つの『グスム』に数人居ます。

[原典との相違]

原典には出てこない「ベ集団」が設定されています。もともとは「クウガショー」に出てくるいわゆる戦闘員的な役割のキャラクターでしたが、これを採用しザコとして登場させることで物語に幅を持たせることにしました。

「究極の闇をもたらす者」＝「グロンギの王」の正体は原典「プレイド」の怪人「アンデッド」です。つまり「グロンギアンデッド」なのです。王と戦い勝った者が、その能力を引き継ぐことになります。そして、来るべき日に世界の覇者を決める戦いに参加するのです。

【グロンギ集団『グスム』】

一般に、復活したグロンギは、10～30人程度のグロンギ集団《グスム》を形成しています。その集団をまとめているのがラ集団です。彼らは神官として《グスム》を導き、星の位置などから『ゲゲル』の開催次期を決定します。

[原典との相違]

グロンギ族の規模が拡大されたため、グロンギ族は小集団を作るという設定を加えて、グロンギの集団を壊滅するというプロットが再現できるようにしました。どちらも「グロンギが簡単に滅んでしまわないように」と作られた設定です。

【神聖なる儀式『ゲゲル』】

彼ら『グロンギ族』が信仰している唯一神『究極の闇』は、神聖なる儀式『ゲゲル』を介して、その勝者に宿り、そのものを『グロンギ族』の王『究極の闇をもたらす者』として神格化します。

『ゲゲル』は彼らの階級社会の頂点をきめる儀式でもあり、挑戦者に選ばれた者は、定められた期間内に定められた人数の人間を殺す一種の生贄の儀式を実行しなくてはなりません。成功するとより上位の集団へと昇格し、更に困難な『ゲゲル』に挑むこととなります。『ゲゲル』は、その儀式の難易度に応じて『ゲゲル』、『ゲリ・ザギバス・ゲゲル』、『ザギバス・ゲゲル』と3段階のプロセスを踏みます。そのため低い階級の者は、より多くの『ゲゲル』をこなさなくては『ザギバス・ゲゲル』へ到達することはできません。

●『ゲゲル』

『ゲゲル』の中でも最も基本的な『ゲゲル』は、単に『ゲゲル』と呼ばれます。条件も簡単な、主に規定時間内に指定された人数の人間を殺すというものです。ズ集団は大抵は2日間で81人程度の条件、メ集団はより厳しい2日間で180人、6時間で72人といった条件となります。ゴ集団への昇格を狙って自ら難易度を上げる者も居ます。このことからも分かるように、一度の『ゲゲル』で昇格するとは限らないのです。昇格の可不可を決めるのはラ集団の神官です（厳密にはその神託）。犠牲者のカウントは『グゼパ』と呼ばれる腕輪で行ない自己申告します。

●『ゲリ・ザギバス・ゲゲル』

『ゲゲル』をある程度こなした戦士は、『ゲリ・ザギバス・ゲゲル』に進みます。『ゲリ・ザギバス・ゲゲル』はより複雑で快楽的な殺人の条件を満たすことになります。この場合、挑戦者自身が自分のセンスやこだわり、得意なことを利用した条件を出すこともできるようです。犠牲者のカウントはラ集団の担当者が同行し『バグンダダ』という算盤のようなカウンターを使用して数えます。

以下に作品中で行なわれた『ゲリ・ザギバス・ゲゲル』の条件例を紹介します。

1)　東京23区を50音順、1区毎に9人ずつ、計207人を吹き矢で射抜いて殺す。
2)　ショパン作・革命のエチュードの楽譜にそって殺害した。
3)　鉄球を投げる区画をルーレットの目で決定して殺害。72時間で567人。
4)　バイクに乗っているものを殺した。殺人方法は本人の申告だが、制限時間及び目標数（7時間で99人）はラ集団の指定した条件。
5)　ネット上に犯行予告をして大量殺戮を行った。目標は5時間で567人。

上記のように法則性や制限をかけることで『ゲゲル』の難易度は高まり、また、警察の先読みによる妨害を受ける危険性も増します。

最終儀式『ザギバス・ゲゲル』は、先代の『グロンギ族』の王『究極の闇をもたらす者』と戦うことになります。そして勝利すれば一種の神格としてあがめられ、「世界を『究極の闇』で満たす」つまり、神の名のもとに侵略の指揮を取る権利が与えられます。新たにラ集団によって『ゲゲル』の開始が宣言されるまでの軍事的指揮権を得ることになります。社会的統治自体はラ集団によって行なわれます。

[原典との相違]

原典にはない古代宗教という解釈を加えたのはプレイヤーがグロンギ族をプレイする場合に生じる不明点を無くすためです。

【グロンギの生活・思考】

●生活

『グロンギ』達も日常生活においては人間社会の中で生きることになります。人間の文化を知り、固体差はあるものの何らかの職業についている場合もあります。本来人間と同じ生物なので、食事も人間と同じものを食べます。裏社会で流通している個人情報を購入し市民権を得たり、会社員などの職業につく者もいます。

●人間たち

『グロンギ』達は人間を「ゲームの標的」と捉えています。例えば、人間が狩りや釣りでターゲットに抱くような感情を持っていると思われます。釣り師（グロンギ）にとってはゲームとしての楽しみでも、つられる魚（人間）にとっては必死だということです。そのため彼らは殺し方や条件にこだわるのです。

●クウガ(リントの戦士)

クウガは『グロンギ族』にとっては数少ない脅威であり、本来ならば機会をみて然るべき対処を行なうべきと考えるのが普通でしょう。例えば集団で襲って倒してしまうなどです。

ところが『グロンギ族』は、クウガに対しては『ゲゲル』をすすめる上での障害としか考えていないようで、クウガを対戦相手として挑むものはいても、あえて積極的に駆除してしまおうとはしないようです。クウガの抹殺よりも、神聖な『ゲゲル』を進める方が大事なことなのです。作品中ではラ集団の者が「ゲームを程良く引き締める奴」といっています。

●オルフェノク

人間が一度死んでから覚醒するオルフェノク達のことをグロンギ達は「リントの亡霊」と呼んでいます。彼等が『ゲゲル』の対象になる場合もあります。

●アンノウン

実は『グロンギ族』が信仰する『究極の闇』とはアンノウン達の創造主『オブスクルム』のことです。ですのでアンノウン達ロードは『グロンギ族』にとって天使のような扱いの存在です。ただし、悠久の時の中でその知識は曖昧なものとなり、アンノウンを神の使い、天使だと認識できる『グロンギ族』はラ集団の神官の中にわずかに存在するだけです。不幸なことに、今では彼等『グロンギ族』すらもアンノウンの抹殺対象となっているのです。

●死生観
彼らは人間の死はもとより、仲間達の死に対しても冷淡な反応を示します。自らの死に対しても恐れることはほとんど有りません。大抵は自信家で、自分は死なないと確信しているようです。

【PCとしてのグロンギ族】
PC として『グロンギ族』を選んだ場合に最初に悩むのは、自分が「人間を抹殺する者」であることですが、このゲームの『グロンギ族』は『ゲゲル』が始まるまでは、人間社会で普通に暮しています。ですから、PC もある日『ゲゲル』を告げられるまでは普通の人間のフリをして日常生活を送っていてもかまわないのです。『ゲゲル』を告げられたとたん戦士としての本質に覚醒し冷酷になる様をプレイするのも良いですし、人間達との関係が PC に葛藤を与えるのも面白いのではないでしょうか。

[原典との相違]
基本的には原典通りですが、平場（戦闘以外のシーン）の描写などでは、どうしても PC として扱いづらい面があり、日常生活面においての不明点を埋めるため原典より生活感を設定したり、人間社会とのかかわりを緩めにしています。彼らは「ゲゲル」を行なうまでは人間社会に潜り込み生活していると設定しています。

【グロンギの生物兵器『ガガル』】
彼らの文明は外見的にはマヤ・アステカ文明のそれと実に似た姿をしていましたが、科学力ははるかに進んでおり『アマダム』の入手によりそれは飛躍的なものとなりました。
彼らは『アマダム』を武器として使用することを考え、様々な生物に移植することで、乗り物として利用したり、凶暴で強力な生物兵器も作り上げました。
それらの兵器は外敵からの防衛や侵略行為の道具として活用されるだけではなく、神器、あるいは防犯用のトラップとして神殿などに配置されていました。『ガガル』は『アマダム』の力を利用した超兵器であるため、現代に発見された神殿跡で出土された時点でも機能を維持している場合があります。
これらの装備を作り上げているのは、グロンギの中の技術者集団であるヌ集団です。ヌ集団は『ガガル』の他にグロンギの戦士に『アマダム』を埋め込み『体質覚醒』をする、一種の強化手術をも行なっています。本来のグロンギの外見は人間と同じですが、この手術を受けることで強靭な強さと怪物の姿を得るのです。

[原典との相違]
『ガガル』は原典にはない創作です。ゲーム的に中ボスとして、あるいは非人間型の敵として、ストーリーにアクセントを加えるのが目的です。『ガガル』は非人間型のゴーレムのようなモンスターと考えて下さい。

【現代に蘇ったグロンギ族】
現代、リントによって封印されたはずの『グロンギ族』は、再びその活動を開始しました。きっかけとなったのは、中央アルプス、久郎ケ岳遺跡にて『グロンギ族』の王『究極の闇をもたらす者』が蘇ったことにあります。偶然、遺跡調査を行なっていた大学の調査チームが、『グロンギ族』の王を封印していた石棺を開けてしまったのです。
それを境に、日本を中心とした世界各地で『グロンギ族』は目覚めはじめました。そして彼らは、太古の昔にそうであったように、聖なる儀式『ゲゲル』を始めたのです。独自に覚醒した「グロンギ族」は、最寄りの「グスム」を統括するラ集団の神官に見つけられるなどして「グスム」の一員となり「ゲゲル」の順番を待つことになります。

[原典との相違]
大きな変更点として、復活したグロンギの数を限定しておらず、解釈としても現在進行形で復活が続いているとしています。また、復活場所も世界各地に広がっています。

■人間 (リント) ■■■■■■■■■■

「リント」とは「人間」のことです。ゲーム内に登場する人間は基本的に現実の人間と何ら変わることはありません。ただし、ゲーム内では人類は、超古代に高度な文明を築きながらも一度は滅び、再び現代のような姿になりました。また、超常的な力の源『オルタフォース』を持っており、わずかにその力を使う者は超能力者と呼ばれます。完全にその力を覚醒すると肉体組成が劇的に変化する『体質覚醒』現象が起き、超人に姿を変えることもあります。

【超古代リント文明】
我々が歴史上知っている古代文明よりも遥か以前に栄えた伝説的な文明、それが『リント文明』です。『リント文明』はマヤ・アステカ文明に似た様式であったと伝えられていますが、その詳細は謎に包まれており、考古学会でもその存在を否定的に扱われています。一部研究者によれば『リント文明』のものと思われる遺跡は世界各地で発見されており、地球規模で栄えていたと考えられています。同様に遺跡からはオーパーツの出土が頻繁であることから、科学技術は現代と同じかそれ以上だったのではないかとも言われています。
『グロンギ族』とは、もともと同じ文明圏のもの同士でしたが、『アマダム』の発明によりたもとを分かち、争いの末、彼らを封じ込めました。その時、本来は好戦的ではない彼らが作った武器こそが『アークル』です。それを身につけて戦う戦士を、彼らは『クウガ』と呼びました。
リント達は『グロンギ族』を封印しましたが、その後、文明は途絶え、歴史の闇へと去っていきます。

[原典との相違]
原典では詳細が語られていないので、『マスカレイド・スタイル』の世界観では、「ムー」「アトランティス」などの代表的な超古代文明からイメージを拝借しています。平和な農耕民族としていますが、弥生時代のような文明では無くオーパーツを扱う超文明といった設定としました。

【アマダム】
『アマダム』は『リント文明』の時代に宇宙から飛来した『謎の石盤』から精錬された謎の鉱石です。『謎の石盤』には、人類が『ルミナ』から与えられた力『オルタフォース』を極限まで引き出す力がありました。
鉱石に触れた者に不思議な力が宿ったことからリントの一部族であった『グロンギ族』はその力を得る為研究を開始し、そして『アマダム』を作りました。『アマダム』を体内に取り込むことで超人的な力や能力を手に入れることに成功したのです。しかし、彼らが作った『アマダム』は不完全で、彼ら自身を怪物に変えてしまいました。その後、リントは『アマダム』を制御する装置『アークル』を開発し、超人戦士を作って『グロンギ族』を封印しました。また、自然覚醒する「アギト型超人」のベルトのバックル部分に生成される『オルタリング』あるいは『賢者の石』と呼ばれる器官は『アマダム』と同じ性質を持っています。

[原典との相違]
「アマダム」の材料は「ブレイド」に登場する石盤の断片であるという設定にしました。関連性を持たせるため「アギト」の「オルタリング」も同様の性質を持つと設定しています。

【アークルとクウガ】

もともと平和的な民族であったリントは、現代の軍隊のような組織的な軍事力を持っていません。兵士のように大勢で戦場に赴くこともありませんでした。ですが、『グロンギ族』との戦いの中で、『アマダム』の力を利用した兵器を幾つか発明しています。
その１つが、リントの中から選ばれた極少数の者に与えられた決戦兵器『アークル』です。『アークル』はベルト状の装置で、身につけると内蔵された『アマダム』が起動し、ベルトを分子レベルで装着者の体内に埋め込みます。その後、神経節のような器官を全身に伸ばし、肉体を改変します。『体質覚醒』を行なうことができる体へと変質させるのです。
『アークル』を装備した者は任意の意思でベルトを出現させ、戦士『クウガ』へと変身することができるのです。『クウガ』は個人を指すものではなく「リントの戦士」という意味の呼び名です。
『クウガ』は、『グロンギ族』の変身能力に全く引けを取らない強さを持っており、その力を持って『グロンギ族』と戦い彼らを封印することに成功しました。
ただし、『アークル』の力を使い過ぎ、より強くなろうとすれば、人の心を失い『グロンギ族』と同様の殺戮だけを求める凶暴な怪物となってしまいます。リントは人の心を失った『クウガ』を『凄まじき戦士』と呼び恐れていました。ですから、『アークル』を装備するものは、ただ強いだけでは無く、心の優しい者で無くてはならないのです。

[原典との相違]

「クウガ」は複数体存在した設定となっています。ゲームとしての多様性を持たせる為の措置です。それ以外にも細かい部分で独自の解釈を加味しています。

【超人】

『オルタフォース』が極限まで活性化した人間は『体質覚醒』という肉体的変質をとげ超人となります。
太古の昔には「リント文明」によって技術的に『体質覚醒』を実現する「アークル」という装置も開発されましたが、現代にはそのテクノロジーは残されていません。
「超人」となったその姿は様々ですが、基本的に人間のシルエットを残すものの全身はフルフェイスのヘルメットをかぶったライダースーツ姿やヨロイのような装甲を身に付けた姿となります。身体能力は飛躍的に高まり、さらに特殊な能力やさらなる変身を可能とします。超人として覚醒せず、遺伝子的変質のみが発現すると『オルフェノク』となります。

[原典との相違]

「アギト」や「クウガ」「オルフェノク」は人間が覚醒した姿という解釈でまとめています。ただし、その生成プロセスは各々異なりそれにより性質も違うものとしました。

【ゴウラム】

『クウガ』を助けるサポート兵器として『ゴウラム』が作られました。『ゴウラム』は『アマダム』を利用した、一種の人工知能を持った強化装備で、様々な動物をモチーフに作られ、使用用途も、馬にまとわせるヨロイに変型するものや、武器に変型するものもいます。

[原典との相違]

「ゴウラム」は様々な機能を持ったタイプが存在することにしました。ゲームとしての多様性を持たせる為の措置です。

【闇の使徒】

『アンノウン』を生み出すエネルギー生命体『オブスクルム』と契約し、超常能力を得られるのと引き換えに、人間の側から他の覚醒者（超能力者や身体覚醒したもの）を抹殺するものたちが「闇の使徒」です。『闇の使徒』は手の甲に『オブスクルム』のサインを刻まれており、そこから力をえています。彼らは、超能力や変身能力に加えて「アンノウン」を作り出すこともできます。

[原典との相違]

「アギト」系のストーリーにおけるボス的な存在として設定しています。原典における「沢木哲也」です。

■アンノウン■■■■■■■■■■■■

『オブスクルム』は、人間が『オルタフォース』を覚醒しないように見張らせる為「監視者」を生み出しました。それがこの「アンノウン」です。『オブスクルム』は彼らのことを「ロード」と呼んでいます。

彼らは食事を摂ることも無く、睡眠や空腹などの生理的な現象、病気などとは無縁の超生命体で、繁殖能力も一切ありません。彼らの姿は人間に近いシルエットをしていますが怪人的で、モチーフとなった地球上の生物に似ています。ただし、全ての「アンノウン」には背中に小さな天使の羽根があり、頭上には普段は不可視の光の輪『エンジェルハイロウ』を備えています。

【使命と活動】

「アンノウン」は、人類の遺伝子から『オルタフォース』を消し去るため、覚醒しはじめた者を抹殺しようとしています。本人だけで無く、遺伝子を受け継いでいる可能性のある家族も同様に抹殺しようと行動して暗躍しています。

普段の「アンノウン」は本来の姿である「闇の魂」となって『オブスクルム』の中に眠っています。覚醒の気配を感じると、その規模によって何体かの「アンノウン」が抹殺に向かいます。

光の輪『エンジェルハイロウ』をゲートのように開いて、現地付近に転位する形で出現、できるだけ人目につかないように殺害します。なぜなら、「アンノウン」を見てしまった者が、生命の危機を感じ急激に覚醒する危険性をさける為です。

[原典との相違]

詳細部分は変更されていますが、覚醒者を襲うというスタンスは原典に準じています。ただし、「覚醒者」の定義は拡大しており、『アマダム』で覚醒した『クウガ』『グロンギ』、特殊な覚醒をする『オルフェノク』も対象としています。

【アンノウンハンド】

「アンノウン」は、覚醒予備軍の人間の殺害方法に特殊な方法を用います。必ず、『オブスクルム』を現すサインを指で切り、儀式の開始を誓います。そして、「アンノウン」個々が持つ特殊能力を使用した怪奇な殺人を行ないます。例えば、「木の隙き間に閉じ込めて殺害」「地中に引きずり込んで殺害」「体内の水分を蒸発させて殺害」「24 時間後に凍死」「餓死したようにして殺害」などです。

[原典との相違]

詳細部分は変更されていますが、異常な殺人方法を用いることは原典に準じています。

【フォールダウン】

「アンノウン」は、大きなダメージを受けて記憶や使命を忘れてしまう者、人間に変身して社会生活を営むうちに人の心を持ってしまう者などが、ごくまれに生まれます。そうなった「アンノウン」は「闇の魂」の姿に戻れなくなり、『オブスクルム』とのリンクが切れてしまいます。『オブスクルム』は通常、リンクが切れるとその「アンノウン」は死んだと判断して気にも留めません。

しかし、他の「アンノウン」と遭遇するなどして、リンクが切れた状態で生きていると判明すれば、それは「フォールダウン」という禁断の状態を意味します。そうなれば、その者は覚醒者と同様に、抹殺の対象となります。

●フォールダウンしていないアンノウンをプレイする

その場合、人間社会に潜伏し、超常能力に覚醒した者たちを密かに抹殺することを目的にしている者となるでしょう。

[原典との相違]

「アンノウン」は原典の設定通りであれば PC として使用できる要素はほとんどありません。そこで、人格を与えるチャンスとして「フォールダウン」という設定を追加しました。記憶を失った「アンノウン」は、むしろ純粋な心の持ち主となり、さらなるドラマを生み出します。

【オブスクルム】

彼は太古の昔から永遠の命をもち、恒星間を旅するエネルギー生命体「オーバーロード」の一種です。惑星や生命を作り出す力を持った強大な存在です。自分が作り出した人間という生物に、同じ「オーバーロード」の『ルミナ』によって、『オルタフォース』が与えられ、人類が「知恵」を持ってしまったことにいら立ちを感じており、同様に「オブスクルム」にとって愛すべき人類を取り戻す為、『オルタフォース』を人類という種から引き剥がそうとしています。太古の『ルミナ』との戦いで休眠状態となっていましたが、現代になって眠りから目覚め、その精神を人間の肉体に受肉させることで、人間と同じ姿を獲得し、世界各地に場所を移しながら人間の生活圏のすぐそばで、人類の様子をうかがっています。

そして、世界各地に覚醒の兆しを持った人間を見つけると「闇の魂」から「ロード」（つまりアンノウン）を生み出し派遣しています。

［原典との相違］

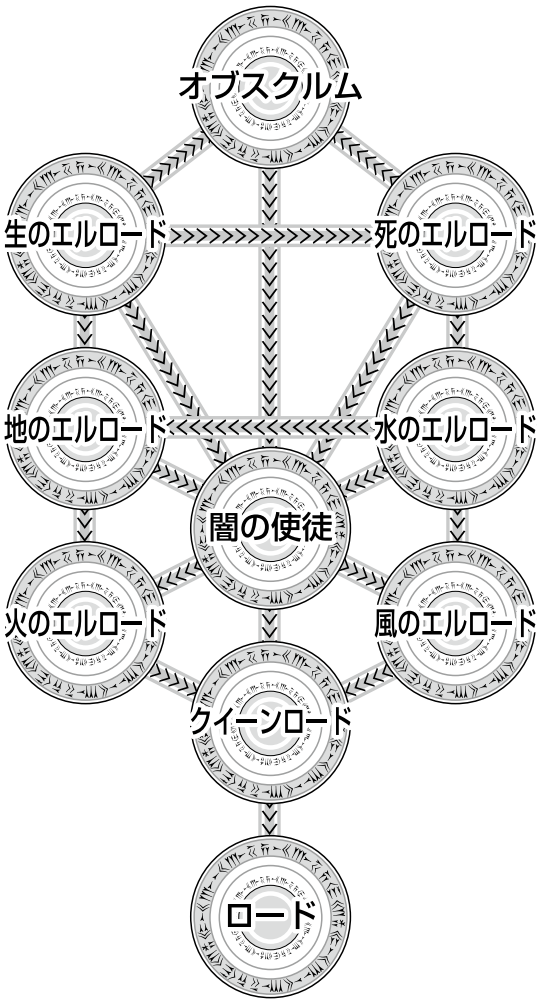
原典「アギト」では一種の神のような扱われ方をしていた「テオス（オーヴァーロード）」とも呼ばれる「闇の力」や「光の力」をモデルとしています。「マスカレイド・スタイル」では宇宙播種説的世界観を元に、高次元的生命体として「闇の力」「光の力」を「オブスクルム」と「ルミナ」と呼び換えて設定しています。

【ロードの種類】

「アンノウン」には「ロード」「クイーンロード」「エルロード」の３種類が存在します。一般的な「アンノウン」は「ロード」、そして「ロード」を束ねる指揮官的な「アンノウン」が「クイーンロード」で、部下の「アンノウン」と同系の生物を模しています。「エルロード」は『オブスクルム』の側近的な存在で、気象を操るなど超絶的な力を持っています。「エルロード」は１体ずつしかいませんが、それ以外の「アンノウン」は何体でも存在します。それに「オブスクルム」から力を授かった人間「闇の使徒」を加えた相関図が以下のものです。

［原典との相違］

原典「アギト」では、各ロードに学術名の様な名前がついていますが、省略させていただきます。



ロードの階級を示した概念図

■オルフェノク■■■■■■■■■■

彼らは、何らかの理由で一度死んだあと、死後に『オルタフォース』が覚醒したことで発現する『オルフェノク現象』によって再び生命を取り戻すばかりか、超人的な能力をも獲得した者たちです。特徴的なのは『グロンギ族』の様に生物の特性を持ち、それを模した姿をしていることと、その体が「アルビノ体」のように色素の抜けた白か灰色をしているというところです。

【わずかな命とオルフェノクの王】

『オルフェノク』たちは一種の突然変異である為、遺伝子に致命的な欠陥があります。その為、ある特定の時期になると細胞が急激に老化し、肉体は灰となって死んでしまいます。死の時期は固体差があり１～10年程度とされています。

その、限られた時間を解放してくれるのが『オルフェノクの王』と呼ばれる存在で、人間の子どもの中に覚醒せずに眠っていると言われています。

［原典との相違］

原典「555」でも「オルフェノクの王」が死にいたる病いを解消してくれると語られていますが、それは実際に可能なのか、また、王がどんな存在なのかも描かれていません。「マスカレイド・スタイル」では、「オルフェノクの王」の正体とは、「ブレイド」に登場する「アンデッド」であると定義しています。「オルフェノクアンデッド」です。彼らは当然不死ですから、その力の恩恵を「オルフェノク」たちに与えることも可能です。

【2種類の覚醒】

「オルフェノク」として覚醒する者には 2 種類います。1 つは死ぬことによって覚醒する「オリジナル」、もう 1 つは「オルフェノク」によって「覚醒の儀式」と呼ばれる特殊な殺害方法を受けた場合に生まれる「リミテッド」です。一般に「オリジナル」の方が潜在的能力を持っていると言われています。

［原典との相違］

この設定は原典に近い設定ですが、「リミテッド」「オリジナル」という呼び分けは創作です。また、能力差についてはゲーム上では特に設定していません。

社会・組織について

■代表的な組織■■■■■■■■■■

【スマートブレイン社】

数十年前に世界標準となるコンピュータの OS「スマート PC」で業界のトップシェアを独占し瞬く間に世界企業となった企業『スマートブレイン社』、ハイテク系の「スマートブレイン・テクノロジー」や食品系の「スマートブレイン・フーズ」など、グループ会社は様々な分野で強大な力を握っています。また、「イーグルサット」「ホークアイ」という人工衛星を所持しており、どちらも名目上は研究用衛星とされていますが、実際には特殊な目的で運用されるスパイ衛星、軍事衛星的な性質が濃厚です。

この企業のトップには代々「オルフェノク」が君臨しており、現在では、社員の 80% 以上が「オルフェノク」です。彼らは、企業を隠れみのに数多くの研究や調査活動を行なっており、その全ては「全人類のオルフェノク化」と「オルフェノク」にかせられた「短命」の枷を外すことです。その為、「オルフェノクの王」を復活させる手がかりを探ったり、ゲノムを研究して遺伝治療を試みたりしています。

『スマートブレイン社』が「オルフェノク」の巣窟であることは、一般市民はもとより『スマートブレイン社』に入っていない「オルフェノク」たちも知りません。

『スマートブレイン社』の本社は日本の東京にあり、日本はもとより世界各国に支社や関連企業を有しています。これら、支店や関連企業は GM が任意に作成して構いません。『スマートブレイン社』の社会的印象は典型的な大企業のそれとたいして変わりません。

［原典との相違］

「スマートブレイン社」は原作以上に国際的大企業、そして陰謀組織として描かれています。リントの遺跡やアンノウンの生態など様々な分野に干渉してくることで、ゲーム的にはストーリーテーリングの一翼をになっています。

【流星塾】

『スマートブレイン社』の運営する施設です。災害孤児を集め、保育、教育、生活保護を一手に引き受ける全寮制のフリースクール、それが「流星塾」です。しかし、その目的は、「オルフェノクの王」を探すことにあります。大災害から九死に一生を得て生き残った子どもは、「オルフェノクの王」である可能性が高いとされているからです。また、子ども達を使って、人工的に「オルフェノク」を生み出す為の研究なども行なわれています。「流星塾」を卒業した者は一般の場合と同様に就職または、高校へと進学しますが、遠くない将来、「オルフェノク」として覚醒する場合があります。同様の目的をもつ「創才児童園」は未修学年齢の子どもを対象としています。

[原典との相違]

原典「555」と異なり現在も存在します。外見も一般的な施設のようなつくりで、全国数カ所に点在します。

【政府】

警視庁は、現代に蘇った『グロンギ族』や『オルフェノク』『アンノウン』らを『未確認生命体』と呼称し市民に警戒を呼び掛けています。また、目撃情報が入れば、市民の避難誘導など、迅速な対応が指導され行き渡っています。
ただし、一般の警察官達は『グロンギ族』『アンノウン』『オルフェノク』を識別することはできず、すべて『未確認生命体』として対策しています。

[原典との相違]

原典「クウガ」では、警察がクウガと協力体勢にありましたが、ゲームではそう言う前提設定はありません。ですから、PC が初の協力者として、警官達と連携を組んでも良いですし、グロンギ同様の敵として狙われる展開も選択可能としました。

【警視庁 S・A・U・LとGユニット】

『未確認生命体』の脅威に対抗するため、警視庁は『未確認生命体対策班』通称『S・A・U・L』を新設しています。彼らは『未確認生命体』関連事件を調査する専門の部署であり、各地で発生する『未確認生命体』関連事件に対して専任チームを派遣して地元警察と協力して捜査にあたっています。
その中核をになうのが『G ユニット』です。『G ユニット』は専用車両と 3 人程度のチーム（班長・オペレーター・装着者）で編成される対未確認生命体部隊です。『スマートブレイン社』の技術協力をうけ、「G システム」と呼ばれる『未確認生命体』との直接戦闘を想定した特殊強化服が開発され、隊員が装着し、『未確認生命体』と戦います。
彼らは科警研のアドバイスにより『未確認生命体』をそれぞれ、『グロンギ族』『アンノウン』『オルフェノク』と分類しています。ただし、外見からそれを識別することはできず、行動内容などによって推理することになります。

[原典との相違]

原典と異なり G3 は対未確認生命体用のチームとして複数が存在し、全国の「未確認生命体」出現頻度の高い地域を基準に配備されています。警視庁の機関であるため、出向扱いで駐屯しています。

【科学警察研究所】

科学警察研究所（通称、科警研）は『未確認生命体』の行動原理を分析したり皮膚や毛髪などを調べて、捜査の手がかりを得ようとしています。科警研は、その調査過程で『未確認生命体』と呼ばれている怪物達には何通りかの大きな分類が存在することを突き止めています。
彼らは『未確認生命体』をそれぞれ、『グロンギ族』、『アンノウン』、『オルフェノク』と分類しています。

【ディオニソス機関】

人類にとって未曾有の脅威である『未確認生命体』関連事件に対し、警察庁（警視庁ではない）が極秘に設立した特殊調査研究機関です。資金面で『スマートブレイン社』から莫大な援助を受けており、事実上『スマートブレイン社』の出張機関的な存在となっています。活動内容は、捕獲した『未確認生命体』に様々な実験を行なう、かなり非人道的な内容です。
時折『S・A・U・L』の活動に干渉し、「科警研」から『未確認生命体』の検体を強制徴収することもあります。

[原典との相違]

原典に存在しないオリジナルの組織です。モチーフとなっているのは「555」に登場する警視庁の対オルフェノク組織です。政府側の悪役として位置付けてあります。

■その他■■■■■■■■■■■■■

【城南大学・考古学研究室】

『リント文明』を含む超古代の文明を研究している日本でも屈指の研究室です。コンピュータ解析などで過去の遺跡データを調べたり、『リント文字』や『グロンギ語』の解読にも熱心です。警視庁も協力体制にあります。

[原典との相違]

原典にも登場する架空の大学です。初代の仮面ライダーや各種特撮番組でも登場する伝統的架空大学として有名です。原典「クウガ」でリント文字を解読していますが、加えて「グロンギ語」の解読も行なっていると拡大解釈しています。また、原典に登場する喫茶「ポレポレ」、わかば保育園などの設定は特に言明していません。また、「原典で起きた出来事は基本的には起きていない」という設定とします。つまり原典のクウガも居ませんし、ン・ダグバ・ゼバもまだ倒されていません。あるいは、別の「ン」が存在するかも知れません。

■社会■■■■■■■■■■■■■■

【未確認生命体】

『未確認生命体』の活動は『未確認生命体』関連事件として報道機関により一般に報道されています。そのため、当然、市民は『未確認生命体』の存在に恐怖しています。しかし、事件は極めて局所的に起きる傾向があるため、多くの一般人は漠然と不安を感じている程度で、どこかに疎開しようといった動きは特に無く社会機能は損なわれていません。
一般には『未確認生命体』は全て政府の発表に準じて『未確認生命体』と呼ばれており、それ以上のことは知られていません。
政府の組織、スマートブレイン社、その他の「未確認生命体」を対象としている組織は「未確認生命体」を分類しています。それぞれ設定通り『グロンギ族』『アンノウン』『オルフェノク』と呼びます。ただし、どの組織も目視で分類することはできず、解剖学的方法や DNA 検査などで分類します。それ以外は、頭上の「エンジェルハイロウ」の確認で「アンノウン」を識別、未確認言語を喋っているものを「グロンギ族」、皮膚の白いものを「オルフェノク」と見分けられなくもないという目撃者の経験的レベルにとどまっています。また、「超人」たちも分類不明の未確認生命体としてマークされることも有りますし、スマートブレインの非公式装備「ギア・システム」で変身した姿も怪人として見られる場合も有ります。

[原典との相違]

原典「クウガ」では、怪人体を「A 群」、人間体を「B 群」と呼んでいましたが、種族の多さから設定名称を「未確認生命体」の分類に使用しています。

【仮面ライダー】

一種の都市伝説として語られる存在に「仮面ライダー」と呼ばれる謎の人物があります。人知れぬ何所かで「未確認生命体」と戦い、それを討ち滅ぼしている現代の騎士、あるいはハンターというまことしやかな噂は、たまに週刊誌をにぎわせることもあります。
現実的な評論家たちからは、警視庁の G3 やスマートブレイン社の私兵ライオトルーパーなどの誤認説が指摘されています。実際には、『アークル』を手に入れて変身できるようになった者や自然覚醒した「アギト型」の超人のことを指していると思われます。彼らの多くは日常生活を脅かされないため、正体を隠している場合が多いからです。

[原典との相違]

原典では「龍騎」「ブレイド」でわずかに語られている都市伝説的な噂をキーワード的に盛り込んだもので、素性を隠したヒーローを演じたいプレイヤーへのエッセンスです。

■テクノロジー■■■■■■■■■■

【スマートブレインのテクノロジー】

「オルタフォース」を活性化している「オルフェノク」の知性は、普通の人間よりも平均的にすぐれています。その為、彼らは人類が今まで実用不可能だとしてきた机上の空論を現実のものとし、誰もが思い付かなかった新発明を次々と行なっています。
その技術は様々な分野で力を発揮しています。警視庁の「対未確認生命体対策班 S・A・U・L」の使用している G システムのハード、ソフト面の多くを『スマートブレイン社』のテクノロジーが支えています。技術顧問として『スマートブレイン社』の技術者が出向している場合もあります。

[原典との相違]

この設定は、スマートブレイン社員 PC を警察関係者 PC とかかわりやすくするのが目的です。また、設定的にも警視庁の G システムだけが異常に SF 的であることの理由付けでもあります。

【流体エネルギー『フォトンブラッド』】

『スマートブレイン社』が開発した、流体エネルギー物質、それが『フォトンブラッド』です。主に「ギア・システム」という、「G システム」の上位機種（「G5 システム」に当るが、仕様が完全に変更されているため互換性は無い）に導入されており、スーツの全身をフォトンブラッドが駆け巡ることで、超人的な力を獲得することができます。『フォトンブラッド』の膨大なエネルギーを利用して、ベルト状のジェネレーターから、全身を包む強化装甲服「ギア・スーツ」を物質化することが可能です。エネルギーの物質化という技術は「G システム」の様にトレーラーでの機材運搬やサポートスタッフを必要としない完全システムといえる完成された装置となりました。しかし、『フォトンブラッド』の使用には、人体に負荷が掛り過ぎる問題点があり、並の人間には使いこなすことはできない代物となってしまいました。『フォトンブラッド』のエネルギー負荷は「オルフェノク」であれば耐えることが可能なものですが、「オルフェノク」はその耐性と引き換えに灰化する因子が活性化して、寿命を縮めることになります。そのため『フォトンブラッド』を使用した武器の攻撃は、「オルフェノク」に対してさらに深刻なダメージを与えることになります。

[原典との相違]

原典で語られている設定を大きくアレンジしています。また、G3 との関連も設定しています。特筆すべきはオルフェノクはフォトンブラッドが苦手であるという設定の追加です。これにより、ギア・システムによる変身が寿命を縮めるという設定が可能となり、演出的効果が高まりました。

【超金属「ソル・メタニウム」】

通称「ソルメタル」と呼ばれる人工金属は、ダイヤにも匹敵する硬度と柔軟性を持った超素材です。分子構造を記憶し、欠損しても、特定の電気信号を受けることで複製再生して構造を復元することができます。「ギア・システム」にも導入されており、装甲部分は「ソルメタル 228」、布のような柔軟な部分は「ソルメタル 315」で作られ、破損しても 5 時間程度で完全再生が可能です。

[原典との相違]

原典での設定に比較的準じた内容となっています。ただし、原典の作品そのものでは詳細が語られることはありませんでした。

01【追加攻撃】

タイミング	命中判定後
描　写	君の素早い動きが、さらなる追加攻撃を敵に浴びせる。
効　果	自分の攻撃手番に行動回数をもう一つ追加して一回攻撃できる。任意の対象に通常通り命中判定可能。
使用条件	バトル

Heroes Style

使用条件	ドラマ
効　果	任意の問題を解決する打開策をGMに提示してもらえる。GMはそれも妥当だと思われるアドバイスをする。
描　写	そうだ!! このカ法があったか。
タイミング	判定ロール前

01【打開策】

02【追加体術】

タイミング	命中判定後
描　写	君は相手の懐に入り超近接の体術攻撃を加える。
効　果	手持ちの「○○格闘」を使った追加攻撃をくり出す。行動回数とは関係なく1回追加攻撃できる。通常通り任意の対象に命中判定可能。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

使用条件	ドラマ
効　果	任意の目前の壁やパズルなどの答えを得られる。GMはストーリーの核心に迫るような大規模な謎の場合は、ヒードを返して断ってもよい。
描　写	謎は全て解けた!!
タイミング	判定ロール前

02【ひらめいた!!】

03【大命中】

タイミング	ダメージ算出後
描　写	攻撃がクリーンヒット、激しい火花が敵の体に走る。
効　果	[武器DP]で判定ロールを行ない[成功数]を追加ダメージにできる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

使用条件	サポート、ドラマ
効　果	1回だけ、分析や調査などの行為判定に+6個の効果を得る。
描　写	それは君の得意分野だ。
タイミング	判定ロール前

03【得意分野】

04【吹っ飛ばし】

タイミング	ダメージ算出前
描　写	君の一撃は相手を背後に吹き飛ばした。
効　果	10マスだけ相手は後ろへ吹き飛ぶ。もし途中に壁(キャラは通過)があった場合、残りの吹き飛び分×1が追加DPとなる。
使用条件	バトル

Heroes Style

使用条件	バトル、サポート、ドラマ
効　果	自分以外に使用できない。
描　写	今の体無かった事で。
タイミング	判定ロール後

04【安眠】

タイミング	非戦闘時任意
描　写	君はどても深い眠りについた。ゆっくり疲れが抜けていく。
効　果	一晩(6時間程度)誰にも邪魔されず休息すると[肉体HP]が完全回復する。ただし、邪魔が入った場合、力ードは失われ、効果も得られない。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

使用条件	バトル、サポート、ドラマ
効　果	自分の行った判定ロールをもう一度ふり直すことができる。
描　写	自分以外の相手の判定ロールをふり直させることができる。相手のロールに結果が成功でも失敗でも適用できる。
タイミング	判定ロール後

05【リロール】

05【気絶付与】

タイミング	命中判定前
描　写	君の打撃は相手の脳を震わせた。
効　果	相手に攻撃が命中したならば、相手は[気絶判定3]を行なう。 失敗すると[気絶状態]となる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

使用条件	バトル、サポート、ドラマ
効　果	自分以外の相手の判定ロールをふり直させることができる。相手のロールに結果が成功でも失敗でも適用できる。
描　写	すみませんが、もう一度振ってもらいます。
タイミング	判定ロール後

06【もう一回】

06【ジャンプ】

タイミング	命中判定前
描　写	君は勢い良く大地を蹴ってジャンプした。
効　果	相手の[回避判定]《受け》《避け》を4ダイス減らす。 ただし、1以下にはならない。
使用条件	バトル

Heroes Style

使用条件	バトル、サポート、ドラマ
効　果	回避判定前 君が偶然転んだ瞬間、敵の攻撃が横切った。 [決め技]などクエーシ低加の効果があるな攻撃以外の全ての攻撃を偶然の理由で回避したことにできる。クエーシ0点。
描　写	それなりいい物がある。まみはボウットの中を探った。
タイミング	任意

09【偶然回避】

08【実は持っていた】

09【幻惑攻撃】

タイミング	命中判定前
描　写	視覚や感覚器官を狂わせる攻撃が成功。相手の感覚が一瞬混乱した。
効　果	この回の相手の[回避判定]《避け》か《受け》を1回だけ「6」のみ成功にする。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

使用条件	サポート、ドラマ
効　果	そのシーン中、手持ちウェポンのアイテムを1つ持っていたことにできる。ただし、合鍵のような都合のよすぎるものや取得に[幸運]のいるもの、持っていることが不自然なものはGM判断で却下してよい。
描　写	それなりいい物がある。まみはボウットの中を探った。
タイミング	任意

08【実は持っていた】

08【サブキャラー掃】

タイミング	手番の最初
描　写	君は力がみなぎり、華麗なアクションで次々と敵を蹴散らした。
効　果	[ザコ]に分類されるキャラ(GM判断)に対しては、[命中判定]に成功するだけで相手のHPを0にして倒すことができる。効果は1戦闘中続く。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

使用条件	バトル、ドラマ
効　果	味方PC(GM判断)がいる場所なら、何らかの理由を付けて何時でも登場できる。
描　写	君は都合良くその場に登場した。
タイミング	任意

07【登場能力】

07【螺旋の力】

タイミング	ダメージ算出後
描　写	体や武器を回転させることでさらなる威力を加える。
効　果	ダメージに+10点。
使用条件	バトル

Heroes Style

使用条件	バトル、サポート、ドラマ
効　果	君の素早い動きが、さらなる追加攻撃を敵に浴びせる。
描　写	君の素早い動きが、さらなる追加攻撃を敵に浴びせる。
タイミング	命中判定後

01【追加攻撃】

10【武器落とし】

タイミング	ダメージ算出後
描　写	相手の持つ武器に攻撃を加えて弾き飛ばした。
効　果	相手は【肉体】で難易度3の[判定ロール]を行い失敗すると、ダメージの1/2マスまで手に持ったものを吹き飛ばす。君が【肉体】12以上ならば、武器を破壊された事にしても良い。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

11【薙ぎ払い】

タイミング	命中判定前
描　写	取り囲む敵を一振りに薙ぎ払った。
効　果	自分の周り（隣接）にいる相手をひと振りで薙ぎ払う。全て同じ攻撃として扱うため、全ての相手に、使用した[アクトカード]の効果が有効となる。
使用条件	バトル

Heroes Style

12【足払い】

タイミング	命中判定後
描　写	相手の隙をついて足払いをかけた。
効　果	自分の近接攻撃が命中した相手に[転倒判定3]を与える。ダメージも普通通りに適用される。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

13【超集中力】

タイミング	命中判定前
描　写	照準の向こうの相手が、まるで目の前に居るように感じる。
効　果	遠隔攻撃のみ使用可能。 その判定1回のみ、命中判定＋6個。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

14【追加移動】

タイミング	自分の手番時
描　写	君はさらに走り出した。
効　果	追加行動として移動を再び行える。自分にのみ有効。1回[移動力]分だけ移動可能。
使用条件	サポート

Heroes Style

15【捕まえて攻撃】

タイミング	命中判定前
描　写	相手の武器や腕を押さえ込み、かわせない状態にしての攻撃。
効　果	近接攻撃の命中時、同一手番中の次の攻撃1回は命中判定の判定ダイス+4個。攻撃回数が増えるわけではない。
使用条件	バトル

Heroes Style

16【信じて欲しい】

タイミング	判定ロール前
描　写	君の目には強い意思の力が宿った。
効　果	相手に信頼してもらえる。相手によってはGM判断で力ードを返却してもらわない。
使用条件	ドラマ

Heroes Style

17【目くらまし】

タイミング	命中判定後
描　写	君のひらめいた行動が相手に一瞬の混乱を与えた。
効　果	相手に命中した場合、通常のダメージに加えて、相手のアクトカードを3枚捨て札にする。捨てる札は君がランダムにきめる。
使用条件	サポート

Heroes Style

18【コンビネーション】

タイミング	味方の攻撃が命中した後
描　写	仲間の攻撃で相手に隙ができた。今だ!!
効　果	味方が攻撃した対象に対して、手番を無視して1回攻撃ができる。命中判定すること。ただし、射程が届かない相手、自分が動けない場合は不可。アクトカード、ガジェットの使用は不可。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

16【連続攻撃】

タイミング	ダメージ判定後
描　写	相手に反撃の隙は与えない。連続で攻撃を浴びせる。
効　果	相手に攻撃が命中した後、このカードを使えばさらに追加で1回攻撃が可能。通常通り命中判定を行う。
使用条件	サポート

Heroes Style

17【即席武器】

タイミング	自分の手番最初
描　写	君は近くのゴミを蹴り上げて武器にした。
効　果	有り合わせの物で簡単な武器を作ることができる。[代用武器]から任意1つを武器にできる。この武器は1戦闘中使用可能。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

18【意識がある】

タイミング	任意
描　写	相手を揺するとゆっくり目を開いた。
効　果	生死不明の犠牲者1人をゆさぶって生きていることにできる。HP1程度ふたたび、明らかに死んでいる者は不可（GM判断）。
使用条件	サポート、ドラマ

Heroes Style

15【以心伝心】

タイミング	任意
描　写	一瞬視線を交しただけで全て悟った。
効　果	本来ならば交わせないほどの異い会話を瞬時にわかり事ができる。また、シーンに登場していない他のPCにも情報を伝えることができる。
使用条件	サポート、ドラマ

Heroes Style

14【追跡】

タイミング	判定ロール前
描　写	君はわずかな足跡も見のがさなかった。
効　果	相手を追い掛ける判定ロール1回に＋6個を追加できる。
使用条件	サポート、ドラマ

Heroes Style

13【決死会お3】

タイミング	非戦闘時任意
描　写	気がつくと君はいなくなっていた。
効　果	何らかの演出でその場から君だけ退却することができる。
使用条件	バトル、ドラマ

Heroes Style

12【ここは撤退だ】

タイミング	自分の手番最初
描　写	形勢を立て直すため、君は名案を思い付いた。
効　果	何らかの演出でその場から味方全員と退却することができる。
使用条件	ドラマ

Heroes Style

11【危機一髪】

タイミング	回避判定前
描　写	大爆発が君を包む、しかし奇跡的に君は逃れた。
効　果	自分を含む同一シーン内にいる任意の相手の[回避判定]に1回だけ＋6個を与える。
使用条件	ドラマ

Heroes Style

10【逃げ足】

タイミング	自分の手番
描　写	今がチャンス!!
効　果	1行動使うことで、このシーンから自動的に逃げられる。ただし、二度とこのシーンには戻ってこれない。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

19【約束発動】

タイミング	任意
描写	あなたの臨機にふるがえるのは、あの時の大切な約束だった。
効果	君は事前に誰かに誓った約束にかわる1つの判定ロールに対して＋10個を得る。ただし、セッション中に必ず約束の演技をしてお く必要がある。
使用条件	ドラマ

Heroes Style

20【隠れる】

タイミング	判定ロール前
描写	君は息を殺し気配を消した。
効果	相手に見つかるかどうかの判定ロール1回に＋6個を追加できる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

21【起きる】

タイミング	任意
描写	君の眠は「カッii」と見開いた。
効果	どんなに熟睡していても、瞬時に目がさめて正常な判断ができる。ただし、自然な睡眠のみ。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

22【解毒治療】

タイミング	自分の手番時
描写	君は手際よく毒抜き処置をする。
効果	毒抜きの手当を行ない、[毒状態]を解除できる。任意1人に1回のみ有効。
使用条件	サポート、ドラマ

Heroes Style

23【名乗る】

タイミング	自分の手番時
描写	君は全員が見渡せる場所に立つと口上を始めた。
効果	君は登場した時に名乗りを上げる。その間、攻撃を受ける事は無い。肉体HP20点回復。
使用条件	バトル、ドラマ

Heroes Style

24【発見】

タイミング	任意
描写	あいつは足下の小枝を踏んでしまう。
効果	隠れている相手を自動的に発見する。相手が隠れるための判定に成功していたとしても、自動的に発見される。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

25【誘惑】

タイミング	非戦闘中
描写	君からは人を引き付けるオーラが出ている。
効果	相手を説得する判定に＋5個。この効果は、相手が判断に迷っている場合や強い信念を持たない場合、PCは外に有効（詳細はGM判断）。
使用条件	ドラマ

Heroes Style

26【頑固者】

タイミング	相手の判定ロール後
描写	そんな話は効くiiと耳もたんii
効果	成功した説得や誘惑などの判定を自動的に失敗にできる。
使用条件	バトル、ドラマ

Heroes Style

27【変身隠し】

タイミング	任意
描写	一瞬の隙をついて変身した。
効果	近くで変身しても周りの人全員に何らかの理由でその事に気づかれない。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

19【浮かせる】

タイミング	ダメージ算出後
描写	打ち上げるような打撃により相手を空中高く飛ばす。
効果	君の攻撃で相手は君の手番が終わるまで空中に飛ばされている。特殊状態【浮き】となり《避け》回避判定が－4ダイスされる。《受け》は選択できない。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

20【突撃】

タイミング	自分の手番時
描写	相手に向かってまっしぐらに突撃する。
効果	まっすぐに5マス以上進んで相手に隣接し近接攻撃した場合に使用可能。ダメージ算出時に8点の追加ダメージを与える。この行動は1行動をして扱う。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

21【投げ技】

タイミング	命中判定後
描写	敵を捕まえ思いきり投げ飛ばす。
効果	「○○格闘術」の攻撃が相手に命中したら、相手を1Dマス投げ飛ばし、「○○格闘術」の［武器DP］＋5点の追加ダメージを与える。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

22【拘束】

タイミング	ダメージ算出後
描写	相手を捕まえ身動きをとれなくする。
効果	近接攻撃時に使用可能。相手を捕まえ［拘束状態3］となる。【浮き】状態の相手なら受け身のとれない状態で落下した事になりダメージ2倍を、直接肉体HPが受ける事になる（この場合は直ちに拘束は終了する）。
使用条件	サポート、ドラマ

Heroes Style

23【遠距離化】

タイミング	命中判定前
描写	君の振り下ろした剣や、拳からは衝撃波が放たれる。
効果	［近接］の武器の攻撃が1回だけ射程15マスとなる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

24【マルチショット】

タイミング	命中判定前
描写	君は周りを取り囲む敵達に舞うように攻撃を放った。
効果	遠隔攻撃のみ。1行動で、最大1D体に対して追加攻撃が可能。命中判定は1つ行いすべてに適用。届かない敵や、同一の敵は狙えない。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

25【追い討ち】

タイミング	任意
描写	転倒した敵に渾身の力を込めた一撃をお見舞いする。
効果	攻撃可能範囲に［転倒状態］の者がいれば、直ちに使用可能。自動的に命中し［武器DP］分のダメージを与えられる。相手は《受け》のみ可能。行動回数は消費しない。
使用条件	バトル

Heroes Style

26【トリックアクション】

タイミング	相手の命中判定後
描写	相手の攻撃を華麗にさばいてかわし、逆にカウンターアタックをくり出す。
効果	相手の攻撃を《避け》で回避した場合、使用中の武器の［武器DP］分のダメージを自動で相手に与える。行動回数は消費しない。相手は《受け》のみ可能。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

27【超絶見切り】

タイミング	回避判定後
描写	相手の攻撃を見極めた!かわせる!!
効果	自分の［回避判定］で失敗したダイスを全て振りなおせる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

28 【残像】

タイミング	相手の命中判定後
描写	素早い動きで残像を作り出し、相手の狙いを狂わせる。
効果	相手の[命中判定]の成功した出目を全てもう一度振りなおさせる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

29 【全力防御】

タイミング	《受け》回避判定後
描写	敵の攻撃を受け止め威力をそらすことに全力を注いだ。
効果	《受け》のダイスの失敗した出目を全てもう一度振りなおせる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

30 【弾き】

タイミング	相手のダメージ算出後
描写	降り注ぐ弾を武器や防具の角で弾いて逸らす。
効果	[遠隔]の攻撃に対して使用可能。 受けるダメージを1/2にする。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

31 【打ち返し】

タイミング	相手の命中判定後
描写	飛んできた弾を打ち返し敵に叩き付けた。
効果	【トドメ技】[決め技]以外の遠隔攻撃に対して使用可能。攻撃を跳ね返して任意の相手に自分の受けるはずだったダメージを与える。攻撃側の命中判定で対象となった者を攻撃したのと同様の処理となる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

32 【操縦】

タイミング	《受け》回避判定後
描写	敵の攻撃をあえて受け、生じた隙を使って敵に反撃する。
効果	行動回数とは別に、1行動で行える攻撃で、相手に対して攻撃可能。相手は《受け》のみ可能。この攻撃に他のガジェット、アクトカードの併用はできない。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

33 【アクロバット】

タイミング	相手の命中判定前
描写	敵の攻撃を華麗な動きで避ける。
効果	左右か後ろに1マス移動し、相手の攻撃をかわす。《避け》回避判定が+8個される。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

34 【挑発】

タイミング	相手の攻撃宣言後
描写	仲間を狙っている敵を挑発し自分が的となる。
効果	相手の攻撃が自分以外に向けられており、自分に攻撃が届く場合のみ使用可能。相手の標的が自分になる。また、その時に攻撃を受ける自分の《避け》回避判定に+8個される。
使用条件	ドラマ

Heroes Style

35 【トリック防御】

タイミング	相手の命中判定後
描写	近くにあった在り合わせの物でも一時的な防具としては有効だ。
効果	手近にあったものを拾い上げて追加HPを得る。追加HPは10+【機知】点。1回の使用後、その防具は無くなる。
使用条件	サポート、ドラマ

Heroes Style

36 【実は聞いていた】

タイミング	任意
描写	その話は確かに聞いた事がある。
効果	君の居ないシーンで話された情報を別の方法で知っていた事にできる。理由はGMと相談し任意に決める。
使用条件	サポート、ドラマ

Heroes Style

28 【手伝い上手】

タイミング	判定ロール前
描写	協力しよう!!君は腕をまくった。
効果	君の協力する[判定協力]のダイスから2か5か4になる。
使用条件	サポート

Heroes Style

29 【殺気感知】

タイミング	戦闘開始時
描写	君はその気配に勘付いた。
効果	不意打ちによる攻撃を受けても[無防備状態]として扱わない。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

30 【直感】

タイミング	判定ロール前
描写	一歩踏み出そうとするが、その足を止める。何かがある。
効果	不意打ちやトラップなど気がつくかどうか、まったく関連する判定ロール1回に+8個を追加できる。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

31 【ファニー】

タイミング	判定ロール前
描写	君はとびっきりのジョークを口にした。
効果	相手を面白がらせるかどうかの判定ロール1回に+8個を追加できる。
使用条件	サポート、ドラマ

Heroes Style

32 【操縦】

タイミング	判定ロール後
描写	この乗り物操縦には自信がある。
効果	車両の操縦に関する判定ロール1回に+8個を追加できる。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

33 【言い訳】

タイミング	判定ロール前
描写	君は誰もが納得できる言い訳を思いつくことができる。
効果	もっともらしい嘘で、相手の質問をはぐらかす判定ロール1回に+8個を追加できる。
使用条件	ドラマ

Heroes Style

34 【幸運操作】

タイミング	判定ロール前
描写	今、幸運の女神が微笑んだ気がした。
効果	運を試すような(じり)ぎや偶然についての判定ロール1回に+8個を追加できる。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

35 【トリック防御】

タイミング	判定ロール前
描写	君は得意技の名前を叫んだ。
効果	行為判定や命中判定時に技の名前を叫ぶ事で判定ロール1回に+8個を追加できる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

36 【見切った】

タイミング	回避判定後
描写	すでにその攻撃は見切っていた。どれだけくり出されてもはや君を捕らえることはない。
効果	あなたが《避け》回避に成功したなら、その攻撃は以降1戦闘中は自動的に外れる。[決め技]とダメージ倍加の効果がある攻撃は対象外。
使用条件	バトル

Heroes Style

37【白羽取り】

タイミング	相手の命中判定後
描　写	敵の攻撃を受け止めると素早くその武器を取り上げた。
効　果	武器による近接攻撃を《避け》で回避したなら、相手の武器を取り上げられる。取り上げた武器は【肉体】×1マス先に捨てることができるし、手が開いていれば持つこともできる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

タイミング	判定ロール前
描　写	君は沢山の味方がいる。それが自信となった。
効　果	味方（GM判断）全員で君の判定ロールを行ない、誰の結果でも任意に採用できる。
使用条件	パトル、サポート

37【みんなの力】

38【吹っ飛び受け身】

タイミング	相手のダメージ算出後
描　写	敵の攻撃を受け、背後に飛ばされる事で威力を軽減した。
効　果	受けたダメージを後方に吹き飛ばされる事で軽減する。1マス吹き飛ぶ毎に1DPを軽減する。壁などに激突すれば軽減はそれで終了。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

タイミング	任意
描　写	君は自信を持ってそれを選んだ。
効　果	GMに2択の質問を出し解答を得る事ができる。GMが余りにも核心的だと判断した場合、カードは返されも場合もある。
使用条件	ドラマ

38【二択アンサー】

39【瞬間変身】

タイミング	行動手番時
描　写	君は瞬時に変身した!!
効　果	自分の手番であれば行動回数を消費せずに1つ変身する事ができる。また、既に変身している場合、強化変身も可能。変身に2手番以上かかる変身は対象外。
使用条件	バトル

Heroes Style

タイミング	判定ロール前
描　写	君の的確な指示で成功率が上がった。
効　果	君のファインプレーで意1人の行為判定に+8個を追加する。
使用条件	サポート

39【ファインプレー】

40【変身解除】

タイミング	命中判定前
描　写	攻撃を受けて吹っ飛んだ。君の変身は解けた。
効　果	攻撃が命中すると対象の変身は自動的に解除される。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

タイミング	任意
描　写	あれはたしか何所かで見た事がある。
効　果	任意1つの物を知っている事にできる。GM判断で不可の場合はカードは返却される。
使用条件	ドラマ

40【あれはたしか…】

41【身構え】

タイミング	相手のダメージ算出前
描　写	君は攻撃に備えて身構えた。
効　果	あなたが受けるはずのダメージを10点まで減らせる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

タイミング	相手のダメージ算出後
描　写	あぶなーい、君は素早く仮をかばった。
効　果	君の移動力範囲内で攻撃を受けた誰かをかばえる。使用すると手番に関係なく隣接者の隊のマスへ移動して対象が受けはずだったダメージを受ける。ダメージは1/2に軽減される。
使用条件	ドラマ、サポート

41【かばう】

42【スキ有り】

タイミング	相手の移動後
描　写	よそ見は禁物、君はすかさず攻撃した。
効　果	君が近接武器を持っている時に、君と隣接している相手が離れた場合、手番とは関係なく直ちに［武器DP］分のダメージを自動で与える。ガジェット、アクトカードは使用できない。相手は《受け》のみ可能。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

タイミング	判定ロール前
描　写	残念ながら成果が得られなかった。
効　果	任意の相手が行なっている調査活動の行為判定に対して-4個のペナルティを与える。
使用条件	サポート

42【無駄骨】

43【ぶちこわし】

タイミング	ダメージ算出前
描　写	力任せに振り下ろした。
効　果	相手が生物以外（ドア、壁、ロボットなど）の場合、ダメージが2倍として扱われる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

タイミング	判定ロール前
描　写	ソンとする気配が…不幸が近づいている。
効　果	任意の相手のあらゆる判定ロール1回に対して-4個のペナルティを与える（最低1以下にはならない）。
使用条件	サポート、ドラマ

43【不運招来】

44【ち撃離距遠超】

タイミング	命中判定前
描　写	目標を見極め冷静に引き金を引いた。
効　果	遠隔武器を本来の射程の2倍の射程として攻撃を行える。効果は1戦闘中。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

タイミング	判定ロール前
描　写	君はいつも以上に調子が良い!!
効　果	戦闘中以外の判定ロールは任意1回に+8個を追加する。
使用条件	ドラマ

44【ナ能炸裂】

45【根性】

タイミング	判定ロール後
描　写	まだまだ、まけないぞー!!
効　果	行為判定や命中判定の出目の内、失敗したダイスだけを再び振りなおして結果を改善できる。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

タイミング	相手がカードを出した時
描　写	相手の作戦は思ったほど効果が無かったようだ。
効　果	今、自分に対して出されたアクトカードを無力化する。ただし［必殺技］は無効化できない。
使用条件	サポート、ドラマ

45【意外と効果なし】

46【回避技】

タイミング	相手の攻撃宣言後
描　写	君は巧みな動きで相手を翻弄した。
効　果	得意のディフェンス技を発動、[回避判定《避け》]の[成功数]の最終合計値が2倍になる。
使用条件	サポート、ドラマ

Heroes Style

47【超速持ち替え】

タイミング	命中判定前
描　写	隠れたって無駄だ。君は反射角の計算に入った。
効　果	攻撃を壁などに反射させる事で、遮蔽物の向こうに隠れた相手にも通常通りの命中判定を行える。遠隔武器のみ。効果時間は1戦闘中。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

48【気力回復】

タイミング	自分の手番任意
描　写	息を整え全身に気合いを込めた。
効　果	2行動を消費して、肉体HPを30回復する。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

49【クリンヨン】

タイミング	任意
描　写	運良く木の枝に引っ掛かった。
効　果	落下による[ダメージ]0点にできる。自分を含む任意2人までが対象。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

Heroes Style

50【鉄壁技】

タイミング	相手の命中判定後
描　写	脅威の力が君を守る盾を生み出した。
効　果	[回避判定《受け》]の最終合計値の2倍を相手のダメージから引く事ができる。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

【必殺技】

タイミング	自分の攻撃宣言後
描　写	君は必殺技のための準備行動に入った。次の瞬間、切り札の必殺技が炸裂する。
効　果	相手に攻撃が命中したならば、ダメージの最終合計が2倍となる。他のダメージが倍加効果とは併用不可。1手番の制限を無視して[決め技]使用可能。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

【ヨロイ割り】

タイミング	ダメージ算出前
描　写	その一撃は装甲を粉々にした。
効　果	その攻撃はダメージの大きさにかかわらず命中する事で、追加HPを1つ全て破壊する。逆に追加HPを上回っていてもそれ以上のダメージにはならない。
使用条件	バトル、サポート

Heroes Style

【不良品】

タイミング	自分の手番任意
描　写	その機械は動かなかった。
効　果	1つの機械や武器は機能を停止する。その後、1話程度の経過しないと修理されない。シナリオ上必要な物以外が対象（GM判断）。
使用条件	サポート

Heroes Style

タイミング	
描　写	
効　果	
使用条件	

Heroes Style

タイミング	
描　写	
効　果	
使用条件	

Heroes Style

タイミング	
描　写	
効　果	
使用条件	

Heroes Style

Heroes Style

Heroes Style

Heroes Style

Heroes Style

Heroes Style

Heroes Style

Heroes Style

Heroes Style

Heroes Style

アクトカードリスト

番号	名称	使用条件			タイミング	描写	効果
01	追加攻撃	BA	—	—	命中判定後	君の素早い動きが、さらなる追加攻撃を敵に浴びせる。	自分の攻撃手番に行動回数をもう一つ追加して一回攻撃できる。任意の対象に通常通り命中判定可能。
	打開策	—	DA	—	判定ロール前	ひらめいた。 そうだ !! この方法があったか。	任意の問題を解決する打開策を GM に提示してもらえる。GM はもっとも妥当だと思われるアドバイスをする。
02	追加体術	BA	—	SA	命中判定後	君は相手の懐に入り超近接の体術攻撃を加える。	手持ちの「○○格闘」を使った追加攻撃をくり出す。行動回数とは関係なく 1 回追加攻撃できる。通常通り任意の対象に命中判定可能。
	よしわかった !!	—	DA	—	判定ロール前	謎は全て解けた !!	任意の目前の謎やパズルなどの答えを得られる。GM はストーリーの核心に迫るような大規模な謎の場合は、カードを返して断ってもよい。
03	大命中	BA	—	SA	ダメージ算出後	攻撃がクリーンヒット、激しい火花が敵の体に走る。	［武器 DP］で判定ロールを行ない［成功数］を追加ダメージにできる。
	得意分野	—	DA	SA	判定ロール前	それは君の得意分野だ。	1 回だけ、分析や調査などの行為判定に＋ 6 個の効果を得る。
04	吹っ飛ばし	BA	—	—	ダメージ算出前	君の一撃は相手を背後に吹き飛ばした。	10 マスだけ相手は後ろへ吹き飛ぶ。もし途中に壁（キャラは通過）があった場合、残りの吹き飛び分 ×1 が追加 DP となる。
	安眠	BA	DA	SA	非戦闘時任意	君はとても深い眠りについた。 ゆっくりと疲れが抜けていく。	一晩（6 時間程度）誰にも邪魔されずに休息すると［肉体 HP］が完全回復する。 ただし、邪魔が入った場合、カードは失われ、効果も得られない。
05	気絶付与	BA	—	SA	命中判定前	君の打撃は相手の脳を震わせた。	相手に攻撃が命中したならば、相手は［気絶判定 3］を行なう。 失敗すると［気絶状態］となる。
	リロール	BA	DA	SA	判定ロール後	今のは無かった事で。	自分の行った判定ロールをもう一度ふり直すことができる。自分以外には使用できない。
06	ジャンプ	BA	—	—	命中判定前	君は勢い良く大地を蹴ってジャンプした。	相手の［回避判定］《受け》《避け》を 4 ダイス減らす。 ただし、1 以下にはならない。
	もう一回	BA	DA	SA	判定ロール後	すみませんが、もう一度振ってもらいます。	自分以外の相手の判定ロールをふり直させることができる。相手のロール結果が成功でも失敗でも適用できる。
07	螺旋の力	BA	—	—	ダメージ算出後	体や武器を回転させることでさらなる威力を加える。	ダメージに＋ 10 点。
	登場能力	BA	DA	SA	任意	君は都合良くその場に登場した。	味方 PC（GM 判断）がいる場所なら、何らかの理由を付けて何時でも登場できる。
08	サブキャラ一掃	BA	—	SA	手番の最初	君は力がみなぎり、華麗なアクションで次々と敵を蹴散らした。	［ザコ］に分類されるキャラ（GM 判断）に対しては、［命中判定］に成功するだけで相手の HP を 0 にして倒すことができる。効果は 1 戦闘中続く。
	実は持っていた	—	DA	SA	任意	それならいい物がある。きみはポケットの中を探った。	そのシーンだけ、手持ちサイズのアイテムを 1 つ持っていたことにできる。ただし、合鍵のように都合のよすぎるものや取得に【命運】のいるもの、持っていること自体が不自然なものは GM 判断で却下してよい。
09	幻惑攻撃	BA	—	SA	命中判定前	視覚や感覚器官を狂わせる攻撃が成功。相手の感覚が一瞬混乱した。	この回の相手の［回避判定］《避け》か《受け》を 1 回だけ「6」のみ成功にする。
	偶然回避	—	DA	SA	回避判定前	君が偶然転んだ瞬間、敵の攻撃が横切った。	［決め技］などダメージ倍加の効果がある攻撃以外の全ての攻撃を偶然の理由で回避したことにできる。ダメージ 0 点。
10	武器落とし	BA	—	SA	ダメージ算出後	相手の持つ武器に攻撃を加えて弾き飛ばした。	相手は【肉体】で難易度 3 の［判定ロール］を行い失敗すると、ダメージの 1/2 マスまで手に持ったものを吹き飛ばす。君が【肉体】12 以上ならば、武器を破壊された事にしても良い。
	逃げ足	BA	DA	SA	自分の手番	今がチャンス !!	1 行動使うことで、このシーンから自動的に逃げられる。ただし、二度とこのシーンには戻って来れない。
11	薙ぎ払い	BA	—	—	命中判定前	取り囲む敵を一振りに薙ぎ払った。	自分の周り（隣接）にいる相手をひと振りで薙ぎ払う。全て同じ攻撃として扱うため、全ての相手に、使用した［アクトカード］の効果が有効となる。
	危機一髪	—	DA	—	回避判定前	大爆発が君を包む、しかし奇跡的に君は逃れた。	自分を含む同一シーン内にいる任意の相手の［回避判定］に 1 回だけ＋ 6 個を与える。
12	足払い	BA	—	SA	命中判定後	相手の隙をついて足払いをかけた。	自分の近接攻撃が命中した相手に［転倒判定 3］を与える。ダメージも普通通りに適用される。
	ここは撤退だ	—	DA	—	自分の手番最初	形勢を立て直すため、君は名案を思い付いた。	何らかの演出でその場から味方全員と退却する事ができる。

番号	名称	使用条件			タイミング	描写	効果
13	超集中力	BA	—	SA	命中判定前	照準の向こうの相手が、まるで目の前に居るように感じる。	遠隔攻撃のみ使用可能。 その判定 1 回のみ、命中判定＋ 6 個。
	また会おう	BA	DA	—	非戦闘時任意	気がつくと君はいなくなっていた。	何らかの演出でその場から君だけ退却する事ができる。
14	追加移動	—	—	SA	自分の手番時	君はさらに走り出した。	追加行動として移動を再び行える。自分にのみ有効。1 回［移動力］分だけ移動可能。
	追跡	—	DA	SA	判定ロール前	君はわずかな足跡も見のがさなかった。	相手を追い掛ける判定ロール 1 回に＋ 6 個を追加できる。
15	捕まえて攻撃	BA	—	—	命中判定前	相手の武器や腕を押さえ込み、かわせない状態にしての攻撃。	近接攻撃の命中時、同一手番中の次の攻撃 1 回は命中判定の判定ダイス +4 個。攻撃回数が増えるわけではない。
	以心伝心	—	DA	SA	任意	一瞬視線を交しただけで全てを悟った。	本来なら交わせないほどの長い会話を瞬時にかわす事ができる。また、シーンに登場していない他の PC にも情報を伝えることができる。
16	連続攻撃	—	—	SA	ダメージ判定後	相手に反撃の隙は与えない。連続で攻撃を浴びせる。	相手に攻撃が命中した後、このカードを使えばさらに追加で 1 回攻撃が可能。通常通り命中判定を行う。
	信じてほしい	—	DA	—	判定ロール前	君の目には強い意思の力が宿った。	相手に信頼してもらえる。相手によっては GM 判断でカードを返却しても構わない。
17	目くらまし	—	—	SA	命中判定後	君のひらめいた行動が相手に一瞬の混乱を与えた。	相手に命中した場合、通常のダメージに加えて、相手のアクトカードを 3 枚捨て札にする。捨てる札は君がランダムにきめる。
	即席武器	BA	DA	SA	自分の手番最初	君は近くのパイプを蹴り上げて武器にした。	有り合わせの物で簡単な武器を作る事ができる。［代用武器］から任意 1 つを武器にできる。この武器は 1 戦闘中使用可能。
18	コンビネーション	BA	DA	SA	味方の攻撃が命中した後	仲間の攻撃で相手に隙ができた。今だ !!	味方が攻撃した対象に対して、手番を無視して 1 回攻撃ができる。命中判定すること。ただし、射程が届かない相手、自分が動けない場合は不可。アクトカード、ガジェットの使用は不可。
	意識がある	—	DA	SA	任意	相手を揺するとゆっくり目を開いた。	生死不明の犠牲者 1 人をかろうじて生きていたことにできる。HP1 程度。ただし、明らかに死んでいる者は不可（GM 判断）。
19	浮かせる	BA	—	SA	ダメージ算出後	打ち上げるような打撃により相手を空中高く飛ばす。	君の攻撃で相手は君の手番が終わるまで空中に飛ばされている。特殊状態【浮き】となり《避け》回避判定が– 4 ダイスされる。《受け》は選択できない。
	約束発動	—	DA	—	任意	あなたの脳裏によみがえるのは、あの時の大切な約束だった。	君は事前に誰かに誓った約束にかかわる 1 つの判定ロールに対して＋ 10 個を得る。ただし、セッション中に必ず約束の演技をしておく必要がある。
20	突撃	BA	—	SA	自分の手番時	相手に向かってまっしぐらに突撃する。	まっすぐに 5 マス以上進んで相手に隣接し近接攻撃した場合に使用可能。ダメージ算出時に 8 点の追加ダメージを与える。この行動は 1 行動をして扱う。
	隠れる	BA	DA	SA	判定ロール前	君は息を殺し気配を消した。	相手に見つかるかどうかの判定ロール 1 回に＋ 6 個を追加できる。
21	投げ技	BA	—	SA	命中判定後	敵を捕まえ思いきり投げ飛ばす。	「○○格闘術」の攻撃が相手に命中したら、相手を 1D マス投げ飛ばし、「○○格闘術」の［武器 DP］＋ 5 点の追加ダメージを与える。
	起きる	BA	DA	SA	任意	君の眼は「カッ !!」と見開いた。	どんなに熟睡していても、瞬時に目がさめて正常な判断ができる。ただし、自然な睡眠のみ。
22	拘束	—	DA	SA	ダメージ算出後	相手を捕まえ身動きをとれなくする。	近接攻撃時に使用可能。相手を捕まえ［拘束状態 3］となる。【浮き】状態の相手なら受け身のとれない状態で落下した事になりダメージ 2 倍を、直接肉体 HP が受ける事になる（この場合は直ちに拘束は終了する）。
	解毒治療	—	DA	SA	自分の手番時	君は手際よく毒抜き処置をする。	毒抜きの手当を行ない、［毒状態］を解除できる。任意 1 人に 1 回のみ有効。
23	遠距離化	BA	—	SA	命中判定前	君の振り下ろした剣や、拳からは衝撃波が放たれる。	［近接］の武器の攻撃が 1 回だけ射程 15 マスとなる。
	名乗る	BA	DA	—	自分の手番時	君は全員が見渡せる場所に立つと口上を始めた。	君は登場した時に名乗りをあげる。その間、攻撃を受ける事は無い。肉体 HP20 点回復。
24	マルチショット	BA	—	SA	命中判定前	君は周りを取り囲む敵達に舞うように攻撃を放った。	遠隔攻撃のみ。1 行動で、最大 1D 体に対して追加攻撃が可能。命中判定は 1 つ行いすべてに適用。届かない敵や、同一の敵は狙えない。
	発見	BA	DA	SA	任意	あいつは足下の小枝を踏んでしまう。	隠れている相手を自動的に発見する。相手が隠れるための判定に成功していたとしても、自動的に発見される。

番号	名称	使用条件			タイミング	描写	効果
25	追い討ち	BA	—	—	任意	転倒した敵に渾身の力を込めた一撃をお見舞いする。	攻撃可能範囲に［転倒状態］の者がいれば、直ちに使用可能。自動的に命中し［武器 DP］分のダメージを与えられる。相手は《受け》のみ可能。行動回数は消費しない。
	誘惑	—	DA	—	非戦闘中	君からは人を引き付けるオーラが出ている。	相手を説得する判定に＋ 5 個。この効果は、相手が判断に迷っている場合や強い信念を持たない場合、PC 以外に有効（詳細は GM 判断）。
26	トリックアクション	BA	—	SA	相手の命中判定後	相手の攻撃を華麗にさばいてかわし、逆にカウンターアタックをくり出す。	相手の攻撃を《避け》で回避した場合、使用中の武器の［武器 DP］分のダメージを自動で相手に与える。行動回数は消費しない。相手は《受け》のみ可能。
	頑固者	BA	DA	—	相手の判定ロール後	そんな話は効く耳もたん !!	成功した説得や誘惑などの判定を自動的に失敗にできる。
27	超絶見切り	BA	—	SA	回避判定後	相手の攻撃を見極めた！かわせる !!	自分の［回避判定］で失敗したダイスを全て振りなおせる。
	変身隠し	BA	DA	SA	任意	一瞬の隙をついて変身した。	近くで変身しても周りの人全員に何らかの理由でその事に気づかれない。
28	残像	BA	—	SA	相手の命中判定後	素早い動きで残像を作り出し、相手の狙いを狂わせる。	相手の［命中判定］の成功した出目を全てもう一度振りなおさせる。
	手伝い上手	—	—	SA	判定ロール前	協力しよう !! 君は腕をまくった。	君の協力する［判定協力］のダイスが 2 から 4 になる。
29	全力防御	BA	—	SA	《受け》回避判定後	敵の攻撃を受け止め威力をそらすことに全力を注いだ。	《受け》のダイスの失敗した出目を全てもう一度振りなおせる。
	殺気感知	BA	—	SA	戦闘開始時	君はその気配に勘付いた。	不意打ちによる攻撃を受けても［無防備状態］として扱わない。
30	弾き	BA	—	SA	相手のダメージ算出後	降り注ぐ弾を武器や防具の角で弾いて逸らす。	［遠隔］の攻撃に対して使用可能。 受けるダメージを 1/2 にする。
	直感	BA	DA	SA	判定ロール前	一歩踏み出そうとするが、その足を止めた。何かある。	不意打ちやトラップなど気がつくかどうか、またそれに関連する判定ロール 1 回に +8 個を追加できる。
31	打ち返し	BA	—	SA	相手の命中判定後	飛んできた弾を打ち返し敵に叩き付けた。	【トドメ技】［決め技］以外の遠隔攻撃に対して使用可能。攻撃を跳ね返して任意の相手に自分の受けるはずだったダメージを与える。攻撃側の命中判定で対象となった者を攻撃したのと同様の処理となる。
	ファニー	—	DA	SA	判定ロール前	君はとびっきりのジョークを口にした。	相手を面白がらせるかどうかの判定ロール 1 回に＋ 8 個を追加できる。
32	カウンター	BA	—	SA	《受け》回避判定後	敵の攻撃をあえて受け、生じた隙を使って敵に反撃する。	行動回数とは別に、1 行動で行える攻撃で、相手に対して攻撃可能。相手は《受け》のみ可能。この攻撃に他のガジェット、アクトカードの併用はできない。
	操縦	BA	DA	SA	判定ロール後	この乗り物操縦には自信がある。	車両の操縦に関する判定ロール 1 回に＋ 8 個を追加できる。
33	アクロバット	BA	—	SA	相手の命中判定前	敵の攻撃を華麗な動きで避ける。	左右か後ろに 1 マス移動し、相手の攻撃をかわす。《避け》回避判定が＋ 8 個される。
	言い訳	—	DA	—	判定ロール前	君は誰もが納得できる言い訳を思いつくことができる。	もっともらしい説明で、相手の質問をはぐらかす判定ロール 1 回に＋ 8 個を追加できる。
34	挑発	—	DA	—	相手の攻撃宣言後	仲間を狙っている敵を挑発し自分が的となる。	相手の攻撃が自分以外に向けられており、自分に攻撃が届く場合のみ使用可能。相手の標的が自分になる。また、その時に攻撃を受ける自分の《避け》回避判定に＋ 8 個される。
	幸運操作	BA	DA	SA	判定ロール前	今、幸運の女神が微笑んだ気がした。	運を試すようなくじ引きや偶然についての判定ロール 1 回に＋ 8 個を追加できる。
35	トリック防御	—	DA	SA	相手の命中判定後	近くにあった在り合わせの物でも一時的な防具としては有効だ。	手近にあったものを拾い上げて追加 HP を得る。追加 HP は 10 ＋【機知】点。1 回の使用後、その防具は無くなる。
	ネーミングパワー	BA	—	SA	判定ロール前	君は得意技の名前を叫んだ。	行為判定や命中判定時に技の名前を叫ぶ事で判定ロール 1 回に＋ 8 個を追加できる。
36	見切った	BA	—	—	回避判定後	すでにその攻撃は見切っていた。どれだけくり出されても、もはや君を捕らえることはない。	あなたが《避け》回避に成功したなら、その攻撃は以降 1 戦闘中は自動的に外れる。［決め技］とダメージ倍加の効果がある攻撃は対象外。
	実は聞いていた	—	DA	SA	任意	その話は確かに聞いた事がある。	君の居ないシーンで話された情報を別の方法で知っていた事にできる。理由は GM と相談し任意に決める。
37	白羽取り	BA	—	SA	相手の命中判定後	敵の攻撃を受け止めると素早くその武器を取り上げた。	武器による近接攻撃を《避け》で回避したなら、相手の武器を取り上げられる。取り上げた武器は【肉体】×1 マス先に捨てることができるし、手が開いていれば持つこともできる。
	みんなの力	BA	DA	SA	判定ロール前	君には沢山の味方がいる。それが自信となった。	味方（GM 判断）全員で君の判定ロールを行ない、誰の結果でも任意に採用できる。

番号	名称	使用条件			タイミング	描写	効果
38	吹っ飛び受け身	BA	DA	SA	相手のダメージ算出後	敵の攻撃を受け、背後に飛ばされる事で威力を軽減した。	受けたダメージを後方に吹き飛ばされる事で軽減する。1 マス吹き飛ぶ毎に 1DP を軽減する。壁などに激突すれば軽減はそれで終了。
	ニ択アンサー	—	DA	—	任意	君は自信を持ってそれを選んだ。	GM に 2 択の質問を出し解答を得る事ができる。GM が余りにも核心的だと判断した場合、カードは返される場合もある。
39	瞬間変身	BA	—	—	行動手番時	君は瞬時に変身した !!	自分の手番であれば行動回数を消費せずに 1 つ変身する事ができる。また、既に変身している場合、強化変身も可能。変身に 2 手番以上かかる変身は対象外。
	アドバイス	—	—	SA	判定ロール前	君の的確な指示で成功率が上がった。	君のアドバイスで任意 1 人の行為判定に＋ 8 個を追加する。
40	変身解除	BA	—	SA	命中判定前	攻撃を受けて吹っ飛んだ。君の変身は解けた。	攻撃が命中すると対象の変身は自動的に解除される。
	あれはたしか…	—	DA	—	任意	あれはたしか何所かで見た事がある。	任意 1 つの物を知っている事にできる。GM 判断で不可の場合はカードは返却される。
41	身構え	BA	—	SA	相手のダメージ算出前	君は攻撃に備えて身構えた。	あなたが受けるはずのダメージを 10 点まで減らせる。
	かばう	—	—	SA	相手のダメージ算出後	あぶなーーい。君は素早く彼をかばった。	君の移動力範囲内で攻撃を受けた誰かをかばえる。使用すると手番に関係なく犠牲者の隣のマスへ移動して対象が受けるはずだったダメージを受ける。ダメージは 1/2 に軽減される。
42	スキ有り	BA	—	SA	相手の移動後	よそ見は禁物、君はすかさず攻撃した。	君が近接武器を持っている時に、君と隣接している相手が離れた場合、手番とは関係なく直ちに［武器 DP］分のダメージを自動で与える。ガジェット、アクトカードは使用できない。相手は《受け》のみ可能。
	無駄骨	—	—	SA	判定ロール前	残念ながら成果が得られなかった。	任意の相手が行なっている調査活動の行為判定に対して– 4 個のペナルティを与える。
43	ぶちこわし	BA	—	SA	ダメージ算出前	力任せに振り下ろした。	相手が生物以外（ドア、壁、ロボットなど）の場合、ダメージが 2 倍として扱われる。
	不運招来	—	DA	SA	判定ロール前	ゾッとする気配が…不幸が近づいている。	任意の相手のあらゆる判定ロール 1 回に対して– 4 個のペナルティを与える（最低 1 以下にはならない）。
44	超遠距離撃ち	BA	DA	SA	命中判定前	目標を見極め冷静に引き金を引いた。	遠隔武器を本来の射程の 2 倍の射程として攻撃を行える。効果は 1 戦闘中。
	才能炸裂	—	DA	—	判定ロール前	君はいつも以上に調子が良い !!	戦闘中以外の判定ロール任意 1 回に＋ 8 個を追加する。
45	根性	BA	DA	SA	判定ロール後	まだまだ、まけないぞー !!	行為判定や命中判定の出目の内、失敗したダイスだけを再び振りなおして結果を改善できる。
	意外と効果なし	—	DA	SA	相手がカードを出した時	相手の作戦は思ったほど効果が無かったようだ。	今、自分に対して出されたアクトカードを無力化する。ただし［必殺技］は無効化できない。
46	回避技	—	DA	SA	《避け》回避判定前	君は巧みな動きで相手を翻弄した。	得意のディフェンス技を発動、［回避判定《避け》］の［成功数］の最終合計値が 2 倍になる。
	不良品	—	—	SA	自分の手番任意	その機械は動かなかった。	1 つの機械や武器は機能を停止する。その後、1 話程度の経過しないと修理されない。シナリオ上必要な物以外が対象（GM 判断）。
47	跳弾撃ち	BA	—	SA	命中判定前	隠れたって無駄だ。君は反射角の計算に入った。	攻撃を壁などに反射させる事で、遮蔽物の向こうに隠れた相手にも通常通りの命中判定を行える。遠隔武器のみ。効果時間は 1 戦闘中。
	超速持ち替え	BA	DA	SA	自分の手番任意	君は一瞬にして武器を持ち替えた。	身に付けている武器や道具なら、どれでも直ちに持ち替えられる。行動回数を消費しない。
48	貫通射撃	BA	—	SA	命中判定前	その攻撃は全く威力を落さず突き進んだ。	［遠隔］の攻撃のみ有効。攻撃の射線上にいる全ての対象に攻撃の命中判定が可能となる。
	気力回復	BA	DA	SA	自分の手番任意	息を整え全身に気合いを込めた。	2 行動を消費して、肉体 HP を 30 回復する。
49	ヨロイ割り	BA	—	SA	ダメージ算出前	その一撃は装甲を粉々にした。	その攻撃はダメージの大きさにかかわらず命中する事で、追加 HP を 1 つ全て破壊する。逆に追加 HP を上回っていてもそれ以上のダメージにはならない。
	クッション	—	DA	SA	任意	運良く木の枝に引っ掛かった。	落下によるダメージを 0 点にできる。自分を含む任意 2 人までが対象。
50	必殺技	BA	—	SA	命中判定前	君は必殺技のための準備行動に入った。次の瞬間、切り札の必殺技が炸裂する。	相手に攻撃が命中したならば、ダメージの最終合計が 2 倍となる。他のダメージが倍加効果とは併用不可。1 手番の制限を無視して［決め技］使用可能。
	鉄壁技	BA	—	SA	《受け》回避判定前	脅威の力が君を守る盾を生み出した。	攻撃は自動命中となるが、［回避判定《受け》］の最終合計値の 2 倍を相手のダメージから引く事ができる。

平成仮面ライダーTRPG
Masquerade Style
マスカレイド・スタイル

キャラクターシート　プレイヤー名（　　）

名前

のこり命運

アクトタイプ

☐ バトルアクト(BA)　☐ サポートアクト(SA)　☐ ドラマアクト(DA)

変身などによる能力値変化

能力値

名称	種族+職業	–通常–	–状態–	–状態–	–状態–
肉体	+				
運動	+				
器用	+				
意思	+				
機知	+				

副能力値

移動力【運動】+3		□マス	□マス	□マス	□マス
先制力【機知】		□点	□点	□点	□点
追加HP（装備によって決る）		□HP	□HP	□HP	□HP
肉体HP ※2		□HP	□HP	□HP	□HP

HPメモ

活躍力 ※1　□枚

種族＿＿＿＿＿＿

職業＿＿＿＿＿＿

年齢＿＿＿　性別＿＿＿

命運　○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

装備

武器名称	射程	武器命中【能力値/数値】+命中修正=【　　】	武器DP【能力値/数値】+DP修正=【　　】	属性	回数	備考	命運
		【　/　】+　　=【　　】	【　/　】+　　=【　　】		□□□		
		【　/　】+　　=【　　】	【　/　】+　　=【　　】		□□□		
		【　/　】+　　=【　　】	【　/　】+　　=【　　】		□□□		
		【　/　】+　　=【　　】	【　/　】+　　=【　　】		□□□		

武器命中 近接=【運動】遠隔=【器用】　　武器DP 近接=【肉体】遠隔=【意思】

防具状態	防具回避《避け》【能力値/数値】+回避修正=【　　】	防具回避《受け》※3 受け固定値【能力値/数値】+回避修正=【　　】(　　)	追加HP	備考	命運
通常	【機知/　】+　0　=【　　】	【肉体/　】+　0　=【　　】(　　)	----	防具も使用せず、○○格闘を使用していない状態	
	【機知/　】+　　=【　　】	【肉体/　】+　　=【　　】(　　)			
	【機知/　】+　　=【　　】	【肉体/　】+　　=【　　】(　　)			

その他の装備　　**セルメダル数(　　)**

車輌[　　]移動力[　　]車輌HP[　　]避け[　　]/受け[　　]

※1［活躍力］＝13–［差分値］(最低3)
［差分値］＝もっとも高い［能力値］–もっとも低い［能力値］
変身などで能力値の状態が複数ある場合、合計値が最も高い状態のものが対象。

※2［肉体HP］＝(【肉体】×2)+10

※3［受け固定値］＝［回避判定《受け》］の1/3(端数切り捨て)

ガジェット

ガジェット名称	使用回数	参照ページ・説明	命運
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	
	□□□	p	

命運の効果※1シーンに1回のみ使用可能

失敗化 1点消費
他者の結果が出た[判定ロール]に対して1回だけ5つまでの成功したダイスを減らす事ができる。

迫真の演技 1点消費
使用直後、1回だけ、あなたの活躍演技1つで得られる[アクトカード]の枚数を+5枚する。

追加行動 1点消費
行動回数を直ちに+1回追加できる。効果は1戦闘中続く。

HP回復 1点消費
自分の行動手番に[肉体HP]を50点回復させる。ただし、[追加HP]が回復する事は無い。

成功率強化 1点消費
あらゆる[判定ロール]の成功値が5・6に加えて4も成功と見なす。効果は1シーンか1戦闘中(詳細はGM判断)。

使用回数の回復 1点消費
あなたの取得している[ガジェット]か[装備]のどれか1つの使用回数を最大値まで回復する。

活躍演技

バトルアクト	戦闘系	ピンチ戦闘	1枚	□□□□□ 効かない攻撃をくり出して「バカな?効かないのか!?」などと驚く演技をする。
		戦闘描写	2枚	□□□■■ 相手の攻撃を防ぐ防御や自らの攻撃の威力などの描写をする。
		場面演出	3枚	□□■■■ 攻撃を受けて吹っ飛び場面をかえる、名乗りを挙げて登場するなどシーンの演出。
		敗退	4枚	□■■■■ 相手の強さに敗退したり、戦闘に破れて逃げるなどのピンチの演出。
サポートアクト	探索系	状況解説	1枚	□□□□□ 状況分析の演技や現状を解説する演技。
		危険突入	2枚	□□□■■ GMに1人は危険と判断されるような場所に単独で向かうなど無謀行為。
		調査報告	3枚	□□■■■ みんなを集めて推理や結果を報告。
		あらすじ	4枚	□■■■■ 今までの経緯を説明する。
ドラマアクト	会話系	理屈説得	1枚	□□□□□ 論理性のある発言で相手を納得させようとする。
		アジ演説	2枚	□□□■■ 人心を誘導する説得行為。
		演出意見	3枚	□□■■■ 誤ったアイデアや推理をして訂正してもらう。あえて反対意見をいう。
		誤解と和解	4枚	□■■■■ 誤解により一時的に仲間割れした者と後で誤解を解消する。
共通	情熱系	個性の発露	1枚	□□□□□ キャラクターのパーソナリティに由来する演技。
		感情発言	2枚	□□□■■ 感情による説得。相手を叱責したり、絶賛したりする感情的な評価発言。
		愛と友情	3枚	□□■■■ 仲間に対して、愛や友情を語る。
		過去と未来	4枚	□■■■■ 自分の生い立ちに関しての語り。今後の展望などに関しての語り。

行動原理

宿命

対人関係
【　　】との関係　【　　】との関係
【　　】との関係　【　　】との関係
【　　】との関係　【　　】との関係

平成仮面ライダーTRPG Masquerade Style マスカレイド・スタイル

ブースターシート　プレイヤー名（　　）

名前

装　備

武器名称	射程	武器命中【能力値/数値】+命中修正＝【　　】	武器DP【能力値/数値】+DP修正＝【　　】	属性	回数	備考	命運
		【　/　】+　　＝【　　】	【　/　】+　　＝【　　】		□□□		

平成仮面ライダーTRPG Masquerade Style マスカレイド・スタイル

ブースターシート　プレイヤー名（　　）

名前

装　備

武器名称	射程	武器命中【能力値/数値】+命中修正＝【　　】	武器DP【能力値/数値】+DP修正＝【　　】	属性	回数	備考	命運
		【　/　】+　　＝【　　】	【　/　】+　　＝【　　】		□□□		