

平成仮面ライダーTRPG マスカレード・スタイル

# Endless Perfection

サブリメント05 エンドレスパーフェクション

このデータは 2.5 版のものです

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

## 本サプリメントについて

るいは怪人化する者たちと違い、「ゴズミックエナジー」で怪人化します。そう、彼らもまた欲望の力を原動力としているのです。ですが欲望は決して「悪」ではありません。夢も希望も言い換えれば「欲望」、人の生きる活力でもあります。人類は自らの「欲望」が生み出した新たな脅威に、希望という「欲望」をもって対峙しているのです。

# ルールセクション

## ガイアメモリルール

ここではオリジナルの「ガイアメモリ」を作成する場合の目安を説明します。工夫次第では異常に能力を上げたり、安い【命運】コストで強力な【ガジェット】をまとめたりできてしまいます。PLが自作したいという場合は、そうやってリスクを考慮して、GMと相談しながら作成しましょう。また、GMは任意の判断で仕様に修正を加えて構いません。

### ■ガイアメモリの作成■■■■■■■■■

ガイアメモリは【主効果】と【副効果】、【出現装備】とで構成されています。

#### 「ガイアメモリ」の名前を決める

何の記憶を収めた「ガイアメモリ」なのかを設定します。この時、地球上に無いものは対象となりません。なお、原典『W』に出てくる「ルナメモリ」は「月」ではなく「幻想」です。設定のみで存在する「UFO」は、UFOが地球に飛来しているとするならば地球の記憶ですし、「スター」も設定では「星/星座」とあるので、例えば人類が星に馳せた思いなどの記憶と解釈することができます。

#### 【ガジェット】の設定

設定する【ガジェット】は【取得条件】を無視して任意に設定します。【主効果】と【副効果】のどちらの効果かも決めてください。原則として固定で【怪人体】□□□(MS45p)が【副効果】に設定されています。NPC用の【ガジェット】を設定すると、その「ガイアメモリ」はNPC用となります。

#### 【能力値】の決定

変身に使用すると上昇する【能力値】です。【主効果】と【副効果】

で2種類の【能力値】を設定し、合計5点を割り振ります。

#### 【出現装備】の決定

【武器表】のデータなどをもとに作成します。特に制限はありません。設定した武器に見合う【命運】コストも設定してください。

#### 【★】の決定

★が設定されている【ガジェット】は「ドーバント」に変身した場合にのみ使用できる【ガジェット】で、任意に設定できます。【超人体】での使用が不自然と思われる場合は設定してください。初期作成時に設定できる★は2つまで(怪人体除く)。

#### 【命運】の決定

取得に必要な【命運】は【怪人体】以外の【ガジェット】の【命運】+【出現装備】の【命運】です。ただし、1点以下の【命運】は1点として計算します(【粗悪調整】は0点のまま)。★の設定数1つにつき-0.5(怪人体の★は数えない)を引いた数値が「ガイアメモリ」の取得に必要な【命運】となります。

### ■ガイアメモリの成長■■■■■■■■■

「ガイアメモリ」は所有者が【命運】を消費することで成長します。初期取得時に合計で【命運】+2点分までの命運を消費して任意の【ガジェット】を「ガイアメモリ」に追加できます。【ガイアメモリの作成】と同じく【取得条件】を無視して取得できます。以降の成長は取得したい【ガジェット】の【命運】を消費して【準備タイム】1回につき1つまで追加することができます。NPC用の【ガジェット】を取得している「ガイアメモリ」はNPC用となります。

## メダル管理ルール

PCの中に、「セルメダル」を装備や変身に使用する者がいる場合に適用されるルールです。本ゲームでは「セルメダル」は概念的に「余剰ダイヤ」（使用していないダイヤ）を利用して管理します。

「グリード」と「ヤミー」、あるいは GM が指定するエネミーにはデータに「セルメダル数」という数値があり、「※点」として管理されています。これらのキャラクターは攻撃を受ける毎に無数の「セルメダル」をまき散らし、そのつど GM は「余剰ダイス」を場に置きます。この余剰ダイスはキャラクターの持つ全「セルメダル数」点－1 点までが場に置かれます。最後の 1 個は対象が「死亡」した場合に置かれます。置く場所は対象の隣接マスから、ランダムに GM が配置します。詳細は GM に一任されます。

「セルメダル」のカウントはGMが準備できるなら、コインなどを使うとより零円気が出るはずです。

■セルメダル数■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

奇妙な表現ですが、キャラクターの落す「セルメダル」を抽象的に管理するための単位です。ですから、[セルメダル数] 1点は「セルメダル」1枚から数十枚あるいは一掴みといった曖昧な量を扱っており、ゲーム中のプレーヤーとしての「枚数」とは異なっています。

ゲーム的にコストとして使用できる「セルメダル」は、すべてこの「セルメダル数」点で表されます。

## ■メダルを拾う■

PC や NPC は 1 行動を消費することで「セルメダル」（管理上は「余剰ダイス」）を 1 枚拾うことができます。拾う行為は戦闘シーン内なら隣接、あるいは同一マスであれば可能で、抽象的に管理します。

## ■移動と配置■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

GMが意図しない限り、メダルのある場所にさらにメダルが置かれることはありません。メダルは障害物ではないので同一マスに立つこともできますし、通過も可能です。

## ■コアメダルの扱い■■■■■■■■

「コアメダル」を持っている場合は、死亡時にそれらもまき散らされます。ばらまかれ方は「セルメダル」と同様です。

## ■セルメダルの使用■■■■■■■■■

「セルメダル」を使用して変身する「セルドライバー」や、「セルメダル」を使用して「決め技」を放つ「メダジャリパー」などは、  
 「使用条件」や＜効果＞の記述に「セルメダル数」という概念的な単位で管理します。1点と書かれていても実際にはもっと大量の「セルメダル」を消費している場合もあります。



## キャラクターシートへの書き込み方

5

# 街の守護者

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■ハーフボイルド探偵■

のこり命運

5  
点



種族【人間】 命運【-】 | 職業【探偵】 命運【-】

半人前の探偵ながら街を見守るあなたは、様々な交友や情報源を頼りに、持ち前の機転と揺るぎない正義感を持って街を脅かす犯罪者達に挑んでいきます。※【サイド限定メモリ】は【ジョーカー】をボディサイドとして適用。また、変身するにはアーキタイプ「最高の相棒」の協力が必要。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	4	7
レベル	0	通常(変身)	10
活躍力	6枚	---	---

名称	通常	変身	---
肉体	7	7	---
運動	3	7	---
器用	3	3	---
意思	3	3	---
機知	4	10	---
移動力	6	10	---
インシアティブ	4	15	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	24	49	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■	MS 37 別途
友情	■■	MS 37 別途
人間系	■■■	MS 38 別途
推理	■■■	MS 38 別途
事件知識	■■■	MS 38 別途
近接強化	■■■	MS 41 1
お前の罪を数えろ	■■■	21 0.5
攻めの型	■■■	26 0
----	---	---

ガジェット回数	P	命運
T1:ジョーカー	80	4
【主効果】 【機知】 +6点		
トドメ技	■■■	MS 41 メモリ
強い力のメモリ	■■■	37 メモリ
サイド限定メモリ	---	38 -1
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

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	7	9	衝撃	2	【近接強化】 【攻めの型】
達人格闘(変身)	近接	11	9	衝撃	別途	【近接強化】 【攻めの型】
マキシマムドライブA(近接)	近接	9	20	衝撃	別途	【決め技】 ■■■
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

装 備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
----	---	---	---/--	---	---	---

# 最高の相棒

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■ガイアゲート接触者■

のこり命運

6  
点



種族【人間】 命運【-】 | 職業【技術者】 命運【-】

良き相棒を持ったあなたは、マイペースながらも共に歩むべく様々な怪事件へその知識と技術をもってサポートする影の存在です。しかし相棒がピンチとあれば勇気をもって表舞台に立つこともあります。※【サイド限定メモリ】は【サイクロン】をソウルサイドとして適用。また、変身するにはアーキタイプ「街の守護者」の協力が必要。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
サポートアクト	通常	4	3
レベル	0	---	---
活躍力	9枚	---	---

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

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■	MS 37 別途
友情	■■	MS 37 別途
オルタライフ	■■■	AC 51 別途
分析	■■■	MS 39 別途
バランス	■■■	MS 39 別途
ガイアゲート接触	■■■	25 1
地球の本棚	■■■	27 1
ダブルドライバー	■■■	43 2
推理	■■■	MS 39 0.5

ガジェット回数	P	命運
T1:サイクロン	80	2.5
【主効果】 【運動】 +4点		
インシアティブ強化	■■■	MS 42 メモリ
サイド限定メモリ	■■■	38 -1
マキシマムスロット	■■■	47 1
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

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

装 備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
----	---	---	---/--	---	---	---

## 孤独のスカーフェイス

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■組織の婿殿■

のこり命運

4  
点

種族【人間】 命運【-】 職業【ミュージアム幹部】 命運【1.5】

組織の幹部へ婿入りしたあなたは一躍街の名士として成り上がりました。しかし街を愛するあなたにとってそれは矛盾に満ちた日々であり、耐え難いジレンマに苛まれています。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

2

6

怪人体

8

6

---

---

---

名称	通常	変身	---
肉体	6	6	---
運動	4	7	---
器用	4	4	---
意思	4	4	---
機知	2	8	---
移動力	7	10	---
イニシアティブ	2	8	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	22	62	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
ミュージアム	22	別途
ゴールドタイプのメモリ	46	別途
ガイドドライバー	45	1.5
礼儀	MS 38	0.5
---	---	---
---	---	---

ガジェット回数	P	命運
T0: ナスカ	81	5.5
【主効果】 【機知】 +6点		
飛行・1	MS 44	メモリ
エナジーバレット	28	メモリ
【副効果】 【運動】 +3点		
超高速化	MS 41	メモリ
怪人体	MS 41	メモリ
---	---	---
---	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ナスカブレード	近接	9	10	斬撃	別途	怪人体時のみ
エナジーバレット	遠隔	8	8	光線	別途	怪人体時のみ
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

装 備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
---	---	---	---/--	---	---	---

## 台風小町

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■お騒がせ娘■

のこり命運

10  
点

種族【人間】 命運【-】 職業【家事手伝い】 命運【-】

遠方から父親を追って出て来たあなたは、数々の予想外の出来事に巻き込まれていきます。しかし持ち前の明るさと父親譲りの度胸があなたの助けとなって難題解決の糸口を引き寄せます。

アクトタイプ

ドラマアクト

レベル 0

活躍力 11枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

3

5

---

---

---

---

---

---

名称	通常	---	---
肉体	5	---	---
運動	5	---	---
器用	4	---	---
意思	3	---	---
機知	3	---	---
移動力	9	---	---
イニシアティブ	2	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	20	---	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
噂話	MS 39	別途
搜索	MS 40	別途
説得	MS 41	1
声援	MS 43	0.5
変装	24	0.5
衝撃の目撃	UT 58	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
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

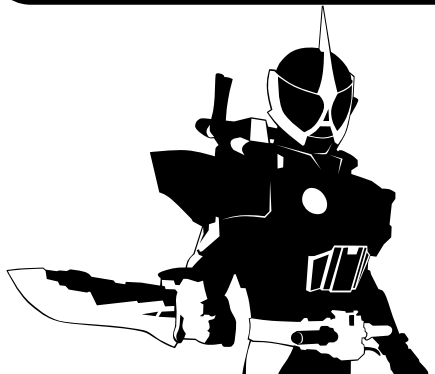
装 備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
---	---	---	---/--	---	---	---

## 赤き復讐者

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■超常犯罪捜査課刑事■

のこり命運

4  
点

種族【人間】 命運【-】 | 職業【超常犯罪捜査課刑事】 命運【-】

警官だった父親に憧れたあなたは、無差別殺人によって家族を亡くしました。今は刑事となったあなたですが、犯罪者達への復讐の炎は絶えることなく心の中で燃え盛っています。

## アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 8枚

## 防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

4

5

変身

4

6

名称	通常	変身	—
肉体	5	6	—
運動	4	8	—
器用	4	4	—
意思	3	3	—
機知	4	4	—
移動力	8	11	—
インシアティブ	4	4	—
追加HP	0	0	—
肉体HP	18	47	—

名称	通常	変身	—
勇気	MS 37	別途	
友情	MS 37	別途	
人間系	MS 38	別途	
捜査権	MS 61	別途	
超常犯罪捜査課	22	別途	
マシンドライバー	44	2	
メモリアルコアユニット	108	別途	
エンジンウエボン・ロングソード相当	108	3	
精神干渉波抵抗	25	0.5	

名称	通常	変身	—
T1: アクセル	86	3.5	
【主効果】【運動】+4点			
近接強化	MS 41	メモリ	
トドメ技	MS 61	メモリ	
【副効果】【肉体】+1点			
バイクフォーム	30	メモリ	
怪人体	MS 44	メモリ	
----	----	----	
----	----	----	

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
エンジンウエボン(通常)	近接	3	11	斬撃	別途	—
エンジンウエボン(変身)	近接	9	12	斬撃	別途	【近接強化】
マキシムドライブ(近接)	近接	10	19	斬撃	別途	エンジンウエボン【決め技】
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
----	----	----	----	----	----	----

## 欲望無き救世主

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■流浪の旅人■

のこり命運

4  
点

種族【人間】 命運【-】 | 職業【フリーター】 命運【-】

戦地の悲惨さを経験したあなたは絶望し、いつしか人間本来の欲望を失ってしまいました。しかし人々を助けたいという唯一の願望が今のあなたを突き動かす原動力となっています。

## アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 7枚

## 防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常(人間)

4

5

強化変身

6

9

名称	通常	変身	—
肉体	5	9	—
運動	5	9	—
器用	3	3	—
意思	3	3	—
機知	4	6	—
移動力	8	12	—
インシアティブ	4	6	—
追加HP	0	—	—
肉体HP	20	53	—

名称	通常	変身	—
勇気	MS 37	別途	
友情	MS 37	別途	
人間系	MS 38	別途	
免疫力	MS 39	別途	
徹夜	MS 39	別途	
メダルドライバー	67	2	
コンボフォーム(能力値4点上昇)	67	1	
トドメ技	MS 41	2	
コアメダル入手(タカ、トラ、バカ)	68	2	

名称	通常	変身	—
スキャンニングチャージ	66	2	
----	----	----	
----	----	----	
----	----	----	
----	----	----	
----	----	----	
----	----	----	
----	----	----	

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
トラクロー(強化変身)	近接	10	10	斬撃	別途	—
スキャンニングチャージ(近接)	近接	10	13	斬撃	別途	—
スキャンニングチャージ(近接・強化変身)	近接	12	26	斬撃	別途	—
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
----	----	----	----	----	----	----



## 孤高の渡り鳥

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■天性の天邪鬼■

のこり命運

4  
点

種族【グリード】 命運【4】 職業【刑事】 命運【-】

不完全な形で覚醒したグリードのあなたは、人間の身体を借りることでの存在を保っています。メダル集めの傍ら身近な人間達の観察や、グリードでは得られなかった味覚によって新鮮な日々を過ごしています。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
サポートアクト	通常	5	4
レベル	0	---	---
活躍力	11枚	---	---

名称	通常	---	---
肉体	4	---	---
運動	3	---	---
器用	4	---	---
意思	4	---	---
機知	5	---	---
移動力	8	---	---
インシアティブ	5	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	18	---	---

ガジェット回数	P	命運	ガジェット回数	P	命運
オルタライフ	■■■	AC 51	別途	デジタルデバイスマニア	■■■ 23 0.5
コアメダル入手 (タカ、グジャク、コンドル)	■■■	68	別途 (2.5)	メダルリリース	■■■ 23 0.5
魂のコアメダル (タカ)	■■■	73	別途	身かわし	■■■ AC 28 0.5
コアメダル吸収	■■■	75	別途	弱点看破	■■■ MS 40 1
セルメダル吸収	■■■	75	別途	攻めの型	■■■ 26 0
部分だけのグリード	■■■	75	-2	-----	-----
人間体	■■■	MS 44	別途	-----	-----
捜査権	■■■	MS 61	別途	-----	-----
事件知識	■■■	MS 38	別途	-----	-----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
達人格闘	近接	5	9	衝撃	2	【攻めの型】
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
-----	---	---	---/---	---	---	---

## 戦場のエキスパート

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■豪快快男児■

のこり命運

9  
点

種族【人間】 命運【-】 職業【戦場医師】 命運【0.5】

戦場医師だったあなたは、戦争により死に直面した重い障害を負ってしまいます。しかし手術には莫大な費用がかかる事から大金を手に入れるべく組織の戦闘員となりました。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	2	3
レベル	0	変身	2 5
活躍力	8枚	---	---

名称	通常	変身	---
肉体	3	5	---
運動	4	4	---
器用	6	7	---
意思	5	7	---
機知	2	2	---
移動力	7	7	---
インシアティブ	2	2	---
追加HP	0	25	---
肉体HP	16	20	---

ガジェット回数	P	命運	ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS 37	別途	セルメダル入手	■■■ 72 0.5
友情	■■■	MS 37	別途	-----	-----
人間系	■■■	MS 38	別途	-----	-----
治療	■■■	MS 40	別途	-----	-----
サバイバル	■■■	MS 39	別途	-----	-----
戦場の古傷	■■■	39	命運+1	-----	-----
魂上アクション	■■■	22	0.5	-----	-----
セルドライバー	■■■	72	2	-----	-----
CLAWs装備	---	94	別途	-----	-----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
セルバスター(通常/変身)	遠隔12	3/4	12/14	光線	1	1ラウンドに「セルメダル数」1点消費。
セルバースト(通常/変身)	遠隔12	5/6	17/19	光線	別途	「セルメダル数」2点消費。【決め技】■■■
クレーンアーム(近接)	近接	6	8	衝撃	0.5	追加HP+5
クレーンアーム(遠隔)	遠隔8	8	10	衝撃	別途	【拘束判定】難易度2
-----	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
セルメダル数	---	---	---/---	---	---	3点

## 信念の探求者

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■受難の2.5枚目■

のこり命運

7  
点

種族【人間】 命運【-】 | 職業【ライドベンダー】 命運【1】

自らの高い理想を掲げて組織に入隊したあなたですが、現実とのギャップに打ち拉がれ迷走してしまいます。しかしそれも束の間の事、迷いを断ち切る力はあなたの中で成長しています。

## アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 10枚

## 防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 2 4

達人格闘 3 5

--- --- ---

名称	通常	---	---	---
肉体	4	---	---	---
運動	4	---	---	---
器用	5	---	---	---
意思	5	---	---	---
機知	2	---	---	---
移動力	7	---	---	---
インシアティブ	2	---	---	---
追加HP	0	---	---	---
肉体HP	18	---	---	---

名称	通常	---	---	---
勇気	MS 37	別途	---	---
友情	MS 37	別途	---	---
人間系	MS 38	別途	---	---
治療	MS 40	別途	---	---
声援	MS 43	0.5	---	---
搜索	MS 40	1	---	---
流上ファウンデーション	22	別途	---	---
セルメダル入手	72	別途	---	---
---	---	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
セルバスター	遠隔12	2	12	光線	1.5	1ラウンドに「セルメダル数」1点消費。
セルバースト	遠隔12	4	17	光線	別途	「セルメダル数」2点消費。【決め技】
達人格闘	近接	5	5	衝撃	2	---
---	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
ライドベンダー	30	40	-3/-2	2	別途	---
セルメダル数	---	---	---/-	---	---	3点

## 執念の魂

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■激情の強欲者■

のこり命運

4  
点

種族【グリード】 命運【4】 | 職業【肉体労働者】 命運【-】

復活したグリードであるあなたはとても気荒で、敵だけでなく仲間のグリード達からも見下される傾向にあります。しかしただでは転ばないのがあなたの性分であり、手中に秘策もあります。

## アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 7枚

## 防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常/怪人 3/3 6/7

超人格闘(通常/怪人) 5/5 8/9

--- --- ---

名称	通常	怪人	---
肉体	6	7	---
運動	7	8	---
器用	2	2	---
意思	2	2	---
機知	3	3	---
移動力	10	11	---
インシアティブ	3	3	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	22	49	---

名称	通常	怪人	---
怪人体	MS 44	別途	メダル流体化 73 別途
人人体	MS 44	別途	セルバースト 75 1
オルタライフ	AC 51	別途	---
コアメダル入手(クワガタ、カマギリ、バツ)	68	別途	---
コアメダル入手(クワガタ、カマギリ、バツ)	68	2	---
魂のコアメダル(バツ)	73	別途	---
コアメダル吸収	75	別途	---
セルメダル吸収	75	別途	---
ヤミー生成	00	別途	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘(通常/怪人)	近接	8/9	14/15	衝撃	2	---
電撃	特殊	2	9	電撃	---	遠隔6の任意全員
カマギリソード	近接	10	16	斬撃	別途	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
---	---	---	---/-	---	---	---

## 友情の戦士

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■破天荒転校生■

のこり命運

4  
点

種族【人間】 命運【-】 職業【学生(トラッシュ)】 命運【0.5】

何より友情を大切にしているあなたは、全ての人々と友達になる事を目的としています。まだまだあなたを理解してくれる友人は限られていますが、強い絆で結ばれている事をあなたは感じています。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	2	6
レベル	変身	3	8
活躍力	8枚	---	---

名称	通常	変身	---
肉体	6	8	---
運動	6	8	---
器用	3	6	---
意思	3	3	---
機知	2	3	---
移動力	9	11	---
イニシアティブ	2	3	---
追加HP	0	20	---
肉体HP	22	26	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
友情の絆	23	別途
タイムマシン(モウゼ)!	21	別途
宇宙キター!	21	1
アストロドライバー	48	1
アストロモジュールシステム	49	0.5
ロケット	50	1

ガジェット回数	P	命運
ランチャー	50	1
ドリル	50	1
レーダー	51	1
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
ドリル	近接	8	14	刺突	別途	---
ランチャー	遠隔10	2	15	爆発	別途	使用回数 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
リミットブレイク(ロケット・ドリル)	近接	8	21	刺突	2	【決め技】 使用回数 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

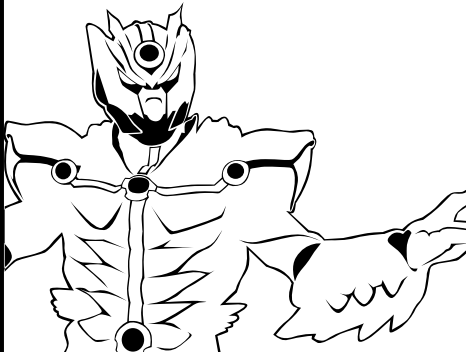
装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
----	---	---	---/---	---	---	---

## アンチヒーロー

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■アヒルの子■

のこり命運

8  
点

種族【人間】 命運【-】 職業【学生(ギーク)】 命運【-】

ヒーローに強く憧れるあなたはゾディアーツスイッチの誘惑に落ちました。弱者救済と称して暴力を振るうあなたを支持する者は大勢居ますが、何が真の正義であるのかあなたにはまだ理解できていません。

アクトタイプ	防具状態	回避(避け)	回避(受け)
バトルアクト	通常	6	3
レベル	怪人	6	6
活躍力	10枚	---	---

名称	通常	怪人	---
肉体	3	6	---
運動	3	5	---
器用	3	3	---
意思	5	3	---
機知	6	6	---
移動力	6	8	---
イニシアティブ	6	6	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	16	37	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
事件知識	MS 40	別途
オタク知識(特撮)	24	別途
ゾディアーツスイッチ	61	1.5
ラストワン	61	0.5
フルパワー	MS 41	1
攻めの型	26	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(通常/怪人)	近接	6/8	7/10	衝撃	2	【攻めの型】
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
----	---	---	---/---	---	---	---

## ラプラスの天秤

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■慢心の二枚舌■

のこり命運

4  
点

種族【人間】 命運【-】 職業【教師】 命運【-】

確たる地位と実績により良き指導者としてあなたは振る舞っていますが、自尊心がとて強く内心では他者を見下す傾向にあります。一握りの賢人だけが理解者であるとあなたは思いこんでいます。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

4

3

怪人

4

5

---

---

---

名称	通常	怪人	---
肉体	3	5	---
運動	4	6	---
器用	4	7	---
意思	5	8	---
機知	4	4	---
移動力	7	8	---
イニシアティブ	4	4	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	16	55	---

ガジェット回数	P	命運
執念	FG 18	別途
野心	FG 18	別途
人間系	MS 38	別途
学問	MS 38	別途
説得	MS 39	別途
ソティアーツスイッチ	61	1.5
ラストワン	61	0.5
ラストワンを隠さぬ	62	1
ホロスコープス	62	1.5

ガジェット回数	P	命運
隠されたスタート	63	別途
幻覚能力	MS 45	2
射程強化	MS 41	0.5
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
セプター	近接	4	6	衝撃	1	怪人体のみ
エナジーバレット	遠隔13	9	12	光線	1	怪人体のみ
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
---	---	---	---	---	---	---

コアチャイルド  
運命の少年THE  
MASQUERADE  
STYLE

■クールボーイ■

のこり命運

9  
点

種族【人間】 命運【-】 職業【学生(ブレイン)】 命運【-】

内向的で冷徹な態度をとるあなたは、他者へ興味を持つことなどありませんでした。しかし熱い友人の出現によって次第にあなたの頑なな心は解かれていきつつあります。

アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 8枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

6

1

---

---

---

---

---

---

名称	通常	---	---
肉体	1	---	---
運動	2	---	---
器用	5	---	---
意思	6	---	---
機知	6	---	---
移動力	5	---	---
イニシアティブ	6	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	12	---	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
学問	MS 38	別途
学力優秀	24	別途
OSTO	22	0.5
命運渡し	MS 43	0
弱点看破	MS 43	1
推理	MS 39	0.5

ガジェット回数	P	命運
アストロモジュラーシステム	49	0
命中支援	MS 43	1
アストロスイッチカブ	101	0
フードロイド (バグミール)	102	0.5
カメラ	51	0.5
---	---	---
---	---	---
---	---	---
---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
---	---	---	---	---	---	---



## 流れ星の拳聖

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■スパイ編入生■

のこり命運

6  
点

種族【人間】 命運【-】 職業【学生】 命運【-】

他校から編入生としてやってきたあなたですが、それは表向きの姿に過ぎません。あなたの真の目的は友人を昏睡させた敵を見つけ出して倒す事。ただその一点だけが今のあなたの全てです。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 8枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常/変身 4/4 5/9

星心(通常/変身) 6/6 7/11

---

名称	通常	変身	---
肉体	5	9	---
運動	5	9	---
器用	3	3	---
意思	3	3	---
機知	4	4	---
移動力	8	12	---
インシアティブ	4	4	---
追加HP	0	20	---
肉体HP	20	28	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
学問	MS 40	別途
礼儀	MS 39	別途
反ソディアーツ同盟	22	0.5
騙アストロドライバー	48	1
アストロモジュールシステム	49	0.5
メテオ	60	1

ガジェット回数	P	命運
お前の運命は俺が決める	21	1
牽制攻撃	MS 42	0.5
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
星心大輪拳(通常/変身)	近接	7/11	7/11	衝撃	2	---
桜花の形(通常/変身)	近接	7/11	7/17	衝撃	1	使用回数 □□□
マーズブレイカー	近接	12	14	撃・炎	別途	使用回数 □□□ 【炎上判定】 難易度3
ジュビターハンマー	近接	9	21	衝撃	別途	使用回数 □□□ 【スタン判定】 難易度2
サターンソーサリー	遠隔10	8	8	斬撃	別途	使用回数 □□□

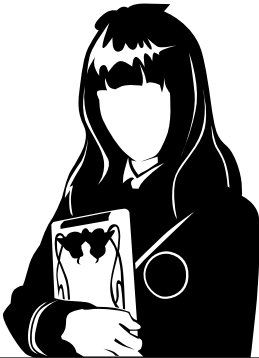
装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
-----	---	---	---/--	---	---	---

## 黄昏のブラックリリー

THE  
MASQUERADE  
STYLE

■オカルト少女■

のこり命運

9  
点

種族【人間】 命運【-】 職業【学生(ゴス)】 命運【0.5】

靈感が強くオカルトに傾倒したあなたは誰の目にも浮いた存在であり自分を見失っています。しかしありのままのあなたを受け入れてくれる者の存在があなたに自分らしさを思い起こさせてくれます。

アクトタイプ

ドラマアクト

レベル 0

活躍力 10枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 6 3

---

---

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

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
弱点看破	MS 40	別途
靈感	23	別途
声援	MS 43	0.5
鋭敏感覚	MS 49	1
パソコン	MS 40	1
噂話	MS 40	0.5

ガジェット回数	P	命運
学問	MS 39	0.5
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
-----	---	---	---/--	---	---	---

## 種族リスト

この種族を取得する条件が書かれています。主に【命運】などを支払うことが条件となります。

## グリード

能力値割振り点

15  
点

**800 年前。**「BORAD」の前身となる錬金術士たちにより作られた疑似生命体です。10 枚の「コアメダル」セットから 1 枚を抜き取り、9 という「欠けた」数字にした結果「足りないが故に満たしたい」という欲望が生じて意志を持ち誕生しました。彼らは希薄な感覚をしか持っておらず、常にもっと感じたい求めたい、足りないという欲望に満ちています。彼らは近年に何らかの理由で覚醒し再び活動を開始しました。眠っている間に失われた自らの「コアメダル」を集め「完全体」になる事を目指しています。しかし「完全体」になっても彼らの欲望が満たされる事はありません。

## ■メダルの体

グリードの体は全て「オーメダル」で作られています。「コアメダル」を中心に「セルメダル」で形成され、「コアメダル」が全てそろえば、恐るべき力を備えた完全体となります。

## ■ヤミーの創造

欲望の強い人間を宿主として「セルメダル」を埋め込み、怪人「ヤミー」をつくりだします。

## ■暴走

「オーメダル」で作られた「グリード」ですが、過剰に「コアメダル」を体内に取り込めば「暴走」の危険性が生まれます。「暴走」した場合は、自我を失って暴れ狂う巨大な怪物となります。

## ■作成時の注意■

自分がどんな欲望に拘り、欠乏しているのかを設定する必要があります。誰かを愛したい、助けたいなど人間が持ちうる思いはすべて欲望に含まれます。自らの欲望を満たす為に他人と長期の協力体制をとったり、便利な職業に就いたりすることもあるようです。グリードとして欲望は果てないですが、果てないが故の長期展望をもつことも多いでしょう。

自分のコアメダルの属性を作成時に決めてください。

そのため、PC として作成する場合は、そのロールプレイに注意が必要です。状況によっては他の PC を敵とする場合もありま

す。相手の PL とのコンセンサスをしっかりとってプレイしてください。

## ■特徴■

本来の姿は「怪人体」です。ものを感じる感覚が弱く、常に何らかの欲求（空腹、独占など）をもっています。知性は高く、人間社会に順応してはいけませんが、身分を証明するものではありません。自分の魂が宿る「コアメダル」を破壊されると肉体を構成する「セルメダル」というメダルの固まりとなってくずれ落ちます。

## 【ガジェット】

【怪人体】□□□(MS44p)

【人間体】■■■■(MS44p)

【オルタライフ】■■■■(AC51p)

【コアメダル入手】■■■■(70p)

【魂のコアメダル】■■■■(75p)

【ヤミー生成】□■■■(76p)

【メダル流体化】□□□(75p)

【コアメダル吸収】■■■■(77p)

【セルメダル吸収】■■■■(77p)

## 【取得条件】

【命運】4 点消費

※【セルメダル吸収】のガジェットで【セルメダル】数は初期10点です。

彼らの設定についての詳細は150p

SOLU (ソル)

能力値割振り点

10  
点

金属細胞内に

「コズミックエナジー」を内包する液体金属状の宇宙生命体です。本来は反射的に対象を複製する能力を持つ原始的な生物ですが、あなたは人間との接触で人間の姿を獲得し、本来は持たない高い知性を得ました。外見と関係なく種族としての性別はありません。普段は人間の姿で過ごし、地球上で液体金属の姿を取ることは出来ません。

【ガジェット】

【SOLU細胞】■■■■ (25p)

【人間体】■■■■ (MS44p)

【取得条件】

【命運】4点消費

宇宙鉄人

能力値割振り点

15  
点

OSTO Legacy

によって開発された「コズミックエナジー」を動力源とする機械生命体「サイバロイド」通称「宇宙鉄人」です。「スマートブレイン社」の軍事兵器として利用されていますが、一部の「宇宙鉄人」が意思を持ってコントロールから外れるといった事故も起こり、「スマートブレイン社」は問題の隠蔽に躍起になっています。

【ガジェット】

【サイバグラフィーボディ】■■■■ (42p)

【マシンチェンジ】□■■■ (42p)

【メカニック】■■■■ (FG32p)

【怪人体】□□□ (MS44p)

【取得条件】

【命運】2.5点



## 職業リスト


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

**職業の名称**

**【取得条件】**  
その【職業】を選ぶ時に必要となる条件です。

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

**リストの見方**



**職業の説明**

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

**超常犯罪捜査課刑事**

通常の犯罪ではあり得ない、怪人相手の事件を調査するのがあなたの使命。

**【取得条件】** なし。  
**【ガジェット】**  
 【超常犯罪捜査課】 ■■■ (22p)  
 【捜査権】 ■■■ (MS61p)  
**【能力値割り振り点】**  
 【肉】+2【運】+2【器】+3【意】+2【機】+1

**ラジオDJ**

あなたはFM、AMなどのラジオDJ、あるいはMCなど、ラジオ番組で司会、アシスタントをしている。

**【取得条件】** 【命運】0.5点消費。  
**【ガジェット】**  
 【癒し】 □□□ (MS40p)  
 【声援】 □□□ (MS43p)  
**【能力値割り振り点】**  
 【肉】+1【運】+2【器】+3【意】+3【機】+1

**ドーパント専門医**

あなたは「ガイアメモリ」の使用者の治療の得意とする医者である。

**【取得条件】** 【命運】0.5点消費。  
**【ガジェット】**  
 【治療】 □□□ (MS40p)  
 【ミュージアム】 ■■■ (22p)  
**【能力値割り振り点】**  
 【肉】+2【運】+2【器】+3【意】+2【機】+1

**超常犯罪捜査課刑事**

通常の犯罪ではあり得ない、怪人相手の事件を調査するのがあなたの使命。

**【取得条件】** なし。  
**【ガジェット】**  
 【超常犯罪捜査課】 ■■■ (22p)  
 【捜査権】 ■■■ (MS61p)  
**【能力値割り振り点】**  
 【肉】+2【運】+2【器】+3【意】+2【機】+1

**NEVER**

あなたは不死とも呼ばれる傭兵組織「NEVER」の構成員である。

**【取得条件】** 【命運】0.5点消費。  
**【ガジェット】**  
 【NEVER】 ■■■ (42p)  
 【ネクロオーバー措置】 ■■■ (42p)  
**【能力値割り振り点】**  
 【肉】+3【運】+3【器】+1【意】+1【機】+2

**ミュージアム幹部**

「ガイアメモリ」の流通を牛耳るミュージアムの幹部クラスのメンバーである。

**【取得条件】** 【命運】1.5点消費。  
**【ガジェット】**  
 【ミュージアム】 ■■■ (22p)  
 【ゴールドタイプのメモリ】 ■■■ (47p)  
**【能力値割り振り点】**  
 【肉】+2【運】+3【器】+2【意】+2【機】+1

**クオークス**

人為的に超能力を強化された強化人間「クオークス」の構成員である。

**【取得条件】** 【命運】0.5点消費。  
**【ガジェット】**  
 【クオークス】 ■■■ (41p)  
 【強化超能力】 (【命運】1点分) (41p)  
**【能力値割り振り点】**

**戦場医師**

軍医や国境なき医師団（MSF）などとして、紛争地域での医療に携わっている。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。

【ガジェット】

【治療】 □□□ (MS40p)

【サバイバル】 □□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+2【器】+3【意】+2【機】+1

**ガイアメモリの売人**

「ガイアメモリ」の販売を行なっている闇の売人である。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】

【ミュージアム】 ■■■ (22p)

【礼儀】 ■■■ (MS38p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+3【器】+2【意】+2【機】+2

**鴻上ファウンデーション職員**

「鴻上ファウンデーション」の職員。「オメガル」関連の調査、研究などを行う。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】

【鴻上ファウンデーション】 ■■■ (22p)

【考古学】 ■■■ (MS38p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+2【器】+3【意】+2【機】+2

**秘書**

上司の業務を、スケジュール管理から身の回りの世話まで幅広くサポートする職。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。

【ガジェット】

【命中支援】 □□■ (MS43p)

【噂話】 ■■■ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+1【器】+3【意】+2【機】+3

**ライドベンダー隊**

「鴻上ファウンデーション」の私設部隊で、「ライドベンダー」に搭乗して活動する。

【取得条件】 【命運】1点消費。

【装備】

【ライドベンダー】 ■■■ (103p)

【ガジェット】

【鴻上ファウンデーション】 ■■■ (22p)

【セルメダル入手】 ■■■ (74p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+2【器】+2【意】+3【機】+1

**財団X職員**

数多くの組織に資金提供する「財団X」の構成員。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】

【財団X】 ■■■ (22p)

【未確認生命体知識】 ■■■ (MS36p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+3【器】+1【意】+2【機】+2

**学生（ブレイン）**

いわゆるガリ勉タイプの生徒。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】

【学問】 ■■■ (MS38p)

【学力優秀】 ■■■ (25p)

【能力値割り振り点】

【肉】+0【運】+1【器】+1【意】+4【機】+4

**学生（キング）**

体育会系エリートで、アメフト部などに属し教師の信頼も厚い。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】

【部活】 ■■■ (MS38p)

【ジョック】 ■■■ (23p)

【能力値割り振り点】

【肉】+3【運】+4【器】+1【意】+1【機】+1

**学生（クイーン）**

「キング」をサポートする女性のトップ。大抵チア部に所属している。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】

【超美形】 ■■■ (MS40p)

【クイーンビー】 ■■■ (23p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+2【器】+4【意】+2【機】+1

## 学生（スラッカー）

遊び人と呼ばれる生徒。時として情報屋でもある。

【取得条件】 0.5点消費。

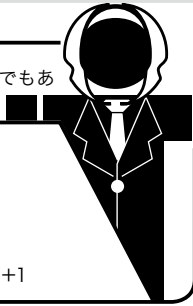
【ガジェット】

【脱出】 □□□ (MS39p)

【学園の噂】 ■■■■ (25p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +1 【運】 +2 【器】 +4 【意】 +2 【機】 +1



## 学生（ゴス）

ゴシックファッションに身を包んだオカルト系生徒。

【取得条件】 0.5点消費。

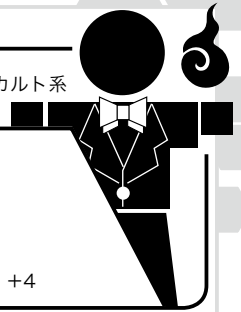
【ガジェット】

【弱点看破】 □□□ (MS40p)

【靈感】 ■■■■ (24p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +1 【運】 +1 【器】 +1 【意】 +3 【機】 +4



## 学生（トラッシュ）

いわゆる不良。バッドボーイなどとも呼ばれる。

【取得条件】 0.5点消費。

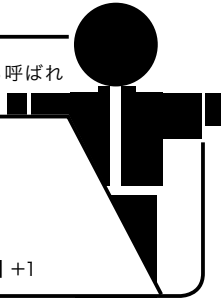
【ガジェット】

【友情の絆】 ■■■■ (24p)

【タイマン張らせてもらうぜ!】 □□■ (21p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +3 【器】 +2 【意】 +2 【機】 +1



## 学生（ギーク）

いわゆるオタク、マニアと呼ばれるタイプの生徒。

【取得条件】 なし。

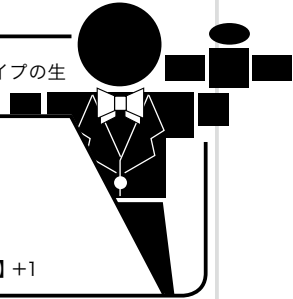
【ガジェット】

【事件知識】 □□□ (MS38p)

【オタク知識】 ■■■■ (25p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +1 【運】 +2 【器】 +4 【意】 +2 【機】 +1



# ガジェット

## ガジェットリストの見方

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

### リストの見方

ガジェットの名称

オートバイ操縦



<説明> あん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。

#### 【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。



## 名乗りのガジェット

### お前の罪を数える

☐ ☐ ☒

＜説明＞対象に罪の重さを問う決め台詞。威嚇効果がある。  
 ＜効果＞戦闘開始時に宣言する。対象1体のイニシアティブのダイスを-2個（最低1）する。オリジナルのセリフに変更しても良い。他の[名乗りのガジェット]とは同じ戦闘に使用できない。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】戦闘開始時のイニシアティブ前。

### 宇宙キター！

☐ ☐ ☒

＜説明＞「宇宙キター！！」あなた声高に叫んだ！  
 ＜効果＞戦闘開始前に宣言することで、戦闘開始時にイニシアティブと関係なく[変身]を行える。オリジナルの決めセリフに変更してもよい。他の[名乗りのガジェット]とは同じ戦闘に使用できない。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】戦闘参加時のイニシアティブ判定前。

### 振り切るぜ

☐ ☐ ☒

＜説明＞自分のテンションを高めて宣言する台詞。  
 ＜効果＞任意のラウンドの開始時に宣言する。あなたのイニシアティブを+2点する。オリジナルのセリフに変更しても良い。他の[名乗りのガジェット]とは同じ戦闘に使用できない。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】ラウンド開始時。

### お前の運命は俺が決める

☐ ☒ ☒

＜説明＞「お前の運命（さだめ）は俺が決める」あなたは対象に宣戦布告した。  
 ＜効果＞戦闘シーン開始時に使用する。任意1体の対象を指定し、その対象をあなたが倒す（HPを0にする）と、戦闘終了後、自分の持つ任意1つの[ガジェット]の使用回数が全て回復する。ただし、【ザコ】（MS61p）の[ガジェット]を持つ者や、すでに他のキャラクターなどによりダメージを与えられている対象は選択できない。オリジナルの決めセリフに変更してもよい。他の[名乗りのガジェット]とは同じ戦闘に使用できない。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】戦闘参加時のイニシアティブ判定前。

### タイマン張らせてもらうぜ！

☐ ☐ ☒

＜説明＞「タイマン張らせてもらうぜ！」あなたは1対1の対決を申しこんだ。  
 ＜効果＞その戦闘シーンであなたは任意1体への攻撃しかできない。その代わり、あなたは1戦闘中の[武器 DP] +3点の効果を得る。他の相手に対し攻撃や特殊効果のある能力を使用すると効果はなくなる（詳細はGM判断）。他の[名乗りのガジェット]とは同じ戦闘に使用できない。効果は1戦闘中。他の相手からの攻撃を受けたり、防御行動をしてもガジェットの効果は持続する。既に「タイマン張らせてもらうぜ！」が指定された相手には適用できない。オリジナルの決めセリフに変更してもよい。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】戦闘参加時のイニシアティブ判定前。

### 絶望がお前のゴールだ

☐ ☒ ☒

＜説明＞自分の攻撃の手応えを確認するように宣言する台詞。  
 ＜効果＞【トドメ技】（MS41p）のダメージ計算の最終合計値に+5点する。ただし、それでも対象のHPが0にならない場合は、+5点は無効化される。オリジナルのセリフに変更しても良い。他の[名乗りのガジェット]とは同じ戦闘に使用できない。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【トドメ技】のダメージ計算前。

## 社会のガジェット

### 鴻上ファウンデーション

＜説明＞800年前に錬金術士達に疑似生命体作成の支援を行っていた一族の末裔。財団法人として「鴻上ファウンデーション」を名乗っている。「オーメダル」や「グリード」に関する情報に詳しい。

＜効果＞「鴻上ファウンデーション」の活動、「オーメダル」や「グリード」に関する情報の判定ロールに+3個。

【取得条件】【命運】0.5消費。

【発動条件】常駐。

### 鴻上ファウンデーション装備管理

＜説明＞「鴻上ファウンデーション」の装備にはセキュリティがあり、あなたはその使用権限を管理している。

＜効果＞行動回数を1回消費して、【取得条件】に【鴻上ファウンデーション】と書かれている装備（武器防具などの具体的な装備品）の機能を1つ停止することができる。「【鴻上ファウンデーション】があれば・・・」と書かれている任意の条件の場合もその条件を適用しているなら有効。

例・【セルドライバ】（74p）【プレストキャノン】（98p）など

また、停止されている装備を解除する事もできる。複数のキャラクターが【鴻上ファウンデーション装備管理】を持っている場合は、お互いが【機知】の【対抗ロール】を行なう。再判定は1シーンに1回まで試みられる。

【取得条件】【鴻上ファウンデーション】（22p）の取得。【命運】1消費。

【発動条件】行動回数1回。

### 反ゾディアーツ同盟

＜説明＞あなたは解体した宇宙技術開発機構 OSTO（オスト）の研究者の中で、「アストロドライバー」の研究による緩やかな発展によって人類は宇宙を旅し、「プレゼンター」に会うべきと考えている一派が組織した機関の関係者である。同様の思想を持った者や「ゾディアーツ」に敵意をもつ者が同盟員として参加しているケースもある。

＜効果＞機関の活動内容と機関が把握している「ゾディアーツ」の動向を知ることができ、判定が必要な場合はその判定に（【意思】【機知】など）に+3個を得る。

【取得条件】【命運】0.5消費。

【発動条件】常駐。

### OSTO

＜説明＞あなたは解体した宇宙技術開発機構 OSTO（オスト）の研究者、あるいは「OSTO Legacy」の研究者や、関係者である。同機関の情報、計画や「コズミックエナジー」の研究に詳しい。

＜効果＞機関の活動内容と機関が把握している「コズミックエナジー」や「アストロスイッチ」関連の知識を得られ、判定が必要な場合はその判定に（【意思】【機知】など）に+3個を得る。

【取得条件】【命運】0.5消費。

【発動条件】常駐。

### ライドベンダー隊

＜説明＞「鴻上ファウンデーション」の私設部隊で、「ライドベンダー」に搭乗して活動する。主な武器は通常火器で、警察にもコネクションを通して武装許可を得ている。

＜効果＞「鴻上ファウンデーション」の活動、「オーメダル」や「グリード」に関する情報の判定ロールに+3個。【ライドベンダー】の【ガジェット】を【命運】消費せず自動取得。

【取得条件】【鴻上ファウンデーション】（22p）の取得。【命運】0.5消費。

【発動条件】常駐。

### 超常犯罪捜査課

＜説明＞警察内に設立される特殊部署で、主に「未確認生命体」の中でも「人間が変身して怪人化する」事件を担当している部署。該当する事件が多い地域に設立される。この課に所属しているからといって、特殊な能力を持っている必要はない。

＜効果＞「未確認生命体」関連事件の捜査権を持ち、「未確認生命体」に対する知識がある。該当する知識（【機知】【意思】など）に対して【判定ロール】+3個で判定ロールができる。

【取得条件】職業が【刑事】である。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

### ミュージアム

＜説明＞怪人に変身する装置「ガイアメモリ」を生産、闇のルートで流通させる組織。あなたはその構成員、あるいは元構成員である。

＜効果＞「ミュージアム」の計画、秘密基地、幹部、怪人などの知識（【機知】【意思】など）に対して【判定ロール】+3個で判定ロールができる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

### 財団X

＜説明＞数多くの組織に資金提供を行なう巨大組織。

＜効果＞「財団X」の計画、秘密基地、幹部、怪人などの知識（【機知】【意思】など）に対して【判定ロール】+3個で判定ロールができる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

## 仮面ライダー部



＜説明＞驚くべき事にあなたの学校には「仮面ライダー部」という部活動がある（あるいはあなたが設立できる）。GM 設定により公式、非公式のいずれかとなるが、そこに所属するメンバーは都市伝説に登場するヒーロー「仮面ライダー」に変身する者や、特殊なメカを操る者など、本来学生では考えられないような設備や装備を持っている。一般人の前での変身や戦闘なども学校（とその背後組織）が印象、情報操作をしてくれる為、致命的でなければ大事にはならない。部活の設立には最低でも一人、ライダーに変身する PC を必要とする。

＜効果＞この現状には何らかの理由がある。GM 許可のもと任意で設定するが、例えばその学校を「ゾディアーツ」の覚醒を画策する組織が運営しており、部の活動を覚醒の起爆剤に利用している、「スマートブレイン社」の能力実験目的の学校であるなどという理由が設定される。戦闘で破壊された学校設備なども速やかに修繕され、警察やマスコミもほとんど騒がない。校内での怪人関連の調査についての情報収集に対する交渉、説得、調査などの判定ロール（例えば【意思】や【機知】）に +3 個を得る。ただし、あなたがその学校の関係者（生徒や教師）であるという設定が必要。

【取得条件】特殊な学校の生徒か教師であること。上記参照。

【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

## ジョック



＜説明＞特権階級の男子学生。アメフト、野球、サッカーなど、メジャーなスポーツが得意で、インターハイなどの競技大会で常に上位をキープし、学校の名誉に貢献している。そのため教師からの評価も高い。いわゆるエリート。

＜効果＞教師、他の生徒に対する説得、交渉の判定ロール（例えば【意思】や【機知】）に +3 個を得る。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

## クイーンビー



＜説明＞特権階級の女子学生。チアリーダーなどをつとめ、ジョックのサポーター的立場。そのため教師からの評価も高い。いわゆるエリート。

＜効果＞教師、他の生徒に対する説得、交渉の判定ロール（例えば【意思】や【機知】）に +3 個を得る。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

## 怪人同盟



＜説明＞怪人や超人などが種族を問わず集まった組織。人類に代わって世界を支配しようとする一派と人類との共存を唱える一派があり、対立している。

＜効果＞あなたはどちらかの派閥の構成員。あるいは以前そうだった事を意味する。「怪人同盟」の組織や基地、重要人物などについて知識を持っている。それらの判定ロールに +5 個の効果を得る。

【取得条件】【超人体】か【怪人体】、もしくはそれら相当の [ガジェット] を取得している。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】行動回数 1 回。

## ドラマチックガジェット

### 成敗！

＜説明＞あなたは、仲間に号令をかけ一気に士気を高めた！  
 ＜効果＞任意のPC1体の1回の攻撃にDP+8点を付与できる。  
 使用の宣言は【命中判定】前。

【取得条件】種族が【人間】である。【命運】0.5点消費。  
 【発動条件】上記参照。

## 才能のガジェット

### デジタルデバイスマニア

＜説明＞最新のパソコンやスマートフォン、電子端末などIT関係に詳しい。  
 ＜効果＞最新のデジタルデバイスを操り、情報収集の成功値を高める。それらの判定（【意思】【機知】など）に+1個する。

【取得条件】【命運】0.5消費。  
 【発動条件】常駐。

### コアメダル剥奪

＜説明＞グリートの体内に取り込まれている「コアメダル」を、手で直接奪い取る。  
 ＜効果＞【射程】近接【武器命中】+0【武器DP】+0【属性】特殊、で対象に命中すれば、対象と【運動】の対抗ロールが行なえる。それに勝つことで、対象から「コアメダル」を1枚奪うことができる。対象となるのは【魂のコアメダル】（75p）で指定したものを除いた全ての「コアメダル」から、ランダムで1枚選択される（方法はGMの任意、【魂のコアメダル】のみの場合は奪えない）。あなたが「グリート」であれば、奪い取ったメダルを自分に取り込むことができる。行動回数1回が必要。この行為は「グリート」にのみ行なえる。

【取得条件】変身できる。【命運】0.5点消費。  
 【発動条件】【基本変身】【強化変身】【最強変身】いずれかの変身中である。行動回数1回。

### 友情の絆

＜説明＞あなたは「友情」の力を信じている。誰よりも、友情に厚い。  
 ＜効果＞あなたは自分の【友情】（MS37p）の【ガジェット】を使用する場合、+4個ではなく、+6個で判定に協力できる。この【ガジェット】は友情に厚い性格のキャラクターであることが使用条件となる。

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

### メダルリリース

＜説明＞あなたは「オーメダル」の特性を熟知している。素早い判断で手元のメダルをチョイスし、仲間に素早く投げて渡せる。  
 【ガジェット】取得時には「オーメダル」に詳しい理由を設定すること。

＜効果＞あなたから【肉体】×1マス離れた相手が「コアメダル」や「セルメダル」を使用するために行動回数を1回消費する代わりに、自分が所持している「コアメダル」や「セルメダル」を使わせることができる。しかも「コアメダル」の切換えや「セルメダル数」の消費に必要な1行動を必要としなくなる。相手に使わせることができるのは、あなたが持っているメダルのみであるということに注意。この【ガジェット】を使用することで、あなたの行動回数が失われることはない。あなたが動けない場合は使用できない。

【取得条件】SAである。【命運】0.5点消費。  
 【発動条件】対象が「コアメダル」や「セルメダル」を使用するタイミング。上記参照。

### 靈感

＜説明＞あなたはオカルトに傾倒しており、神話、魔術、神秘的なことに詳しい。また、直感に鋭い。  
 ＜効果＞直感や神秘的な知識に対する判定ロール（例えば【意思】や【機知】）に+3個を得る。

【取得条件】【命運】0.5点消費。  
 【発動条件】常駐。

### 学力優秀

＜説明＞今迄の学校の授業において優れた成績を取めている。  
 ＜効果＞その PC の学歴内で習得してきた知識に対する判定ロール（例えば【意思】や【機知】）に +3 個を得る。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

### 学園の噂

＜説明＞学生ネットワークに通じ、各校の事情、特に自校内のうわさ話や情報に詳しい。  
 ＜効果＞学校関連のうわさ話や情報に対する判定ロール（例えば【意思】や【機知】）に +4 個を得る。

【取得条件】設定が学生であること。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

### 変装

＜説明＞あなたは変装が得意である。ただ特殊能力などではないので、極端な体格差のある対象に変装する事はできない。  
 ＜効果＞変装した場合の見破られるかどうかの判定（【機知】【意思】など）に +5 個できる。GM は変装が特定個人であり、かつ対象がその知人や家族だった場合、あるいは長時間にわたって同席していた場合などで、ばれるかどうかの判定難易度を任意に変更したりできる。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】上記参照。

### 使いこなす

＜説明＞あなたは新しい装備を手に入れ勇んで使用したが、思うように使いこなせない。何かコツが必要なのだろうか？そんな時、友人の冴えたアドバイスがあなたにひらめきを与えてくれた。

＜効果＞キャラクターメイキング時、準備タイムに関わらず任意の「武器や装備品として使用する[ガジェット]」（GM 判断）を取得時に【命運】を軽減する。1セッションにつき合計 -1 点（ただし下限 0.5 点まで）の軽減が可能。ただし対象に指定した【装備】は、シナリオ中に一度実際に使用し、効果が出ないなどの失敗をするまで正常に使用できない。たとえば新しい武器を装備して攻撃するが上手く狙えずに使用をあきらめる（攻撃行動を行うが、GM に攻撃はあたらなかったことにすると宣言）など、「使用したけど使いこなせない」「使用方法が分からない」などの演出が必要となる。これは戦闘中でなくても構わない。  
 こうして失敗を演出したあと、あなた以外の PC が使用方法などをアドバイスすることでその使用方法を理解し、【装備】を通常通りに使用できるようになる。正しく使用できるのは、戦闘シーンなら次の手番、非戦闘シーンなら次のシーンからである。

【取得条件】なし

【発動条件】上記参照。

### オタク知識

＜説明＞あなたは特定のジャンルにとっても詳しい。  
 ＜効果＞あなたが事前に決めた 1 ジャンル（ゲーム、ロック、パソコン、宇宙など）に対する判定ロール（例えば【意思】や【機知】）に +3 個を得る。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

## 体質のガジェット

### SOLU細胞

＜説明＞あなたの身体を構成する「SOLU 細胞」は「コズミックエナジー」の力で、接触したあらゆるものを複製する。  
 ＜効果＞あなたは他の【ガジェット】を取得する時、【取得条件】にある【種族】と【職業】による制限を無視できる。ただし、取得には、1 つにつき、さらに +1 点の【命運】が必要。また、GM は取得できない【ガジェット】を任意に指定してよい。

【取得条件】【種族】SOLU の初期取得のみ。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

### ミュータミット処理

＜説明＞「財団 X」の開発した、人体を『体質覚醒』（怪人化）させる技術「ミュータミット」。設計的に能力を選べるため、モチーフに関わらず能力を持っている。人間体であっても高い戦闘力を引き出せるのが特徴。「財団 X」に忠誠を誓っており、裏切れば体内に遺伝子レベルで組み込まれた細胞破壊プログラムが発動し死に至る。

＜効果＞あなたは種族による【能力値割り振り点】を 15 点として適用する。【怪人体】（MS44p）【疑似人間体】（MS44p）の【ガジェット】を自動取得する。あなたには「財団 X」の上司（GM が設定する）があり、あなたの裏切りが露呈すれば細胞破壊プログラムによって、遠隔地にいても抹殺される（死亡扱い）。以後そのキャラクターを扱うことができない。

【取得条件】【種族】が【人間】である。【財団 X】（22p）の取得。【超人体】（MS46p）を持っていない。【命運】3 点消費。

【発動条件】常駐。



### ガイアゲート接触者

＜説明＞「地球の記憶」との接触ポイントである「ガイアゲート」に飲み込まれた者は通常助からないが、ごくまれに帰還する者がいる。彼らはもはや人間ではなく、「地球の記憶」によって再構築された「データ生命体」となっている。通常は人間と何ら変わらない。精密検査などでも区別することはできない。ただし、偶然の産物である「データ生命体」は不安定で、超人への変身などで負荷を受け続ければいずれ消滅してしまう危険性ははらんでいる（ルール上の制限はない）。

＜効果＞あなたは【人間系】の【ガジェット】を失い、【オルタライフ】（AC51p）を得る。【取得条件】に【人間系】が必要な【ガジェット】は使用できなくなる。

【取得条件】種族が【人間】である。【命運】1点消費。  
【発動条件】常駐。

### 欲望の器

＜説明＞あなたは人並みはずれた欲望、野望の持ち主である。そのため「コアメダル」が呼応し、「コアメダル」があなたを選ぶ場合がある。特に意思を持つ前の「コアメダル」が引き寄せられ、舞うようにあなたの体内へ取り込まれる。その欲望の強さには距離さえも関係ない。体内に取り込まれた「コアメダル」は外科手術などあらゆる手段で取り出せず、自分の意思で吐き出すことも出来ない。「欲望」といっても悪い意味だけでなく「人を助けたい」「誰かを守りたい」といった強い意志や希望も、この【ガジェット】では「欲望」として扱う。「コアメダル」はあなたの欲望を増大させながら、あなたを「グリード化」していく。五感が次第に色あせていき様々な感覚が満たされなくなり、欲望は加速していくだろう。

＜効果＞取得すると【種族】を「グリード」として作成するが、【取得条件】などにおいて【種族】は「人間」「グリード」のどちらとしても扱える。ただし、【種族】人間として自動で取得できる【ガジェット】（【勇気】など）は全て使用できない。「グリード」の【メダル流体化】も使用できない。

【取得条件】【種族】が人間である。【命運】1.5点消費。  
【発動条件】常駐。

### ガイアメモリの衝動

＜説明＞あなたは「ガイアメモリ」の使用常習者である。いつでも禁断症状が起きかねない。

＜効果＞あなたは、いつでも GM の指示で動いて「ドーバント」化し、見境無く暴れまわらなければならない。その代わりに【命運】3点をもらう。

【取得条件】初期取得。【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】消費なし。  
【発動条件】常駐。

### ガイアプログレッサー

＜説明＞緑色の結晶状の物体で、体内に遺伝子レベルで埋め込む事で「地球の記憶」とリンクする事ができる「巫女」となる。

＜効果＞【DNA ミキサー】（39p）の【ガジェット】を持つ者によって体内に埋め込まれたなら、「エクストリーム」（85p）メモリの【ガジェット】を全て自動取得し、使用可能となる。埋め込み作業は非戦闘中のみ可能。

【取得条件】【人間系】の取得。【命運】1.5点消費。  
【発動条件】常駐。上記参照。

### ガイアメモリ過剰適合者

＜説明＞変身前でも能力を使うことができる。しかし、その反面、生命を著しく危機に陥れる。

＜効果＞「生体コネクタ」を使って「ガイアメモリ」で変身し本来なら「ドーバント」になる状態だが、姿は人間のままとする。使用できる能力は同じ。【出現装備】は使用できない。ただしシーンに登場するたびに HP が 10 点ずつ減っていく。【決め技】で【戦闘不能】状態になる（「メモリーブレイク」される）と使用した「ガイアメモリ」は破壊され、効果を失う。【命運】1点は変換される。

【取得条件】【生体コネクタ】（47p）の取得。【命運】1点消費。  
【発動条件】「生体コネクタ」を使った変身行為後、常駐。

### 精神干渉波抵抗

＜説明＞特異体質で、精神干渉波などの一部の特殊攻撃の影響を受けない。

＜効果＞通常は【人間】として扱うが、「【オルタライフ】に効果がない」あるいは「【種族】人間、または【人間系】を持っている者に有効」と記述のある効果を望まない場合、無効として扱ってよい。

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

### ガイアメモリに飲まれし者

■■■■ NPC用

＜説明＞あなたは「ガイアメモリ」を使いすぎている。複数の「生体コネクタ」を持っていたり、長期、長時間、あるいは頻繁に使用していた常習者である。

＜効果＞【命運】5点を得る。かつメモリの初期成長上限が2点から4点に上昇する。ただし、このメモリはを他者が使用する場合は適用外である。ただし HP が 0 になった時【死亡】しか選べない。他の【ガジェット】や効果によりすでに【死亡】しか選べない状態の者は取得できない。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】消費なし。  
【発動条件】常駐。



## バイク戦闘術



＜説明＞あなたはバイク、自転車を武器のように扱える。バイクアクションによる戦闘。戦闘時も車両に跨った状態で戦えばその力を利用して戦闘を有利に進められる。

＜効果＞通常の車両に乗っての戦闘とは別の処理を行う。あなたは乗車可能な「二輪車」（バイク、自転車など）がその場にある場合、その車両に乗っていることを宣言（戦闘前に宣言されていなければ1行動が必要）すれば【移動力】+3マス、「○○格闘」（【決め技】以外）に対して【武器 DP】+2点、【回避判定】《受け》-3個、《避け》-3個となる。効果は車両から降りることを宣言（1行動）するか車両が破壊されるまで続く。この【ガジェット】で車両に乗った状態の対象に攻撃する場合、車両がキャラクターどちらを攻撃するか選択することが可能。車両が破壊され爆発したとしても通常は演出として処理される。この【ガジェット】は「○○格闘」に修正を与える効果であり、「格闘術」ではない。

【取得条件】【命運】0.5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ある。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。この爆発はフレイバーであり、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】（MS44p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】上記参照。

## 超高度急降下攻撃



＜説明＞大気圏内のできるだけ高い距離から急降下して対象を攻撃する技。

＜効果＞近接攻撃の【決め技】に対して追加ダメージ。条件としてあなたが【超高度状態】になっていることが求められる。本来攻撃できない状態だが、この技能を使うことで近接攻撃が可能となる。【武器命中】が-5個され、【武器 DP】が+10点される。この攻撃は成功失敗に関わらず実行され、使用回数は減り【超高度状態】も終了する。

【取得条件】【変身】できる。【命運】1点消費。

【発動条件】【変身】していること。近接攻撃命中判定前。【超高度状態】である。

## 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、距離などとは関係なく自動で捕獲できる。PCに対しては【運動】難易度2判定が必要。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】（MS44p）の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## 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。

《避け》《受け》の修正はなくなるが、その数値が【武器命中」と【武器 DP】に反映される。

【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」の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

## 超常能力のガジェット

## 生物特性能力 (追加)

<説明> MS45p の「生物特性能力」に追加される。【生物特性能力】の【ガジェット】で取得可能。

名称+使用回数	命運	備考
高熱 ■■■■	0.5	熱さや熱帯をイメージする生物モチーフ。属性が+「火炎」、DP+1 点になる。

【取得条件】種族【人間】以外。【命運】上記参照。

【発動条件】常駐。

## 火山弾

<説明> 高熱の火山弾。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	+0	+5	火炎+衝撃	----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 地球の本棚

<説明> あなたは精神世界に「地球の本棚 (ほしのほんだな)」と呼ばれるアカシックレコードのような莫大な知識の世界とのリンクを持っており、あらゆる情報を検索できる。それは、真っ白な空間に膨大な数の本棚が整然と並んでいるようなビジュアルとして認識することができる。キーワードとなる単語を宣言することで、本棚の数が減っていき、情報を絞り込むことができる。最後に 1 冊の本というイメージで情報は引き出される。得られる情報は、地球に起きたことと社会的に公開されている情報 (自然現象や社会現象、インターネット情報や論文、技術、書籍など) のみで、未来のこと、地球外の出来事や個人の感情を探るようなことはできない。GM は何らかの事情で本に鍵がかかっていたり、本の中身が破れているなどの理由で検索出来ない事柄を設定しても構わない。理由としては、強力な能力者により検索にロックがかけられていたり、検索者が催眠やトラウマにより無意識に検索を拒んでいる場合などがある。「地球の本棚」で検索している間、あなたはトランス状態 (【無防備状態】として扱う) になる。ただし、外部の人間と会話することは通常通り可能。「地球の本棚」は能力者が共有して使用しているため、能力者同士が「地球の本棚」内で会うこともある。その場合に起きる対立などは【意思】の対抗判定などで処理する (原典「W」では地球の本棚で怪人化するものが登場するが、これらは精神的演出として処理する)。

<効果> この【ガジェット】には 2 つの効果がある。ひとつはあなたが【意思】か【機知】により技術や知識に関する判定をしたい場合、調べたい情報について関係すると思われるキーワードをいくつか宣言し、GM はその内容が的確であれば判定ロールへ +1 ~ +8 (基本は 4) 個のボーナスを与える。もうひとつは、GM が予め設定したキーワードのいくつか (通常は 3 つ) を言い当てる事で事件の謎や真相、真犯人を見出す事ができる (GM が開示する) というもの。【意思】10 点以上の者は「地球の本棚」に入った他の能力者の存在を知覚できる。

【取得条件】【ガイアゲート接触者】(26p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】非戦闘時。

## 弾道湾曲

<説明> 飛び道具の弾道を自在に変更できる。この能力の前では遠隔攻撃は意味をなさない。

<効果> あなたに向けて使用された【射程】が遠隔の攻撃を 1 ラウンドに自分の「行動回数」とおなじ回数まであなたが望むなら自分以外の任意の対象に向けられたものとして処理される。それを越えて使用された遠隔攻撃をそらす事はできない。

【取得条件】【飛行・1 ~ 2】(MS44p) を取得していない。【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 高熱放射

<説明> 高熱を放射する。

<効果> 常に高熱を放射しており、常時発動の効果として、隣接マス全員は毎ラウンドあなたの手番の最初に「炎上判定」難易度 2 を行なう。1 行動使用して使用回数を使った場合、一度だけ通常とは別に半径 6 マスに対して「炎上判定」難易度 3 を行なう。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## サイクロンムーブ

<説明> 竜巻を纏って瞬間移動する能力。

<効果> 自分と自分に隣接する希望者を、シーンから離脱させられる。ただし、竜巻に乗って移動するため屋外でのみ使用可能。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 爆裂付与

<説明> 武器や素手の攻撃に爆裂の効果を追加する。

<効果> 任意 1 つの攻撃方法に追加できる。【決め技】は対象外。【爆裂】の属性を追加。【武器 DP】+2 点。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。常駐。

## 広域衝撃波



＜説明＞叫び声で衝撃波を起こす。

＜効果＞対象は、自分以外の全員。戦闘エリア全て。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔	+3	+5	衝撃	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## トゥースバレット



＜説明＞歯や牙を弾丸のように次々と撃ち出す。いくら撃ちだしても歯がなくなることはない。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	+2	+4	刺突	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 超再生



＜説明＞あなたはどれだけ倒されても再生する、脅威の再生能力を持つ。

＜効果＞使用すると、HP0 になってもシーンが変わるタイミングで【肉体 HP】は最大値となって復活できる。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】上記参照。

## 精神破壊



＜説明＞人間から生きる希望を奪い去る力を持つ。希望を奪われた人間は、その象徴として顔が消滅。のっぺらぼうになってしまう。

＜効果＞あなたの攻撃が命中した場合に使用を宣言できる。対象は【意思】の対抗ロールを行い、負けた場合あなたの【意思】の能力値 1/2 (切捨て) 枚の手持ち【アクトカード】をランダムに捨てさせる。この攻撃を受けて【アクトカード】が 0 以下になったものはシーン終了まで【戦闘不能】となる。GM が許可する重要度の低い NPC は攻撃が命中しただけで【戦闘不能】となり、使用回数も消費しない。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 煙幕



＜説明＞あなたは自分の周りに煙幕、水蒸気などを発生させ遠隔攻撃の命中精度を低下させられる。

＜効果＞あなたの【回避判定《避け》】時に使用可能。相手が【遠隔攻撃】を行った場合に、あなたの【回避判定《避け》】のダイスに +4 個する。効果は 1 攻撃にのみ有効。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## エナジーバレット



＜説明＞エネルギーで放つ光弾。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	+2	+4	光線	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## フェザーバレット



＜説明＞エネルギーで羽状の弾を作り出して放つ。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	+2	+4	斬撃	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ハイエナジーバレット



＜説明＞エネルギーで放つ光弾。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	+2	+6	斬撃	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 大規模感染



＜説明＞都市単位での大規模なウイルス感染を引き起こす。  
 ＜効果＞行動不能になる任意の病状を発生させるウイルスを撒き散らす。PC 以外の重要度の低い NPC は自動的に感染する。感染者は 1 日から 7 日の間に死に至る。あなたが倒されれば (HPO) 効果は消滅する。また、あなたの近接攻撃任意 1 つに [毒判定] 難易度 2 (MS18p) の効果を与える。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
 【発動条件】【怪人体】である。常駐。

## バイオレンスボール



＜説明＞身体を巨大な肉塊に変え、伸ばした腕の力で弾むように移動し、ぶつかった対象をこごとく破壊する。  
 ＜効果＞使用すると球状の肉塊へ変化し、[移動力] 分の移動を行い通過したマスにいた対象は全て [武器命中] +1 個、[武器 DP] + (現状 HP の 1/10 切捨て) 点の攻撃を受ける。ただし 1 行動で何往復しても、同一対象に複数回攻撃は試みることはできない。また、巨大な肉塊の状態では《避け》は行えない。状態の解除にも 1 行動が必要。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1.5 点消費。  
 【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 超冷氣



＜説明＞全身から冷氣を放ち、周囲の対象を氷漬けにする。  
 ＜効果＞あなたの周囲 1 マスにいるものは、ラウンドの最初に [拘束判定] 難易度 1 を行わなければならない。失敗すると凍結して拘束される。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
 【発動条件】【怪人体】である。常駐。

## フリージングエフェクト



＜説明＞手などから冷氣を放ち対象を凍結させる。また、地面や水面を凍結させ、その上を滑るように移動することも可能。  
 ＜効果＞効果は 3 つ。

## ■冷氣攻撃

射程 5 マスの冷氣攻撃は、対象 1 体に属性 [冷氣] の [拘束判定] 難易度 3 を放つ。相手が凍結している間は、追加ダメージ +5 点を与えられる。

## ■凍結滑走

移動に使用した場合は、移動力 25 になる (切り替えには全行動を消費)。その間は、車両に乗っている扱いになる。

## ■ツララ攻撃

射程 8 マス内の任意の対象全てに氷のツララを雨のごとく降らせる事ができる。一度使用すると効果は 1 戦闘中有効で、行動回数 2 回を使用して使用可能。ただし使用するには大量の水が必要なので、付近に池などがなくてはならない。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	- 4	+ 2	冷氣	説明参照

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2 点消費。  
 【発動条件】【怪人体】上記参照。

## アイスデコイ



＜説明＞氷で作った自分のダミーをおとりに、対象の攻撃を回避できる。  
 ＜効果＞[回避判定《避け》] に +5 個を追加する。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
 【発動条件】【怪人体】[回避判定《避け》] 前。

## キネティックウエポン



＜説明＞自分のもっている近接武器を念動力で自在に操り、遠隔攻撃させる。  
 ＜効果＞近接武器で通常通りの判定 ([運動] と [肉体] を使用) を行って、[射程] 10 マスの任意 1 体を攻撃できる。1 攻撃で使用回数 1 回消費。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
 【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ライニードル



＜説明＞「嘘」をこめたトゲを放ち、命中した相手に嘘を信じ込ませる。  
 ＜効果＞通常は [射程] 8 マス [武器命中] +0 個 [武器 DP] +2 点 [属性] 刺突の射撃武器として機能する (使用回数消費なし)。もしこの攻撃が 1 度でも命中 (《受け》も含む) していると、使用回数 1 回を消費して以下の特殊効果を受ける。対象はあなたが宣言した「嘘の内容」を信じ込む。嘘の内容は何でもかまわないが、対象を操れるわけではなく、直接自分を傷つけるような行動もさせられない。例えば、あなたが倒されたと思込ませたり、偽物を本物だと思込ませるようなもの。効果は戦闘終了まで、あるいは数分。詳細は GM 判断。ライニードルの攻撃はダメージをとまならないものにしても良い。効果は [非生物] (MS38p) の [ガジェット] を持っているものには効かない。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2.5 点消費。  
 【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## コントロールライン



＜説明＞目に見えない透明の糸を放って、人形を意のままに操る。  
 ＜効果＞射程 8 マス以内にある、あらかじめ設定された人形 1 体を操る。人形の [能力値] [副能力値] などのデータはあなたと同じものとして扱う。ただし、あなたが持っている [アクトカード] や [ガジェット] は使用できない。武器などを持たせて攻撃させられる。コントロールできるのは、戦闘シーン内のみ。このコントロールは、あなたがダメージを受けると直ちに解除される。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2.5 点消費。  
 【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## コントロールライン強化

＜説明＞目に見えない透明の糸を放って、任意の生物や無機物を意のままに操る。

＜効果＞【コントロールライン】の【ガジェット】を以下の効果に変更する。射程 8 マス以内の任意 1 体に【命中修正】+2 個の遠隔攻撃を命中させ、対象が回避に失敗したなら、次のラウンドからあなたが対象を操ることが可能。あなたの手番を使用して、対象に攻撃や移動をさせられる。ただし、コントロールできるのは戦闘シーン内のみ。あなたがダメージを受けると、直ちに解除される。

【取得条件】【コントロールライン】(30p) の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。常駐。

## バインドライン

＜説明＞目に見えない糸で対象の動きを封じる。

＜効果＞射程 8 マス以内の任意 1 体に【命中修正】+2 個の遠隔攻撃を命中させ、対象が回避に失敗したなら【拘束判定】難易度 3 の拘束を行う。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 3	+2	なし	特殊	【拘束判定】難易度 3

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ドローニングボール

＜説明＞宙に浮かぶバスケットボール大の水の玉を作り出し、対象を溺死させる。

＜効果＞射程 10 マス内の任意 1 人に【気絶判定】難易度 3 を与える。この気絶は、1 ラウンドに 10 点の HP を奪う。他者が水の玉を扱う（1 行動消費）まで、効果は継続する。ただし効果があるのは肺呼吸の生物のみで、変身中の対象には効果がない。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## バイクフォーム

＜説明＞あなたは中型バイクに変形する。

＜効果＞MS69p の中型バイクデータを使用する。変形には 1 行動を消費、以後「車両」として扱い、あなたはバイクに乗って操縦しているように行動が可能。【車両 HP】はあなたの HP と入れ替えて扱う。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## インビジブルボディ

＜説明＞身体と所持品を透明化できる。その範囲は GM 判断。

＜効果＞効果は 3 ラウンド。透明化していても、音や風の流れ、気配、オーラなどで知覚される可能性はある。また、熱感知には通常通り反応する。戦闘中の【回避判定《避け》】を +4 個させる。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 痛み知らず

＜説明＞あなたは苦痛に対して極めて高い耐性を持つ。

＜効果＞【スタン判定】【気絶判定】に対して +8 個。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。常駐。

## 魔法の指先

＜説明＞カギ開けや繊細さなどが得意となる。さらに、あなたが触れたものは部品ごとに解体される。

＜効果＞器用さを必要とする（主に【器用】を使う判定）判定ロールに +8 個。攻撃として使用も可能で、「○○格闘」(【決め技】以外)を使用時に以下の修正を与える。対象が【メカニック】(FG32p)を持っている場合、1 攻撃に DP を +10 点する。持っていない相手でも GM が機械的な存在だと認めたものであれば、DP+5 点する。

また、GM が認めた機械的装備に対して接触した場合、その武器を破壊できる。破壊された装備はシーンが替わると復活する（演出上は予備を取り出したり、修理を行なったと解釈）。戦闘中に装備に触れるには「装備に接触します」と宣言し、「○○格闘」(【決め技】以外)を使用した攻撃で運用するが、命中してもダメージは与えられない。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## フィンガースナップ

＜説明＞指のスナップで斬撃力を持った衝撃波を放つ。

＜効果＞両手から放つ事ができる。同じ射撃武器を 2 つ持っているのと同じ扱いになり、【ダブルバレット】(MS41p)の対象となる。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	+2	+5	斬撃	----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ダイナミックハンド

＜説明＞あなたは巨大な手に姿を変え、相手を掴んだり殴ったりできる。

＜効果＞【○○格闘術】の攻撃に DP+4 点の効果を与える。変身には 1 行動必要。効果時間は 1 戦闘。任意に解除可能で、その場合は行動回数を消費しない。変身中はあらゆる装備が使用不能。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。



オープンロック



<説明>一見かめかしいカギを1つ作り出す。このカギが触れたものは、どんなタイプの錠前やセキュリティであってもそれを解除する。  
<効果> GM が対象と判断したセキュリティや施錠を1つ、自動的に解除することができる。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

マジックロック



<説明>あなたが接触した扉や箱、窓などの任意1つを完全に封鎖する。本来の解除方法を持ってしても開けることはできなくなる。  
<効果> GM が閉鎖可能と判断した対象を、接触により封鎖する。本来開けられるカギや暗証番号ですら受け付けなくなる。解除は【オープンロック】(32p) を使用するか、あなたが【死亡】か【戦闘不能】となるか、あなたが望んだ場合のみ。ただし、攻撃などによる物理的破壊を阻害することはできない。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

合鍵合成



<説明>あなたは手にしたカギやカードキー、自動車のカギなどを瞬時に1つ複製する。  
<効果>手に持っているカギを複製する。本物同様に機能する。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

アンブレラバリア



<説明>傘状の防御シールドを展開して攻撃を防ぐ。  
<効果>【回避判定《受け》】に+8個の効果を持つ傘を作り出す。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1.5 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。【回避判定《受け》】判定前。

ダンスマカブル



<説明>あなたが出現させた傘をさすと同時に上空からエネルギー弾の雨が降り注ぎ、あなた以外の対象に死の舞踏を踊らせる。  
<効果>戦闘エリア全てが対象となる攻撃を行なう。この攻撃は全行動を消費する。また使用中は【回避判定《避け》】は行なえない。同じ能力を持つ者は能力を使用することで同攻撃を無効化でき、それ以外の対象にはその攻撃も重複する。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔特殊	+ 4	+ 3	光線	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数全消費。

アンブレラカウンター



<説明>傘を出現させ相手の遠隔攻撃を跳ね返す。  
<効果>【回避判定《避け》】に成功した場合、あなたに対して使用された遠隔攻撃を反射、攻撃した相手に攻撃が打ち返される。相手は通常の攻撃同様に回避が可能。ただし DP が 40 点以上の攻撃は防げない(【トドメ技】(MS41p) の様な計算は対象外)。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1.5 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。【回避判定《避け》】判定前。

アーデントプレッシャー



<説明>超重力で戦闘エリア全体を押しつぶす。  
<効果>【転倒判定】難易度 3 と【スタン判定】難易度 4 を同時に発動する。対象は自分以外の戦闘エリア全体。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数全消費。

グラビティプラネット



<説明>対象の頭上に惑星(地球)を模した巨大な質量の固まりを出現させ、ゆっくりと落下させて対象を押しつぶす。  
<効果>攻撃プロセスは特殊。1 行動使うと惑星が出現。次のラウンドに対象に落下しダメージを与える。対象が移動してもターゲットが変わることはない。次のラウンドまでにその惑星を破壊すればダメージは発生しない。条件を満たせば惑星への攻撃は誰でも可能。便宜上この惑星は「上空 1」に滞空しているものとして扱い。自動命中で回避判定はしない。【非生物】(MS38p) 扱いで HP は 50 点。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接特殊	+ 8	「惑星」の残り HP	衝撃	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

スカーサーフェイス



<説明>対象を瞬時にして傷だらけにしてしまう恐怖の接触。  
<効果>攻撃が命中した場合、対象は現状 HP が 1/2(切り上げ)点になる。重複取得不可。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	- 3	特殊	斬撃	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

クレイジープラント



<説明>地面に手を触れることで、周囲の地面から巨大な植物のツルを出現させ暴れまわらせる。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 12	+ 3	+ 6	衝撃	【転倒判定】難易度 2

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。



## ビーンバレット

＜説明＞豆のような弾を撃ち出す攻撃。命中すると発芽し根やツルが対象に巻き付く。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	+1	+3	衝撃	[拘束判定] 難易度 1

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ネイチャーユニティ

＜説明＞周囲一帯の植物を操って相手に巻き付けたり、木を動かして障害物にしたりできる。

＜効果＞戦闘エリア内の任意複数を対象に、[転倒判定] [拘束判定] [スタン判定] のうち任意 1 つの効果を一齐に与える。難易度は 3。フレーバーの範囲なら使用回数を無視して自由に演出してかまわない。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## フェイタルスパイラル

＜説明＞腕に螺旋状のエネルギーを形成し、近接攻撃に強力な貫通力を付加する。

＜効果＞[属性] が「刺突」か「衝撃」の攻撃に対して、追加 DP+5 点を与える。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。【命中判定】前。

## ワンダーロケット

＜説明＞ロケット型高出力のブースターが腕に出現。推進力を利用して攻撃力を強化する。

＜効果＞「○○格闘」に [DP 修正] +2 点。または、[決め技] 使用時に演出として使用していたなら [DP 修正] +2 点。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## キャッツアイ

＜説明＞ネコ科の動物の上あごと下あごをそれぞれに模した両腕を持っており、それを重ねることで真の力を発揮する。触れた物を粒子に還元する、分子結合破壊エネルギーを放つことができる。

＜効果＞対象が【非生物】(MS38p) を持っている場合は [武器 DP] が +5 点。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 12	+1	+4	衝撃	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ギャラクシーエクスプロージョン

＜説明＞膨大な爆発エネルギーを放つ。対象とその周囲 8 マスが効果を受ける。判定は 1 回で共通。回避は個別に行なわれる。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 12	+3	+12	爆発	[決め技]

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2.5 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ゴールドナイズ

＜説明＞触れた人間を黄金に変えることができる。

＜効果＞PC か NPC で【非生物】(MS38p) を持っていないものが対象。下記の攻撃で接触し [拘束判定] に失敗した対象は魂以外完全な金となる。砕かれると、魂は失われ完全な金塊になる。あなたが [戦闘不能] か [死亡] となれば金は人間に戻るが、魂を失った者は戻らない。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+3	特殊	爆発	[拘束判定] 難易度 3

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】4 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## リビングハウス

NPC 用

＜説明＞任意 1 つの家、建物を自在に操ることが可能となる。

＜効果＞この [ガジェット] は NPC 用であり、GM はこの効果を自由に設定できる、シナリオのソースとして活用するのが目的のため、具体的な効果の限定はしない。室内の調度品を操れるようにしても良いし、室内に偽の (本当はマネキン) 家族を住まわせてもいい。また、望むなら建物に変形し NPC と合体して巨大口バになることにしても良いだろう。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2.5 点消費。  
【発動条件】常駐。

## 爆弾化

＜説明＞接触した対象を爆発物に変える。

＜効果＞この接触攻撃は [回避判定《受け》] では回避できない。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+4	+2	爆発	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ミサイルポッド

□□□

＜説明＞ミサイルランチャー。威力はあるが命中率に難がある。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	- 4	+ 12	爆発	[拘束判定] 難易度 3

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## タイマーボム

□□■

＜説明＞接触した対象に時限爆弾を取り付けられる。

＜効果＞あなたが隣接し【機知】難易度 3 に失敗した対象は、あなた以外取り外せない爆弾を付けられる。爆弾はあなたの指示か、設置時に指定した時間になると爆発する。ダメージは 4D 点。[回避判定《受け》]が可能。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1.5 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## スパイダーネット

□□■

＜説明＞対象を拘束する強靱な糸の網。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	+ 5	特殊	特殊	[拘束判定] 難易度 3

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1.5 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## スレイブチョーカー

□□■

＜説明＞対象の首に黒いチョーカーをはめ、意のままに操ることができる。

＜効果＞対象は【洗脳判定】難易度 3 を行なう。洗脳状態になった場合、あなたが【戦闘不能】か【死亡】となるまで効果が続く。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】3 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ジェラスパイダー

□□■

＜説明＞対象にエネルギー体の子蜘蛛を埋め込み、対象が最も愛した相手に触れると子蜘蛛が体外に出現、瞬時に最愛の人を糸で包んで爆死させる。

＜効果＞あなたは対象に隣接して使用。【機知】難易度 2 に失敗した対象は子蜘蛛を埋め込まれる。埋め込まれた者はそのキャラクターの「最愛の人 (PC は PL が、NPC は GM が決める)」に触れると、その最愛の人に 5D 点の【属性】爆発のダメージを与える。最愛の人は回避判定不可能。子蜘蛛はあなたが【死亡】しても効果が残る。効果が発動すると効果を失う。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ダイヤモンドシールド

□□■

＜説明＞対象を超硬質の結晶体の中に封じ込める。

＜効果＞効果はあなたが【死亡】か【戦闘不能】になると解除される。また、破壊することでも救出可能。結晶は HP120 で【非生物】(MS38p) 扱い。【ダメージ減少】(MS52p) の効果を常時発動している。【ボスガジェット】(MS62p) を持つ相手には効果がない。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	+ 4	+ 12	特殊	[拘束判定] 難易度 4

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 相転移テレポート

■ ■ ■

＜説明＞任意 2 つの物体の位置を入れ替える能力。誰もいない空間と入れ替えることも可能。

＜効果＞対象は自分か、視界内のもの。サイズはトラック程度のもものが移動できる (GM 判断)。対象は足下に転送マーカールが出現するため【回避判定《避け》】で回避可能。難易度は 4 成功。

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】2.5 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## ドリームキャッチャー

■ ■ ■

NPC用

＜説明＞夢の中で使用する能力。この能力を持つものは、精神を任意の対象の夢の中へ送り込むことができる。夢の中の対象に対してリングを放ち捕まえると、意識を夢の中に拘束し目覚めないようにすることができる。

＜効果＞この攻撃は、対象の夢の中に入った時に使用できる。夢の中で下記の攻撃が命中すると、対象は眠りから覚めなくなる。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	+ 4	特殊	特殊	----

【取得条件】【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1.5 点消費。  
【発動条件】【怪人体】である。行動回数 1 回。

## 夢支配

□□□ NPC用

＜説明＞あなたは任意の対象の夢の中へ精神を送り、その夢の世界を支配する。夢の中で起きる出来事はあなたが自由に演出でき、夢を見ている本人ですら、その夢から任意に目覚めることはできない。

＜効果＞あなたは、自分が知っている人で、現在の所在地が分かる対象が睡眠中の場合、その対象の夢に精神を侵入させられる。侵入すると対象の夢を支配し、あなたの演出通りの夢を見る。夢の中での負傷や能力の消費は何ら計算されず、全てプレーバーとなる。夢に侵入している間、あなた自身は現実世界でも意識を持っており、戦闘などの意識を集中させないといけない行為でない限り、並行して行なえる。ただし、現実世界と夢の中のあなたはシンクロしているので、現実世界であなたが喋ったことなどは、夢世界のあなたにも反映される。逆に夢世界の行動は反映されない。

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## オールドクリーク

□□■

＜説明＞赤い不気味な波動を地面を伝って放射し、対象の精神を狂わせ老化させる。心が老化することで、身体も老人と化す精神干渉波。

＜効果＞【人間系】の【ガジェット】を取得しているものに有効。命中すると心身ともに老化し【スタン状態】となる。肉体的限界から、変身は【基本変身】のみ可能。あなたが【死亡】か【戦闘不能】になると効果は消滅する。この攻撃は【オルタライフ】を持つ者には効果がない。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	+ 4	特殊	特殊	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】3点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## イエスタディの刻印

□■

＜説明＞胸部「トリップクロック」器官から放たれる砂時計型の刻印を対象に打ち込むと、対象は昨日の行動を繰り返す。

＜効果＞攻撃が命中したなら効果が適用されることは確定。効果を使用できるのは翌日。「スタートクロック」で発動するとその時間からの昨日の行動や発言を再現する。その間、意識はなくなる。行動はほとんど同じに再現するが、再現を実行するために必要な微妙な修正は行なう(例・ドアノブを掴み損ねたなら、再度試みる。誰かに邪魔されたら振りほどくなど)。再生は刻印した時間からではなく、刻印した日のはじめから適用可能。刻印が発動すると初めて刻印が可視化される。また、昨日の行動を演じきったものは記憶障害を起こし昏睡状態となる。あなたが【死亡】か【戦闘不能】となると、それまでにしかけた刻印は無効化される。PCがPCに使用する場合はPLの許可を必要とする。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 5	+ 3	特殊	特殊	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## ファングアームズ

□□□

＜説明＞全身にトゲのような意匠が出現し、さらにひときわ大きなブレードが肩、腕、脚のいずれかに出現し武器となる。

＜効果＞1回の使用で下記の任意1つを作り出す。

名称	射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
ショルダーセイバー	遠隔 10	+ 4	+ 5	斬撃	-----
アームセイバー	近接	+ 4	+ 5	斬撃	-----
マキシムセイバー	近接の【決め技】のDPを+5点する。				

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## ダイヤモンドミスト

□■

＜説明＞キラキラした粒子が混じったガスを放射して、対象を宝石に変える。魔法のように数カラット程度のダイヤモンドになってしまう。

＜効果＞【非生物】の【ガジェット】を持っていない対象に有効。攻撃が命中すると対象は難易度3の【意思】判定を行い、失敗すると数カラット程度のダイヤモンドになる。その間はあらゆる行動がとれない。あなたが【死亡】か【戦闘不能】になると効果は消滅する。

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】4点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## インビジブルスラッシャー



＜説明＞紙のように薄く、鋭い切れ味のナイフ状の飛行体を作り出し対象を攻撃する。

＜効果＞主に視覚を使って物体を認識している対象に対しては、【武器命中】は+3個ではなく+8個。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	+3	+4	斬撃	-----

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## インビジブルアタック



＜説明＞あなたの攻撃は武器ごと透明になるばかりでなく、独自の動きで予想ができない。

＜効果＞主に視覚を使って物体を認識している対象に対しては、【武器命中】に+3個。効果は使用後1戦闘中有効。

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## ブラッディモーサリアム



＜説明＞地面が裂け、地獄の業火が対象を飲み込むと地面は再び閉じる。

＜効果＞攻撃が命中した対象は次の手番から1行動支払って【拘束判定】難易度3に成功しないと、地面から脱出できない。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 12	+4	+10	火炎	[決め技]

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## ペーパーマスター



＜説明＞紙を素材にして様々なものを作り出す。ただし、素材が紙であるため火には弱いし、外見も紙のハリボテに見える。周囲に大量の紙があると GM が認めた場所（学校、書店、コンビニ、文具店、商店街など）でのみ使用可能。

＜効果＞作りだせる物の条件は一般的構造物（階段、テントなど）は GM 判断、防具、装備は【取得条件】が【命運】1点以下あり、それ自体が物体である事、電子機器や複雑な構造ではない事（携帯電話や時計など）が条件。武器は【属性】が打撃、刺突、斬撃のどれかで、光線や電撃などが含まれるもの作成できない。弾丸を飛ばしたり、光線を放つものも同様に不可。使用回数を3つ同時に使用する事で、紙でできた「怪物」を作り出せる。毎回 AC79p 以降に掲載された「ミラーモンスター」から【命運】4点以下のものを選ぶ。隣接マスに出現。ただし、「怪物」の攻撃手段は紙の武器と同じ制約を受けるし【特殊状態】を招く効果は失われる。「怪物」は独立したキャラクターとして PL が行動を管理する。紙で作ったものは1シーン効果が継続する。また、あなたが気絶したり HP0 になったり、そのそのシーンからいなくなるとただの紙にもどる。紙で作られた装備や「怪物」の HP は【属性】火炎を持つ攻撃を受けた場合、ダメージは2倍となり、【炎上判定】は自動失敗となる。

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】3点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## エターナルローブ



＜説明＞高い防御力を持つ漆黒のマントを作り出す。

＜効果＞【回避判定《受け》】+5個、【回避判定《避け》】+5個、【命中判定】-4個の効果を持つ。取り外しは宣言のみで行動回数を消費しない。再び変身すると生成される。取り外したマントは消滅する。

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】【怪人体】である。常駐。

## 運命操作



＜説明＞相手の運命を操る。

＜効果＞対象の振った判定ダイスロールの出目を1回、全て振り直させる。

【取得条件】DAのみ。【命運】1点消費。

【発動条件】相手の判定後。

## ラッキーナンバー



＜説明＞あなたの直感が成功を呼び寄せる。

＜効果＞通常、判定ロールは「5」「6」が成功であるが、あなたは、それを「1」「3」など、別の数字に置き換えられる。効果はあなたがこの【ガジェット】を使用するかセッション終了まで続く。ただしこの置き換えは、既に出た結果を変える事はできない。

【取得条件】DAのみ。【命運】1点消費。

【発動条件】任意。

## 運命改変



＜説明＞あなたは運命を変える。

＜効果＞あなたは任意1人の全ての「失敗した」出目をもう一回振り直せる。

【取得条件】DAのみ。【命運】2点消費。

【発動条件】対処の判定後。

## ホーミング



＜説明＞あなたの持つ射撃攻撃を追尾弾にする。対象が壁に隠れていても逃しはしない。

＜効果＞自分の任意の攻撃を「追尾化」する。射程のマス分を、まるでコマを移動させたかのように射程を計算し、対象が壁の後ろにいても射程のマスさえ届けば対象を攻撃可能とする。適用できる攻撃は、遠隔武器だけでなく複数マスの射程を持つ近接武器でも構わない。

【取得条件】【怪人体】(MS44p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

## 超常能力のガジェット ガイアメモリ用

### ビッグ体



＜説明＞原初の姿の記憶に呼応して巨大化する能力。モチーフになった生物をイメージした、巨大な姿となる。

＜効果＞あなたに対して、【巨体】（AC50p）と【暴れまわり】（AC50p）が適用される。この変化は一種の暴走であり、【死亡】か【戦闘不能】になるまで解除されない。その間は巨大な怪物であり、会話や交渉、隠密活動など GM が許可しない行動は一切とれない。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】1 点消費。

【発動条件】「怪人体」である。行動回数 1 回。

### フォービドゥンフルーツ



＜説明＞触れた食べ物を猛毒に変える。

＜効果＞あなたが接触した食べ物は猛毒と化す。しかし食べるまでは変質に全く気づけない。食べた場合、自動的に HP が 0 になり【死亡】か【戦闘不能】を選択する。ただし、効果は【人間系】（MS38p）を持っている者のみ。

【取得条件】「怪人体」（MS44p）の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】「怪人体」である。行動回数 1 回。

### テラークラウド



＜説明＞あなたが操る恐怖エネルギー。高い濃度で液状化したエネルギーで、接触したものを恐怖に陥れるほか、2 つの空間を繋ぐ力、魔竜を作り出すなど多彩な効果を発揮する。

＜効果＞【テラークラウド能力表】から、任意の能力を使用できる。ただし、同時に 2 つの能力は使用できない。

#### テラークラウド能力表

##### テラーフィールド

＜説明＞液状化した恐怖エネルギーを周囲に放ち、接触したものを恐怖に陥れる。

＜効果＞1 行動であなたの周囲 8 マスが対象エリアとなるが、その後 1 行動ごとにエリアは一回りずつ拡大していく。あなたが別の行動（攻撃、移動など。回避、会話は対象外）を行なうと、このエリアは消滅。再度使用すると、ふたたび周囲 8 マスからスタート。範囲内に入った者は自分の行動手番の最後まで範囲から移動しなかった場合、【スタン判定】 難易度 2【気絶判定】 難易度 2 の判定を行なう。飛行している者は対象外。この攻撃は【オルタライフ】を持つ者には効果がない。テラーフィールドが出現している間は、他のテラークラウド能力は使用できない。

【発動条件】「怪人体」である。行動回数 1 回。

##### テラーワープ

＜説明＞テラークラウドをつかって、任意の対象と自分をテレポートできる。

＜効果＞テレポート先はあなたの知っている所でなくてはならない。PC の場合、他の PC がいる場所。NPC にその制約はない。移動を望まない対象は【運動】の対抗ロールで逃れなくてはならない。

【発動条件】「怪人体」である。行動回数 1 回。

##### テラードラゴン

＜説明＞テラークラウドの持つ別空間から呼び出す魔竜。この世界で姿を形成するためにテラークラウドをたくさん使用する。この魔竜が倒されると、数週間はテラークラウドを使用できなくなる。

＜効果＞【簡易エネミー】の「テラードラゴン」を召喚可能。別のキャラクターとしてあなたが行動管理する。出現時は任意の隣接マス。出現後、直ちに行動可能。テラードラゴンが出現している間は、他のテラークラウド能力は使用できない。隣接マスに移動すれば直ちに退去する。テラードラゴンが HP0 になったなら、テラークラウド能力は使用不能となる。テラードラゴンが再生するのは 1 週間後。

【発動条件】「怪人体」である。行動回数 1 回。

##### テラーディフェンス

＜説明＞液状の恐怖エネルギーを壁のようにして射撃攻撃を吸い込み、無力化する。

＜効果＞【回避判定】時に《避け》を選んだ場合、+6 個を追加する。

【発動条件】「怪人体」である。【回避判定《避け》】判定前。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】5 点消費。

【発動条件】上記参照。



## 疑似ビッグ体



＜説明＞「ビッグ体」を得られない不完全な状態。本来の姿を再現するために、付近のものを吸い寄せて身体にする。

＜効果＞あなたに対して、【巨体】(AC50p)が適用される。また、吸い寄せた瓦礫は弾丸のように飛ばすことも可能。身体にこの変化は一種の暴走であり、【死亡】か【戦闘不能】になるまで解除されない。その間は巨大な怪物であり、会話や交渉、隠密活動などGMが許可しない行動は一切とれない。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	+ 0	+ 8	衝撃	瓦礫の弾丸

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】1点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## ミリオンコロッセオ



＜説明＞魂を賭けてギャンブルを行い、負けると相手は専用のコインに姿を変え、あなたの体内に回収される。回収したコインの数で戦闘力がアップする。回収したコインの量によって腹が膨らむ。

＜効果＞使用回数1回を消費すると、非戦闘シーンであなたは何十人もの名も無きNPCをコインに変えて吸収したという演出が行える。それを行うと、【コインバレット】(38p)の【武器DP】+2点される。効果は1セッション有効。PCに行った場合、PCもコインとなり、1人につき【武器DP】+2点される。あなたが【戦闘不能】か【死亡】した場合効果を失い、コインになった人も元に戻る。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】1点消費。

【発動条件】非戦闘中。上記参照。

## 反転現象



＜説明＞「ガイアドライバー」や「ロストドライバー」での変身では特に異変は起きないが、「ダブルドライバー」で変身をした時に、本来の「ボディサイド」と「ソウルサイド」の担当者の扱いが入れ替わる。つまり、「ボディサイド」の意識が取り込まれ、肉体と切り離される。変身後の扱いは従来通りである。

※ 原典『W』では「ファンク」のメモリが該当する。

＜効果＞「ダブルドライバー」のみ有効。「ボディサイド」と「ソウルサイド」の担当者が入れ替わる。

【取得条件】【ガイアメモリ】にのみ適用。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

## 監視眼



＜説明＞対象に「瞳」と呼ばれる目を模した刻印状の監視端末を埋め込み、その対象を監視する。また、埋め込んだ時の任意の条件によって対象の命を奪う効果が発動する。

＜効果＞隣接した対象に【機知】難易度2を与え、失敗した相手に任意ひとつの条件を与え、その条件を満たすと【死亡】(PCは【戦闘不能】選択可)させる。GMが許可する重要度の低いNPCに対しては、使用回数を消費せずに使用可能。また、「瞳」を埋め込んだキャラクターはあなたに行動が見通されている。これには心を読む効果はなく、監視カメラのようなものと考えてよい。あなたが【戦闘不能】か【死亡】すると、今までに埋め込んだ「瞳」端末は消滅し、効果を失う。監視は変身状態でなくても可能。

※ 原典『仮面ライダー W RETURNS「エターナル編」』では、研究施設のある村からはなれると死亡する効果が描かれている。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】4点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

## コインバレット



＜説明＞コイン状のエネルギー弾。【ミリオンコロッセオ】(38p)で威力アップ。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	+ 3	+ 3 ~	衝撃	-----

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】1点消費。

【発動条件】非戦闘中。上記参照。

## 強い力のメモリ



＜説明＞このメモリは他の「ガイアメモリ」に比べてポテンシャルが高い。

＜効果＞【主効果】で上昇する能力値に+2点。重複取得は不可。この【ガジェット】は【ガイアメモリの成長】(3p参照)。で制限される「初期取得で追加できる【命運】2点」には含まないで取得可能。

※ 原典『W』では「ジョーカー」のメモリなどが該当する。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】0.5消費。

【発動条件】常駐。

## 共鳴するメモリ



＜説明＞「ガイアドライバー」や「ロストドライバー」での変身では特に異変は起きないが、「ダブルドライバー」で変身をした時、同時に使用したメモリが強いポテンシャルのメモリの場合、共鳴して真の強さを発揮する。

＜効果＞「ダブルドライバー」での変身時に、もう一方が【強い力のメモリ】(38p)の【ガジェット】を持っていた場合、この【ガイアメモリ】も【主効果】で上昇する能力値が+2点される。ただし、もう一方が【強い力のメモリ】ではない場合、使用できない。「ガイアドライバー」や「ロストドライバー」「生体コネクタ」での単独変身は可能。この【ガジェット】は【ガイアメモリの成長】(3p参照)。で制限される「初期取得で追加できる【命運】2点」には含まないで取得可能。また、【強い力のメモリ】を同じ【ガイアメモリ】に入れる事はできない。

※ 原典『W』では「ファンク」のメモリなどが該当する。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】0.5消費。

【発動条件】常駐。

### サイド限定メモリ

＜説明＞「ダブルドライバー」限定の「ガイアメモリ」。「ボディサイド」と「ソウルサイド」のどちらかのスロットにしか使用できない。

＜効果＞「ボディサイド」と「ソウルサイド」のどちらかを指定し、以降の変更は不可。「ガイアメモリ」取得時に設定する。また、取得に必要な【命運】が-1点される（最低1点まで）。この【ガジェット】は「ガイアメモリ」に初期取得で追加できる【命運】2点には含まない（「ガイアメモリの成長」3p参照）。

※ 原典『W』では仮面ライダーダブルの使用するメモリが該当する。

【取得条件】初期取得。【T0メモリ】以外の【ガイアメモリ】にのみ適用。【命運】-1消費。

【発動条件】常駐。「ダブルドライバー」でのみ使用可能となる。

### 仮面兵士

＜説明＞「仮面兵士」と呼ばれる一種の戦闘員を生みだすことができる。

＜効果＞使用回数1回を使用して、3体の「仮面兵士」（125p）を自分の隣接マスに出現させられる。彼らはあなたが行動を管理する、独立したキャラクターとして扱う。シーンが終了すると消滅する。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】2点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。

### クリスタルサーバー

＜説明＞地球の記憶と直結するクリスタル状の器官で、戦局に応じてデータの検索し最善策を割り出すことが可能。

＜効果＞【武器命中】+2個、【武器DP】に+2点の効果を得る。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。上記参照。

### マキシマムドライブ強化

＜説明＞「マキシマムドライブ」を強化する効果がある。

＜効果＞【マキシマムスロット】（48p）の【ガジェット】や装備に付属する「マキシマムドライブ」発動装置に、この効果を持つ「ガイアメモリ」をいれて「マキシマムドライブ」を使用すると、そのダメージに+4点の効果を与える。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】1点消費。

【発動条件】上記参照。

### メモリーキャプチャ

＜説明＞メモリーの状態であっても人の記憶を呼び出し収集する。本人が忘れていた記憶でも関係はない。収集される間、対象も記憶の追体験が発生する。

＜効果＞ゲーム的な効果は特にない。どんな記憶が呼び覚まされるかはGMと相談で決める。失った記憶を取り戻す事もできる。メモリスロットにこの「ガイアメモリ」を挿した使用者は、収集した記憶を検索して知る事ができる。発見できたかどうかはGM判断で【意思】などで判定。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。上記参照。

### エターナルレクイエム

NPC用

＜説明＞自分よりバージョンの低い「ガイアメモリ」の発動を抑制する特殊波動を放射する。

＜効果＞「T1タイプ」なら「T0タイプ」を、「T2タイプ」なら「T0タイプ」「T1タイプ」のメモリ全てを無効化する。「ガイアメモリ」を使用して変身している怪人や超人も変身を解除される。「ギジメモリ」は対象外。効果は数十キロ以上に広がり、あなたが解除するか、「死亡」か「戦闘不能」にならない限り継続する。

【取得条件】「T0タイプ」以外の「ガイアメモリ」である。【命運】4点消費。

【発動条件】【怪人体】である。上記参照。

### DNAミキサー

＜説明＞腕に出現する螺旋状の器官で、遺伝子構造を組み替える能力を持っている。

＜効果＞基本的に組み替えは一時的で表面的なものである。ゲームとして具体的な効果を望む場合はGMと相談し、判定ルールを設けると良い。【生物特性能力】（MS45p）から任意の能力を自分か対象に適用できる。効果時間などは【生物特性能力】に準じるが、常駐や永続的なものでも1シーンを過ぎると効果を失う。また、「ガイアプログレッサー」（26p）を人体に移植する事も可能で、これのみ効果は常駐する。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】1点消費。

【発動条件】【怪人体】である。行動回数1回。



## 設定のガジェット

### 戦場の古傷



＜説明＞あなたは、以前に大きな怪我をした。普段は生活に支障をきたすことはないが、激しい戦いでは命取りとなる。

＜効果＞【命運】を追加で1点得る。ただし、なんらかのダメージを受けると、必ず1回につき+3点の追加ダメージを受ける。落下ダメージ、継続ダメージなども追加ダメージが入る。

【取得条件】初期取得である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

### 黄金の風



＜説明＞あなたを思う人々の心が奇跡を呼び覚ましあなたの姿を黄金に輝かせ、真の最強フォームとなる。

＜効果＞ストーリーにおいて、人々が誰かの勝利を願うなど、場を盛り上げる事で対象となった者の身体が黄金に輝き奇跡の力を得る演出をする。この演出は行動を消費しない。その後は1戦闘シーンの間、[武器命中]+1個、[武器DP]+1点の効果を得る。

[決め技]を使用した場合にそのダメージを1回だけ更に+25点する。

※ 原典『W』の「サイクロンジョーカーゴールデンエクストリーム」に相当する。

【取得条件】DAのみ。【命運】2点消費。

【発動条件】自分以外の[変身]している対象にのみ有効。上記参照。[決め技]の[命中判定]前。

### ビギンズナイト



＜説明＞あなたには、あなたが今こうしているきっかけとなった衝撃的な「過去の出来事」が存在する。それは、普段は心の奥にしまい込んでいる悲しい、あるいは衝撃的な出来事である。

＜効果＞これを使用して[活躍演技]の[過去と未来]で、あなたの過去を語った場合、取得できている[アクトカード]が+3枚追加される。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】上記参照。

## クオークスのガジェット

### クオークス

<説明>超能力兵士を作る研究機関「ビレッジ」。「財団 X」の資金援助を受けている。あなたは構成員か元構成員である。

<効果>「クオークス」関連活動や知識がある。該当する知識（【機知】【意思】など）に対して【判定ロール】+3個で判定ロールができる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

### 強化超能力

#### 下記

<説明>「ビレッジ」の細胞措置技術により、あなたの持っていた超能力は格段に強化される。

<効果>【超能力】の【ガジェット】の効果を以下の表の効果に変更する。新たに取得したものだけでなく、既に取得していた能力も変更される。

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 +5 点を自動命中のダメージにすることもできる。【回避判定《受け》】が可能。
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】。どちらの場合にもあなたは判定に +3 個の修正を得る。
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 ×4 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】。あなたは判定に +3 個の修正を得る。【非生物】を持っている相手には無効。
クリアボアイヤンス □□□	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】。あなたは判定に +3 個の修正を得る。
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。あなたは判定に +3 個の修正を得る。【回避判定《避け》】前に宣言すれば判定に +3 個。
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、見たい場所にあなたの味方の PC (NPC は制限無し) が居なくてはならず、その付近 100m 程度が見られる。GM 任意の難易度で【意思】判定ロールをし、あなたは判定に +3 個の修正を得る。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 1 行動を消費して使用可能。
リザレクション □■●	3	隣接している任意 1 人の死者を蘇らせる。使用すると直ちに息を吹き返し、直ちに【肉体 HP】20 点まで回復。1 晩眠することで肉体 HP は完全回復する。
パイロキネシス □□□	1.5	1 行動を消費して使用可能。【遠隔 10】以内のレベル +2 人に【炎上判定】を与えられる。難易度は 2、固定ダメージは 10 点。【回避判定《受け》】が可能。

【取得条件】種族が【人間】である。【超能力】(MS46p)、【クオークス】(41p) か【財団 X】(22p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

## NEVERのガジェット

### NEVER

＜説明＞世界の紛争地域で活動する傭兵集団。「財団 X」の資金援助を受け、死者を化学薬品とクローニング技術で蘇生する「死亡確定固体復環術」を使って蘇った、傭兵「NEVER」たちで構成されている。あなたは構成員か元構成員である。

＜効果＞「NEVER」関連活動や知識がある。該当する知識（【機知】【意思】など）に対して【判定ロール】+3個で判定ロールができる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

### ネクロオーバー措置

＜説明＞あなたは、傭兵組織「NEVER」が使用している死者蘇生技術「死亡確定固体復環術」を施された存在「NEVER（ネバー）」である。一度死んだ体は高い耐久性を誇る。ただし、定期的に「細胞維持酵素」を打つ必要がある。

＜効果＞あなたは【種族】による【能力値割振り点】を15点で行う。【肉体HP】が+15点される。ただし、【勇気】（MS37p）と【友情】（MS37p）の【ガジェット】を失う。定期的に「細胞維持酵素」を打つ行為についてはおおむね24時間程度であるが基本的にはフレーバーである。GMがシナリオ設定として条件をもうけない限り、ルールのな運用はない。

【取得条件】種族が【人間】である。【NEVER】（42p）か【財団X】（22p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

## 宇宙鉄人のガジェット

### サイバグラフィーボディ

＜説明＞戦闘用のメカニカルなボディ「サイバロイドボディ」は、パズルのような組み替えによって人間そっくりの体に変形する。その間は構造的な制約から、本来の力を発揮することはできない。

＜効果＞【人間体】（MS44p）と同じ効果。人間と同じ【種族】の【能力値割振り点】10点で割り振った扱いで設定する。

【取得条件】【種族】が「宇宙鉄人」である。

【発動条件】常駐。

### マシンチェンジ

＜説明＞飛行機や車両の姿に巨大化して変形する。

＜効果＞変身形態は【マシンチェンジ表】から選ぶ。【ガジェット】を複数選べば、複数の形態に変形できる。変形すると「車両」扱いとなる。あなたは便宜上運転しているように扱うが、HPは車両のものとなるため、車両のダメージはあなたのダメージとなる。あなたの変形には顔があり、噛み付く攻撃が可能。巨大化はフレーバーであり戦闘に特化した車両のため、人員や荷物の運搬は基本不可。合体は1人まで可能。

【取得条件】【種族】が「宇宙鉄人」である。形態ひとつごとに【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

マシンチェンジ表

下記

チェンジ名称	移動力	車両 HP	乗員	避け	受け	説明
カーチェンジ	50	PC の HP	0	+ 1	- 4	タイヤで走行する地上車両に変形する。「ミサイルチェンジ」した別のキャラクターと1行動で合体して、「体当たり」「必殺体当たり」のベースになることができる。「ミサイルチェンジ」の PC は自分の手番の行動で離脱して「体当たり」「必殺体当たり」を行うと、1 回だけ [武器 DP] が +3 点される。
名 称	射 程	武器命中	武器 DP	属 性	備 考	
バルカン	遠隔 10	+ 5	+ 3	実弾	大口径の機関銃。[散布射撃]	
噛みつき	近接	+ 1	+ 4	斬撃	車両形態でも顔があり、相手を噛みつける。	
チェンジ名称	移動力	車両 HP	乗員	避け	受け	説明
ジェットチェンジ	45	PC の HP	0	+ 1	- 4	ジェット機に変形し、飛行 2 を得る。「ミサイルチェンジ」した別のキャラクターと1行動で合体して、「体当たり」「必殺体当たり」のベースになることができる。「ミサイルチェンジ」の PC は自分の手番の行動で離脱して「体当たり」「必殺体当たり」を行うと、1 回だけ [武器 DP] が +3 点される。
名 称	射 程	武器命中	武器 DP	属 性	備 考	
ミサイル	遠隔 15	+ 4	+ 4	爆発	小型のミサイル	
噛みつき	近接	+ 1	+ 4	斬撃	車両形態でも顔があり、相手を噛みつける。	
バルカン	遠隔 10	+ 3	+ 5	実弾	大口径の機関銃。[散布射撃]	
チェンジ名称	移動力	車両 HP	乗員	避け	受け	説明
ミサイルチェンジ	50	PC の HP	0	+ 2	- 5	ミサイルに変形し、ロケットエンジンで飛行（飛行 2）する。弾頭を積んだ決め技の体当たりもできる。「ジェットチェンジ」「カーチェンジ」中の別キャラクターと合体が可能。合体にはベースの PC もしくは自分のどちらかが 1 行動を必要とし、離脱して [武器 DP] が +3 の「体当たり」「必殺体当たり」をするのには自分の 1 行動が必要。合体の解除のみであれば、どちらかの手番の最後に行動回数を消費せずに行うことが可能。合体中は行動不可。
名 称	射 程	武器命中	武器 DP	属 性	備 考	
体当たり	近接	+ 3	+ 5	衝撃	[転倒判定] 難易度 2	
必殺体当たり□■	近接	+ 3	+ 10	爆発	[決め技]	
噛みつき	近接	+ 1	+ 4	斬撃	車両形態でも顔があり、相手を噛みつける。	
チェンジ名称	移動力	車両 HP	乗員	避け	受け	説明
タンクチェンジ	30	PC の HP	0	- 5	+ 2	主砲と機関銃を装備した戦車に変形する。
名 称	射 程	武器命中	武器 DP	属 性	備 考	
体当たり	近接	+ 1	+ 7	衝撃	[転倒判定] 難易度 2	
主砲	遠隔 15	+ 1	+ 6	爆発	大口径の砲塔。	
必殺砲□■	遠隔 15	+ 1	+ 12	爆発	[決め技]	
機関銃	遠隔 10	+ 4	+ 5	実弾	大口径の機関銃。[散布射撃]	
噛みつき	近接	+ 1	+ 4	斬撃	車両形態でも顔があり、相手を噛みつける。	
チェンジ名称	移動力	車両 HP	乗員	避け	受け	説明
マシンチェンジ	30	PC の HP	0	- 4	+ 1	なんらかの重機に変形する。重機の詳細を決定することで、戦闘以外に本来の重機としての使用も可能。
名 称	射 程	武器命中	武器 DP	属 性	備 考	
体当たり	近接	+ 1	+ 7	衝撃	[転倒判定] 難易度 2	
アーム	遠隔 15	+ 1	+ 6	爆発	土木作業用に使用するならその判定（【肉体など】）+ 3 個	
噛みつき	近接	+ 1	+ 4	斬撃	車両形態でも顔があり、相手を噛みつける。	
【取得条件】【マシンチェンジ】(42p) の [ガジェット] 参照。						

## ガイアメモリのガジェット

### ダブルドライバー

□□□

＜説明＞特殊な「メモリドライバー」である「ダブルドライバー」による変身は、以下のように行なう。2つの「ガイアメモリ」を使用して2人で1体の超人に変身する。ベルトのバックル部分に2つのスロットがあり、それぞれに「ガイアメモリ」を挿入して使用する。変身した姿は使用したメモリのイメージカラーを反射した左右非対称色のカラーリングの超人となる。

＜効果＞2人で1体の超人に「基本変身」する「ガジェット」。2人のうち1人は【ガイアゲート接触者】(26p)の「ガジェット」を持っていないてはならない。ここでは便宜上【ガイアゲート接触者】を所持している者を「ソウルサイド担当者」、そうでない方を「ボディサイド担当者」と呼称する。変身するには、この「ガジェット」を「ボディサイド担当者」か「ソウルサイド担当者」のどちらかが取得してはならない。

さらに変身には最低でも2本の「ガイアメモリ」(別途取得)が必要である。使用する「ガイアメモリ」は誰のものでもかまわないが、「T1メモリ」または「T2メモリ」であること。変身は「ボディサイド担当者」が宣言して行動回数1回を消費して行なうが、この変身には特殊なプロセスが発生する。「ボディサイド担当者」が変身を宣言し「ダブルドライバー」を装着すると、「ソウルサイド担当者」にも「ダブルドライバー」が出現し装着される。まず「ソウルサイド担当者」が「ダブルドライバー」に「ガイアメモリ」を挿入する。そうすると「ソウルサイド担当者」の精神はその「ガイアメモリ」と共に「ボディサイド担当者」の「ダブルドライバー」に転送され、「ボディサイド担当者」が選んだ「ガイアメモリ」と共に再度セットされ変身する。ここまでのプロセスが1行動として扱われる。このプロセス中の「ソウルサイド担当者」の行動は演劇的なもので、手番を必要としない。変身の際、両担当者は離れた場所にいってもかまわない。「ソウルサイド担当者」の肉体は変身時に意識を失うため変身中は「気絶状態」となり、変身解除まで状態は戻らない。また、「ダブルドライバー」を互いが装着した状態では意識がつながりテレパシーのように会話が可能(この行為だけなら使用回数を消費しない)。

変身は「ボディサイド担当者」側で発現し、「肉体HP」が+25点追加され、発動に使用した「ガイアメモリ」2本から【主効果】の能力値上昇と【主効果】の「ガジェット」の効果、及びボディサイド側の【出現装備】を使用可能(【発動条件】に「怪人体」が条件のものでも使用可能)となる。この「ガジェット」による変身は「超人体」として扱う。【取得条件】【発動条件】に【超人体】を必要とする他の「ガジェット」を取得する事が可能(ただし変身中のみ使用可能)。使用中の「ガイアメモリ」は1行動回数を消費して、変身を解除せずに入れ替えることが可能。同時に2本変更してもかまわない。効果は次の行動から有効となる。ただし、手が動かせない状態では切替は不可(GM判断)。

変身中は「ソウルサイド担当者」は肉体を使用しない判定(推理や知識など)は可能。【アクトカード】の使用も可能。1キャラクターが1行動で利用できる【アクトカード】は2枚(MS20p)までだが、「ソウルサイド担当者」の使用するカードはそれには含まず、別途2枚まで使用可能。これらの行動は「ボディサイド担当者」のイニシアティブのタイミングで行なわれる。

※ 原典「W」では「サイクロン」と「ジョーカー」のメモリを使用すれば「サイクロンジョーカー」、「ルナ」と「トリガー」なら「ルナトリガー」といったように呼称している。

【取得条件】種族が【人間】である。「ソウルサイド担当者」が【ガイアゲート接触者】(26p)の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。使用者2人がそれぞれ「T1メモリ」または「T2メモリ」を使用する。上記参照。

## マシンドライバー



**<説明>**「マシンドライバー」は、「スマートブレイン社」が試験的に開発している「安全かつガイアメモリ」の力を完全に引き出す「メモリドライバーシステム」である。従来の「ダブルドライバー」「ロストドライバー」などの超人体への変身装置では、フィルタリングにより「ガイアメモリ」の力が減衰する。そこで、フィルタリングにより欠損した能力を擬似物質として再構築し、メカニカルな機構によってドーバントと同等の能力を引き出せるようにしたものである。さらに、「スマートブレイン社」の「メモリビークル」シリーズと互換性のあるハードポイントを追加していることで、超人に変身するだけでなく、変身中の身体を変形し、「メモリビークルコアユニット」(112p)となり「メモリビークル」と合体可能である。GMは「スマートブレイン社」以外にも同等の技術を持っているものなら個人であっても再現可能と設定しても良い。

**<効果>**変身には【ガイアメモリ】(別途取得)が必要である。この「マシンドライバー」は選択したメモリ専用となり、他のメモリは使用できない。使用する【ガイアメモリ】は誰のものでもかまわないが、【T1メモリ】または【T2メモリ】であること。変身により【肉体HP】が+25点追加、「ガイアメモリ」にある【主効果】と【副効果】と【出現装備】、さらに怪人限定(★マーク付)の【ガジェット】の全てを適用される(怪人限定の【ガジェット】はメカニカルに出現する)。「ガイアメモリ」内の【怪人体】の効果で変身する(【怪人体】のHPは追加されない)。この変身は【基本変身】である。使用中の【ガイアメモリ】は、1行動回数を消費して変身を解除せずに入れ替えることが可能。効果は次の行動から有効となる。ただし、手が動かせない状態では切替は不可(GM判断)。変身中に【決め技】でHPを0以下にされた場合でも、【生体コネクタ】(47p)で変身した場合のように「メモリブレイク」(ガイアメモリの破壊)されない。【メモリビークルコアユニット】(112p)の【ガジェット】を自動取得。【取得条件】【発動条件】に【怪人体】を必要とする他の【ガジェット】を取得する事が可能(ただし変身中のみ使用可能)。

※ 原典『W』に登場する「アクセルドライバー」はこの「マシンドライバー」のひとつである。また、開発は技術者である「ジュラウド」が個人で行っている。本ゲームでは、「アクセルドライバー」で変身する仮面ライダーアクセルの変形能力は、「アクセルメモリ」のもつ怪人としての能力を機械的に再現したものと解釈している。

**【取得条件】**種族が【人間】である。【命運】2点消費。【SB社】(55p)を取得していたら必要な【命運】-0.5点。

**【発動条件】**行動回数1回。「T1メモリ」または「T2メモリ」を使用する。上記参照。

## ロストドライバー



＜説明＞「T1 メモリ」「T2 メモリ」を扱う基本的な「メモリドライバー」で、「ダブルドライバー」のユニットが片方のみあるデザイン。「ガイアメモリ」で超人に変身できる。その姿は変身に使用した「ガイアメモリ」のイメージカラーを持つ超人である。主に「ミュージアム」を離反した科学者や「ガイアメモリ」研究を進める「スマートブレイン社」、「ミュージアム」のスポンサーである「財団 X」で開発される。

＜効果＞変身には【ガイアメモリ】（別途取得）が必要である。この変身は【基本変身】として扱う。【肉体 HP】が +25 点追加され、発動に使用した【ガイアメモリ】から【主効果】と【副効果】の【能力値】、【ガジェット】の効果及び【出現装備】を使用可能となる（【発動条件】に【怪人体】が条件のものでも使用可能）。この【ガジェット】による変身は「超人体」として扱う。【取得条件】【発動条件】に【超人体】を必要とする他の【ガジェット】を取得する事が可能（ただし変身中のみ使用可能）。使用中の【ガイアメモリ】は、1 行動回数を消費して変身を解除せずに入れ替えることが可能。効果は次の行動から有効となる。ただし、手が動かせない状態では切替は不可（GM 判断）。変身中に【決め技】で HP を 0 以下にされた場合でも、【生体コネクタ】で変身した場合のように「メモリブレイク」（ガイアメモリの破壊）されない。

【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。「T1 メモリ」または「T2 メモリ」を使用する。

## ガイアドライバー



＜説明＞「T0 メモリ」で怪人に変身する「メモリドライバー」。主に「ミュージアム」幹部が使用する。フィルターにより安全に怪人化することが可能。超人化する「メモリドライバー」の様に「ガイアメモリ」の能力を損なうこともない。

＜効果＞変身には【ガイアメモリ】（別途取得）が必要である。「T0 メモリ」タイプの「ガイアメモリ」が使用できる。変身により「ガイアメモリ」にある【主効果】と【副効果】と【出現装備】、さらに怪人限定の【ガジェット】の全てを適用され「ガイアメモリ」内の【怪人体】の効果が発動する。変身時には【怪人体】の効果で上昇する HP に加え【肉体 HP】+15 点得られる。【怪人体】の使用回数が切れている場合、変身できない。この変身は【基本変身】である。変身中に【決め技】で HP を 0 以下にされた場合でも、【生体コネクタ】で変身した場合のように「メモリブレイク」（ガイアメモリの破壊）されない。【取得条件】【発動条件】に【怪人体】を必要とする他の【ガジェット】を取得する事が可能（ただし変身中のみ使用可能）。

【取得条件】種族が【人間】である。【財団 X】（22p）か【ミュージアム】（22p）のどれかを取得していた場合、必要な【命運】－0.5 点。【命運】2 点消費。

【発動条件】「ガイアメモリ[T0 メモリ]」1 使用。行動回数 1 回。



## 生体コネクタ

＜説明＞「ミュージアム」の流通で「ガイアメモリ [T0 メモリ]」を購入したユーザーは、購入時に販売員からL.C.O.G と呼ばれる機器で注射のように簡易フィルターである「生体コネクタ」を身体のだこかに設置される。同時に「ガイアメモリ」自体も最初の使用者が登録され、他の者が使用することは基本的にはできなくなる。「生体コネクタ」によるフィルターは不十分なため、度重なる使用は精神に異常をきたすなどの弊害が起こりやすい（ゲーム的制約は無い）。

＜効果＞変身には「ガイアメモリ」(別途取得)が必要である。「T0 メモリ」の「ガイアメモリ」が使用できる。変身により「ガイアメモリ」にある【主効果】と【副効果】と【出現装備】、さらに怪人限定(★のマーク付)の【ガジェット】の全てを適用され「ガイアメモリ」内の【怪人体】の効果が発動する。【怪人体】の使用回数が切れている場合、変身できない。この変身は【基本変身】である。変身中に【決め技】でHPを0以下にされた場合、使用中の「ガイアメモリ」が体内から強制排出され、変身は解除され「ガイアメモリ」は砕け散る(メモリブレイクと呼ぶ)。破壊された「ガイアメモリ」は使用不能となる。【取得条件】【発動条件】に【怪人体】を必要とする他の【ガジェット】を取得する事が可能(ただし変身中のみ使用可能)。

【取得条件】種族が【人間】である。【命運】0.5点消費。  
【発動条件】「ガイアメモリ [T0 メモリ]」1つ使用。行動回数1回。

## プロトタイプのメモリ

＜説明＞「ミュージアム」が闇の流通にのせる前に作成した、試作版の「T0 メモリ」タイプの「ガイアメモリ」。デザインなどが異なるほか、本来の力を完全には引き出さない。他にも、製品版の「ガイアメモリ」を複製した粗悪なクローン製品も同様の扱いとする。いずれの場合も通常、闇の流通には乗らない物のため、これらを使用するものは、ガイアメモリの生産者側の可能性が高いといえる。

＜効果＞あなたが【命運】を支払って取得した「T0 メモリ」タイプの「ガイアメモリ」任意ひとつを、「プロトタイプ」であると設定できる(取得時に設定する)。本来上昇するはずの【能力値】は、【副効果】の分が得られない。さらに、本来設定されている「ガイアメモリ」の【ガジェット】から任意1～2つを減らす(【粗悪調整】【怪人体】以外)。ただし、減らした分の【命運】消費も軽減できる。この【ガジェット】は「ガイアメモリ」に初期取得で追加できる【命運】2点には含まない(「ガイアメモリの成長」3p 参照)。

【取得条件】「ガイアメモリ」に与えられる【ガジェット】。取得時のみ。「T0 メモリ」タイプの「ガイアメモリ」であること。

【発動条件】常駐。

## ゴールドタイプのメモリ

＜説明＞「ミュージアム」の幹部やスポンサーである「財団 X」などが所持している、強力な「T0 メモリ」タイプの【ガイアメモリ】。本体も濃いゴールド色である。

＜効果＞あなたが【命運】を支払って取得した「T0 メモリ」タイプの「ガイアメモリ」任意ひとつを、「ゴールドタイプメモリ」であると設定できる(取得時に設定する)。「主効果」と【副効果】の【能力値】がそれぞれ+2点ずつ追加され、さらに【命運】2点分の【ガジェット】を「ガイアメモリ」に追加取得可能(追加取得条件の範囲は3p)。この【ガジェット】は「ガイアメモリ」に初期取得で追加できる【命運】2点には含まない(「ガイアメモリの成長」3p 参照)。

【取得条件】「ガイアメモリ」に与えられる【ガジェット】。この【ガジェット】の所持者が【ミュージアム】(22p)か【財団 X】(22p)の【ガジェット】を所持。取得時のみ。「T0 メモリ」タイプの「ガイアメモリ」である。【命運】3点消費。

【発動条件】常駐。

## 粗悪調整

＜説明＞大量生産されたメモリや不完全な調整で作られたメモリは、メモリブレイクされるとメモリが体内で爆発し、使用者も絶命する。

＜効果＞この【ガイアメモリ】で変身中に【決め技】でHPを0以下にされた場合、【戦闘不能】は選べず【死亡】となる。その際爆発するが、演劇的なもので他者には無害である。

【取得条件】「ガイアメモリ」である。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

メモリ強化ブースター



＜説明＞「ミュージアム」を離反した科学者や「スマートブレイン社」によって開発される「T0 メモリ」「T1 メモリ」「T2 メモリ」に対応した、[メモリドライバー]用のメモリ強化ブースター装置。「ガイアメモリ」取り付けで使用すると怪人や超人の姿を変化させ戦闘能力を強化する。

＜効果＞この[ガジェット]を装備した「ガイアメモリ」は、取得している[ガジェット]に加えて【飛行・2】■■■■(MS44p)を取得する。【主効果】と【副効果】の【能力値】がそれぞれ+2点ずつ追加され、さらに【決め技】のDPを+2点される。この[ガジェット]を使用した強化は「変身」ではない。強化後は、「強化ブースター」を外しても変身解除するまで効果は継続する。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ガイアメモリ」で変身する時（「ダブルドライバー」は使用不可）。行動回数1回。

トライカウンター



＜説明＞「ガイアメモリ」の力を全て引き出すのが危険であると考え「スマートブレイン社」はメモリの力をサブドライバー的な機能を持った装置でフルに引き出し、それを安全なデータに変えてドライバーに送り込む装置「トライカウンター」を開発した。[メモリドライバー]用に付ける三色シグナルのついた装置。「ガイアメモリ」を取り付けて使用すると怪人や超人の姿を変化させ戦闘能力を強化する。原典『W』ではアクセルが「トライアルメモリ」を使用して、アクセルトライアルとなった。

＜効果＞この[ガジェット]を装備した「ガイアメモリ」は、取得している[ガジェット]に加えて【マキシマムスロット】(00p)を取得する。【主効果】と【副効果】の【能力値】がそれぞれ+1点ずつ追加される。この[ガジェット]を使用した強化は「変身」ではない。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】「ガイアメモリ」で変身する時（「ダブルドライバー」は使用不可）。行動回数1回。

マキシマムスロット



＜説明＞[ガイアメモリ]の力を一時的に最大限に引き出す特殊装置で、[ダブルドライバー][マシンドライバー][ロストドライバー]に装備可能。使用すると、発動させた[ガイアメモリ]により異なる【決め技】を放つ。

＜効果＞「マキシマムスロット」で発動する「マキシマムドライブ」攻撃は【決め技】である。[ガジェット]取得時に下記のどのタイプの攻撃方法かを決定し変更は不可。[ガイアメモリ]ごとに決定できる。[ダブルドライバー]のみ、2つの[ガイアメモリ]の組み合わせバラウンド分だけ設定してかまわない（例・[ダブルドライバー]の場合、Aメモリ、Bメモリ、Cメモリ、Dメモリと4つメモリを持っていれば、組み合わせの数である6種の【決め技】を下記から選べる）。

■ツインマキシマム

「マキシマムドライブ」の使用回数を2回同時に使用する荒技。「マキシマムドライブ」のダメージに+10点追加する。ただし使用するとHPが0になり【戦闘不能】状態となる。

名称	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
マキシマムドライブA(近接)	近接	+3	+12	任意	【決め技】 使用回数□□■は共通
マキシマムドライブB(近接)	近接	+1	+14	任意	
マキシマムドライブC(近接)	近接	+6	+9	任意	
マキシマムドライブA(遠隔)	遠隔8	+2	+11	任意	
マキシマムドライブB(遠隔)	遠隔8	+0	+13	任意	
マキシマムドライブC(遠隔)	遠隔8	+5	+8	任意	

【取得条件】【ダブルドライバー】か【マシンドライバー】、または【ロストドライバー】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ダブルドライバー】か【マシンドライバー】、または【ロストドライバー】で変身中。行動回数1回。

26連マキシマムスロット



＜説明＞「マキシマムスロット」を26連結した装備。一斉に「マキシマムドライブ」を発動する事で、都市を壊滅させられるほど強力なエネルギー弾「ネバーエンディングヘル」を生み出す。

＜効果＞【ダブルドライバー】か【マシンドライバー】、または【ロストドライバー】に装備して使用する。使用には「T2タイプ」の「ガイアメモリ」26個が必要で、そのメモリの取得に必要な【命運】の合計がそのままダメージに追加される。【非生物】(MS38p)を持つ者には10倍のダメージとして扱われ、演劇的には都市を壊滅させる効果がある。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔25	+5	+0点+上記参照	光線	-----

【取得条件】【ダブルドライバー】か【マシンドライバー】、または【ロストドライバー】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【ダブルドライバー】か【マシンドライバー】、または【ロストドライバー】で変身中。「T2タイプ」の「ガイアメモリ」26個を使用。行動回数1回。

## アストロモジュールのガジェット

### アストロドライバー

□□□

＜説明＞ベルト型変身装置「アストロドライバー」。4つの「アストロスイッチ」を接続して順番にスイッチを入れ変身する。装備者は「アストロスイッチ」から引き出される「コスミックエナジー」により物質化される、「アストロスーツ」を身にまとう。「ステイツチェンジ」の効果がある「アストロスイッチ」を使用していない場合、このフォームは白をベースカラーとした「ベースステイツ」と呼ぶ。

※ 原典の「フォーゼドライバー」に相当する。

＜効果＞使用回数と行動回数1回を消費して変身すると、装着者は[基本変身]する。変身後は[種族]分の[能力値割振り点]を18点として扱う。また、[追加HP]+20点。ただし、変身には[アストロスイッチ]が最低4つ必要なため、別途【アストロモジュールシステム】(50p)から【命運】を支払って取得が必要。「アストロスイッチ」の差し替えには行動回数1回を消費する。使用すると左右の腕、脚の4箇所いずれかに「アストロモジュール」が装備される(装備箇所は固定、各モジュールを参照)。行動回数1回で、一度に2つまで差し替え可能。変身時に挿してある「アストロスイッチ」は行動消費なしに2個まで起動可能。注意として、変身時に「アストロモジュール」が起動するわけではない。「アストロスーツ」は変身後、背面のブースターを使用し跳躍ができる。効果は【飛び越え】(AC28p)と同じ。この変身装置は所持者以外でも使用可能。

【取得条件】【アストロモジュールシステム】(50p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

### 簡易アストロドライバー

□□■

＜説明＞「アストロドライバー」が「アストロスイッチ」を4つ必要とするのに対し、1つで変身可能。ただし、変身時には変身用「コスミックエナジー」を照射する支援衛星 M-BUS の協力が必要(フレーバー)。変身後は輝く光球となって移動、戦闘シーンに登場する。支援衛星 M-BUS は「簡易アストロドライバー」の運用そのもののサポート、および監視をしており、組織の意に反する活動を行った場合は強制的に変身解除される場合もある(GMがストーリー展開に応じて判断)。また、指紋認証などのセキュリティを備え、ドライバーは個人登録されているため、所持者以外が使用することはできない。

※ 原典の「メテオドライバー」に相当する。

＜効果＞使用回数と行動回数1回を消費して変身すると、装着者は[基本変身]する。変身後は[種族]分の[能力値割振り点]を18点として扱う。また、[追加HP]+20点。ただし、変身には[アストロスイッチ]が最低1つ必要なため、別途【アストロモジュールシステム】(50p)から【命運】を支払って取得が必要。「アストロスイッチ」のスロットは1つのみ。「アストロスイッチ」の差し替えには行動回数1回を消費する。使用する「アストロスイッチ」の種類に制限はない。戦闘シーンに出現する場合は光球となってシーンを飛び回り任意のマスに出現できる。また、飛び回る際にシーン内にいる任意の対象全てに[転倒判定]難易度1を与える。

【取得条件】【アストロモジュールシステム】(50p)、【反ゾディアーツ同盟】(22p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

アストロモジュールシステム ■■■

<説明>「アストロドライバー」に使用する「アストロスイッチ」。  
これは秘石「トリックスター」が放つ「コズミックエナジー」を用  
いてさまざまな「アストロモジュール」を物質化させ、それらは「ア  
ストロドライバー」の使用者に装備される。この「ガジェット」を  
持っているのは本来なら「コズミックエナジー」関連の研究機関  
に所属しているか関わっているはずだが、これらの技術は流出し  
ており、個人研究や偶然の入手もありえる。

<効果>【アストロモジュール表】(51p) から、それぞれの「ア  
ストロスイッチ」を【命運】を支払って取得すること。「アストロド  
ライバー」などにセットして使用するが、運用法は各「ガジェット」  
を参照。各「アストロスイッチ」は【命運】を支払って取得した者  
以外のキャラクターも使用可能。

【取得条件】【OSTO】(22p) か【反ゾディアーツ同盟】  
(22p) か【SB 社】(MS55p) のどれか取得していたら必要  
な【命運】-0.5 点。【命運】0.5 点 + 別表参照。

【発動条件】行動回数 1 回。

アストロ同時発動 ■■■

<説明>「アストロモジュール」を同時使用して、攻撃力を強化  
することが可能。

※ 原典『フォーゼ』では【決め技】の「ライダー爆熱シュート」に  
加えて「ランチャー」「ガトリング」を使用した。

<効果>【決め技】とは別に、最大で 3 つの「アストロモジュー  
ル」を同時に使用したのとして扱い、同時使用した「アストロ  
モジュール」も全て使用回数 1 つが消費され 1 個につき【武器命  
中】+3 個の効果を得る。使用回数が■■■■の「アストロモジュー  
ル」の場合【武器命中】+1 個とする。ただし、同時使用できるの  
は、使用した【決め技】と同じ【射程】(近接か遠隔か。さらに遠  
隔武器の場合は同じかそれ以上の射程)である必要がある。

【取得条件】【アストロモジュールシステム】(50p) の取得。【命  
運】1 点消費。

【発動条件】【決め技】使用時。命中判定前。

リミットブレイク (基本) □□□

<説明>「アストロモジュール」の力を一気に解放する「アストロ  
スーツ」の切り札。原典ではロケットとドリルを使った「ロケットド  
リルキック」などがそれに当たる。

<効果>【アストロドライバー】で変身した「アストロスーツ」で発  
動する【決め技】。遠隔 10 マスと近接の 2 種類があり、取得時に  
属性と合わせて設定し、変更不可。この【決め技】は命中判定前  
に宣言し、残りの使用回数を余分に消費することで 1 使用回数ご  
とに【武器命中】-3 個、【武器 DP】を +5 点ずつ追加できる。た  
だし、攻撃が外れた場合も使用回数は消費される。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 3	+ 8	任意	----
射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	+ 2	+ 5	任意	----

【取得条件】【アストロモジュールシステム】(50p) の取得。【命  
運】2 点消費。

【発動条件】【アストロドライバー】(49p) か【簡易アストロド  
ライバー】(49p) で変身中。行動回数 1 回。

## アストロモジュール表

使用前の状態は「アストロスイッチ」と呼ぶ。【アストロモジュールシステム】にセットしてスイッチを押し発動させることで「アストロモジュール」となる。全ての「アストロモジュール」は、[発動条件]として【アストロドライバー】(49p)か【簡易アストロドライバー】(49p)で変身中でなくてはならない。

### ゲート (0番モジュール)



左腕

＜説明＞空間をつなげるモジュール。次元を繋ぐジョイント空間を作り出し瞬間移動を可能にする。

※ 原典「フォーゼ」で「ラビットハッチ」と学校のロッカーを繋ぐ現象が描かれているが、本ゲームではそういった効果はGMが用意したイベントとして特例的に表現されるものとして扱われる。

＜効果＞使用すると戦闘シーン内の任意のマスへ移動力を無視して移動可能。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数1回。

### ロケット (1番モジュール)



右腕

＜説明＞右腕に装備されるロケット型モジュール。高出力のブースターを利用して攻撃力を強化するほか、飛行も可能。

＜効果＞任意に【飛行・1】(MS44p)の効果を得る。「○○格闘」に【DP修正】+2点。または【決め技】を使用時に装備し演出として使用した場合は【命中修正】-1個、【DP修正】+2点。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数1回。

### ランチャー (2番モジュール)



右足

＜説明＞5連装のミサイルランチャー。威力はあるが命中率に難がある。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	- 4	+ 12	爆発	-----

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数1回。

### ドリル (3番モジュール)



左足

＜説明＞ドリルを装備。オービタルチタン製の強力なドリルでキック力を高める。

＜効果＞【決め技】を使用時に装備し演出として使用した場合は【命中修正】-2個、【DP修正】+3点、【属性】に【刺突】を追加。通常の攻撃は下記参照。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	0	+ 6	刺突	-----

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数1回。

## レーダー (4番モジュール)



左腕

＜説明＞レーダーアンテナを装備。モニターが付いており、5 インチテレビ電話としても機能するほか、レーダーの役割を果たすアストロレドーム部分で収集した情報を元に [遠隔武器] の命中率を高める。

＜効果＞演出上あらかじめ設定してあった通信機器（携帯電話や無線など）と会話が可能となる。また、装備中の [遠隔武器] の [武器命中] に +2 個。

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、常駐。

## マジックハンド (5番モジュール)



右腕

＜説明＞伸張する多関節式ロボットアームを装備する。柔軟な操作が可能で、腕の延長と考えてよい。人を持ち上げたり、演出であれば投げ飛ばしたりもできる強靱さをもつ。

＜効果＞ [近接武器]（格闘も含む）の射程を +5 マス延長する。

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、常駐。

## カメラ (6番モジュール)



左腕

＜説明＞状況を分析するビデオカメラ装置。さまざまな画像解析が可能である。

＜効果＞戦闘時シーンで隠れている相手が対象。使用すると、暗闇や擬態能力などで姿を隠し [視認困難状態] [無視界状態] を作り出している対象を暴き出し、効果は無視する。ただし、無視できるのはあなたのみ。また、あなた自身が、攻撃などで [視認困難状態] [無視界状態] になっている場合は使用できない。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## パラシュート (7番モジュール)



左腕

＜説明＞パラシュートバック装備。高度からの降下、落下時に 3 つのパラシュートを開いて安全な着地が可能となる。

＜効果＞落下によるダメージや、[墜落状態] を無効化する。このスイッチは、未装備の状態でも行動回数を消費せず速やかに装着し使用できる。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、任意のタイミング。

## チェーンソー (8番モジュール)



右足

＜説明＞足のつま先にチェーンソーを装備。超硬度アストリウム製の刃を使用しており、回し蹴りなどで対象を切り裂く。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 2	+ 6	斬撃	----

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、任意のタイミング。



## ホッピング (9番モジュール)



左足

<説明>ホッピングを装備。スプリングの力で跳躍力を高め、急降下攻撃などを行う。スプリングが強力すぎて制御が大変難しい。GMが指定する狭い場所では使用できない。

<効果>使用している「○○格闘」の[武器DP]（[肉体] + [DP修正]）を×3した数でロールを行い、成功数がその攻撃の「○○格闘」の[武器DP]となる。[属性]に[刺突]を追加。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数1回。

## エレキ (10番モジュール)



右腕

<説明>「ステイツチェンジ」（フォームチェンジ）の効果を持つ強力な「アストロスイッチ」。電気エネルギーを操る金色のステイツ「エレキステイツ」へと姿を変える。全身を覆うグラストリックガーメントは電撃を吸収するガラス繊維。また、電磁ロッド「ビリーザロッド」を装備する。

<効果>この[強化変身]は[電撃]の属性を持つ攻撃のDPを-20点する。また、変身すると右手に装備「ビリーザロッド」が出現し使用可能となる。背面のブースターを使用し跳躍ができる。効果は【飛び越え】（AC28p）と同じ。

## ビリーザロッド

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
電磁撃	近接	+3	+6	斬撃+電撃	----
電光弾	遠隔8	+2	+5	電撃	----
電光波	遠隔1	+2	+3	電撃	地面に電撃を流し、自分を中心に隣接周囲8マス全てに放射。
リミットブレイク(近接)	近接	+4	+10	電撃	リミットブレイクは[決め技]。使用回数は共通で1回。□■■
リミットブレイク(遠隔)	遠隔10	+5	+9	電撃	

【取得条件】BAである。【命運】2.5点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数1回。

## シザース (11番モジュール)



左腕

<説明>巨大なハサミタイプの装備。近接戦で使用する。

射程	武器命中	武器DP	属性	備考
近接	+2	+3	斬撃	----

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、常駐。

## ビート (12番モジュール)



右足

<説明>スピーカーを装備。特殊な音波で対象を怯ませる。

<効果>自分から10マス以内の正面方向（半円状）の全てを対象に、[転倒判定]【運動】難易度2判定。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数全消費。

## チェーンアレイ (13番モジュール)



右腕

＜説明＞鎖つきの鉄球装備。振り回して打ちつける攻撃が行える。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 8	-1	+6	衝撃	[転倒判定] 難易度 1

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## スモーク (14番モジュール)



右足

＜説明＞スモーク発生装置を装備。広範囲に特殊煙幕を発生させ、対象の視界を奪う。

＜効果＞自分から 10 マス以内の正面方向（半円状）の全てを対象に、[視認困難判定] 【機知】難易度 2 判定。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数全消費。

## スパイク (15番モジュール)



左足

＜説明＞無数のトゲが付いたスパイクユニットを装備。キックに合わせて棘が伸縮することで、標的を串刺しにする。

＜効果＞「○○格闘」（[決め技] 以外）に [DP 修正] +2 点。[属性] に [刺突] を追加。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、常駐。

## ウインチ (16番モジュール)



右足

＜説明＞フック付きワイヤーと強力なウインチのついたモジュール。対象を拘束するほか、多彩な使用方法が可能。

＜効果＞行動回数 1 回で射程 10 マス以内の任意 1 体の [拘束判定] 難易度 2 を行えるほか、あなたのアイデアでさまざまな活用がある。目標物に引っ掛けて対象を止めたり、高所の上り下りも可能。判定方法や可能性は GM 判断となる。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、常駐。

## フラッシュ (17番モジュール)



右腕

＜説明＞大型のフラッシュライトを装備。閃光を放ち対象の視力を一時的に奪う。通常のライトとしても使用可能。

＜効果＞自分から 10 マス以内の正面方向（半円状）の全てを対象に、[無視界判定] 【機知】難易度 2 判定。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## シールド (18番モジュール)



左腕

<説明> 強固なシールドを装備。攻撃を防ぐ。  
 <効果> [追加 HP] +20 点を得る。

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、常駐。

## ガトリング (19番モジュール)



左足

<説明> 6 連装のガトリングガン装備。大量の弾丸を撃ちだす。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	+ 3	+ 9	実弾	-----

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## ファイヤー (20番モジュール)



右腕

<説明> 「ステイツチェンジ」(フォームチェンジ) の効果を持つ強力な「アストロスイッチ」。炎エネルギーを操る赤のステイツ「ファイヤーステイツ」へと姿を変える。また、火炎銃「ヒーハックガン」を装備する。

<効果> この [強化変身] はあなたに対する [火炎] の属性を持つ攻撃の DP を -20 点軽減。またあなたへの [炎上判定] を自動成功にする。変身すると右手に装備「ヒーハックガン」が出現し使用可能となる。「ヒーハックガン」には消火モードがあり火炎を鎮火できる (GM 判断で演出)。背面のブースターを使用し跳躍ができ、効果は【飛び越え】(AC28p) と同じ。

## ヒーハックガン

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	備考
火炎弾	遠隔 10	+ 1	+ 5	火炎	[炎上判定] 2
消火弾	遠隔 8	+ 3	-	特殊	[炎上状態] の対象を自動的に解除する他、火や熱の侵入に [武器 DP] +6 点となる。
リミットブレイク (遠隔)	遠隔 10	+ 5	+ 9	火炎	リミットブレイクは [決め技]。使用回数は 1 回。□ ■ ■

【取得条件】BA である。【命運】2.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## ステルス (21番モジュール)



右足

<説明> 光学迷彩を装備。わずかな間だが、自身を透明にすることが可能。

<効果> [回避判定《避け》] 時に使用することで判定ダイスに +8 個。移動時に使用すれば [挟撃状態] [臨戦状態] (MS18p) を無効にできる。

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## ハンマー (22番モジュール)



左腕

＜説明＞巨大なハンマーを装備。重い破壊力のある打撃を放つ。

＜効果＞武器として使用可能だが、地面をたたいて衝撃波を放ち、射程 5 マスの対象 1 体に〔転倒判定〕難易度 2 を与えることもできる。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	-1	+6	衝撃	〔転倒判定〕難易度 2

【取得条件】〔命運〕1 点消費。

【発動条件】〔アストロモジュールシステム〕で変身中、行動回数 1 回。

## ウォーター (23番モジュール)



左足

＜説明＞大きな蛇口を装備。無尽蔵に高圧水流を放ち対象を吹き飛ばす。

＜効果＞通常攻撃の効果に加えて、〔肉体〕難易度 2 判定に失敗したものは受けたダメージ分だけ後方へ押され、後退できない場合はその数が追加ダメージになる。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 5	-1	+4	衝撃	〔転倒判定〕難易度 1

【取得条件】〔命運〕1 点消費。

【発動条件】〔アストロモジュールシステム〕で変身中、行動回数 1 回。

## メディカル (24番モジュール)



左腕

＜説明＞医療用キット。状況に応じたワクチンや薬を作り出す。

＜効果＞自分あるいは対象と隣接して使用することで、対象が望んでいない〔特殊状態〕を全て解除。〔肉体 HP〕を 15 点回復する。

【取得条件】〔命運〕1 点消費。

【発動条件】〔アストロモジュールシステム〕で変身中、行動回数 1 回。

## ペン (25番モジュール)



右足

＜説明＞巨大な毛筆型ユニットで、書いた線を金属板状に物体化させる。空中に書くことで攻撃を防御したり、対象に塗り付けて拘束したり、足元に罠として設置するなど用途は多彩。

＜効果＞用途が多いため、GM は PL のアイデアに対し妥当な効果の適用を指定すること。

目安としては、特殊状態の判定は難易度 1 程度。ダメージ適用なら 8 点。射程は 5 マス程度。

以下はその例。

【防御に使用】HP10 点の一時的 HP を得る。優先して消費され、発動後次の手番の直前まで有効。

【トラップに使用】射程 5 マスの任意 1 体を転倒させる。〔転倒判定〕難易度 1。

【拘束する】射程 5 マスの任意 1 体を拘束する。〔拘束判定〕難易度 1。

【取得条件】〔命運〕1 点消費。

【発動条件】〔アストロモジュールシステム〕で変身中、行動回数 1 回。

## ホイール (26番モジュール)



左足

＜説明＞車輪型高速移動ユニット。小回りが利き、入り組んだ場所での追跡に有効。効果はシーン終了まで。

＜効果＞〔移動力〕+3 マス。

【取得条件】〔命運〕1 点消費。

【発動条件】〔アストロモジュールシステム〕で変身中、行動回数 1 回。

## スクリュー (27番モジュール)



左足

<説明>スクリューユニット。高出力のスクリューで水中を移動。

<効果> [水中状態] の影響を受けない。水中での [移動力] に +5 マス。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## ハンド (28番モジュール)



右足

<説明>高性能マニピュレーターを装備。装着者の意識外で自動に精密作業を行うことができる。

<効果> 戦闘中であってもあなたの行動回数とは別に毎手番 1 行動回数分の行動が可能。その行動は非戦闘目的の片手でできる範囲のもの（物を拾う、鍵を開けるなど）。マニピュレーターの行動は【器用】の判定であれば +4 個を得る。

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、上記参照。常駐。

## スコップ (29番モジュール)



右腕

<説明>大型の掘削用バケット型モジュール。採掘用であるため掘る能力に優れている。攻撃にも使用可能。

<効果> 穴を掘る行為を希望した場合、その難易度判定時に +5 個追加。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	-2	+5	衝撃	-----

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## NSマグフォン (30.31番モジュール)



左右腕

<説明>「ステイツチェンジ」（フォームチェンジ）の効果を持つ強力な 2 つセットの「アストロスイッチ」。通常の携帯電話としても使用できる。磁力エネルギーを操る銀のステイツ「マグネットステイツ」へと姿を変える。また、両肩にはレールガンが装備され、さらにそれ自体は操作によって分離し合体、U 字型の浮遊砲台「N・S マグネットキャノン」となる。

<効果> この[強化変身]は[追加 HP]+10 点を得る。変身すると両肩に「N・S マグネットキャノン」が出現する。決め技発動時には分離し合体、U 字型の浮遊砲台となる（演出）。このステイツは磁力を操るため戦闘シーンに必要な量の金属があると GM が宣言したなら、行動回数 2 回を消費して射程 8 マスの任意 1 体に対し金属を付着させて行動不能にする、[拘束判定] 難易度 3 で行うことが可能。また、背面のブースターを使用し跳躍ができる。効果は【飛び越え】（AC28p）と同じ。

## N・S マグネットキャノン

名称	射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
レールガン	遠隔 10	+1	+5	衝撃	-----
リミットブレイク (近接)	近接	+5	+9	衝撃	リミットブレイクは【決め技】。使用回数は 1 回。□ ■ ■ ■
リミットブレイク (遠隔)	遠隔 10	+3	+11	衝撃	

【取得条件】BA である。【命運】2.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## フリーズ (32番モジュール)



右足

<説明>冷蔵庫型冷却装置のモジュール。冷気を放射して対象を凍結させることができる。

<効果> 射程 8 マス以内の任意 1 体に対して、凍結による[拘束判定] 難易度 2 を行える。もし、対象が直前に水をかぶっていたり、水辺や水中にいる場合、[拘束判定] は難易度 3 となる。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## クロー (33番モジュール)

右腕

＜説明＞鋭いカギ爪を装備するモジュール。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 2	+ 4	斬撃	-----

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## ボード (34番モジュール)

左足

＜説明＞スノーボードのような移動装置を装備するモジュール。空中に低空で浮かび滑るように移動する。

＜効果＞装備には 1 行動必要。シーン中 [移動力] +5 点。ただし装備中は [命中判定] が -2 個される。

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## ジャイアントフット (35番モジュール)

右足

＜説明＞巨大な靴型モジュール。地面を踏みつけることで目標地点の重力を増大し、対象を押しつぶす。使用時には、大気の屈折によるモジュールの巨大な足の幻が出現する。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 10	- 3	+ 6	衝撃	-----

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## エアロ (36番モジュール)

左足

＜説明＞掃除機タイプのモジュール。周囲の空気を吸引し、噴射することが可能。

＜効果＞吸引時はあなたの [射程] 5 マス範囲内の全てが吸引対象となり、【肉体】難易度 2 判定に成功しないと吸引され、あなたに隣接した状態まで移動させられる（対象から挟まれれば [挟撃状態] となるので注意）。逆に空気を噴射することもでき、隣接している対象は【肉体】難易度 2 判定に成功しないとあなたから 5 マス離される。障害物があり後退できない場合は、そのマス数が追加ダメージとなる。また、射程 8 マスの任意 1 体に対し [転倒判定] 難易度 2 を行うことも可能。

【取得条件】【命運】1 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数 1 回。

## ジャイロ (37番モジュール)

左腕

＜説明＞二枚のプロペラで飛行するモジュール。

＜効果＞ [ガジェット] の【飛行・2】の効果を持つ。プロペラは回転ブレードとなって攻撃に使用可能。また行動回数を全消費すれば、プロペラを逆回転させることで、あなたのいるマスから直線で 8 マス以内の全ての対象に [転倒判定] 難易度 2 を与えることが可能。

## 武器として使用した場合

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	± 0	+ 3	斬撃	-----

【取得条件】【命運】2 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、上記参照。



## ネット (38番モジュール)



右足

＜説明＞捕虫網のような電磁ネットを生成するモジュール。対象にかぶせて行動の自由を奪う。

＜効果＞隣接する任意1体に〔拘束判定〕難易度2を与える。  
PCではないPLの操作するキャラクター（カンドロイドやミラーモンスターなど）は難易度4、NPCや簡易エネミーに対しては一律難易度2である。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数1回。

## スタンパー (39番モジュール)



左足

＜説明＞ハンコ状の衝撃破壊モジュール。対象を蹴り付けることで、対象にハンコ状のエネルギーで形成されたマーク（模様は任意）を打ち付け、蹴りの威力にあわせたタイムラグで発動・爆発させられる。

＜効果＞スタンパー攻撃を行い、対象に命中した場合（《受け》も対象）、あなたは1～6の数字をメモし、誰にも見られないように伏せておく。メモに書いた数字は、何ラウンド後にスタンパーが発動するかを意味している。予定したラウンド内の対象の行動手番に、いつでもスタンパーの発動を宣言（メモを公開する）できる。発動すると対象の今行おうとしていた行動が無効化される（効果はないが使用回数があるものは消費される）。例えば、〔ガジェット〕や〔決め技〕の使用、攻撃、移動、会話などである（詳細はGM判断）。無効化できるのは1行動分のみ（2行動や全行動必要なものも対象）、残りの行動回数があればその行動を阻むことはない。

【取得条件】【命運】1.5点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、上記参照、行動回数1回。

## スーパーロケット (番外モジュール)



右腕

＜説明＞「ステイツチェンジ」（フォームチェンジ）の効果を持つ強力な「アストロスイッチ」。両腕に「ロケット」のモジュールが装備される、オレンジ色のステイツ「ロケットステイツ」へと姿を変える。

＜効果＞この〔ガジェット〕を使用すると、【飛行・2】（MS44P）の効果を取得し、飛行時の〔移動力〕に+5マス。また、〔回避判定《避け》〕が+3個される。両腕にロケットが装備されるが、操作などで手を使う時は一時的に切り離しできる。「○○格闘」に〔DP修正〕+2点。または〔決め技〕使用時に装備しており、演出として使用していたなら〔DP修正〕+4点。なお、「左腕」にセットするスイッチは使用できない。

【取得条件】BAである。【命運】2.5点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】かつ【アストロドライバー】（49p）で変身中。行動回数1回。

## スーパードリル (番外モジュール)



左足

＜説明＞「ステイツチェンジ」（フォームチェンジ）の効果を持つ強力な「アストロスイッチ」。両足に「ドリル」のモジュールが装備される、黄色のステイツ「ドリルステイツ」へと姿を変える。

＜効果＞この〔ガジェット〕を使用すると「右足」にセットするスイッチは使用できない。  
または〔決め技〕を使用時に装備しており、演出として使用していたなら〔DP修正〕+5点、〔属性〕に〔刺突〕を追加。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	0	+ 8	刺突	----

【取得条件】BAである。【命運】2.5点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】かつ【アストロドライバー】（49p）で変身中。行動回数1回。

ロケットドリル (番外モジュール)

右腕

<説明>「ステイツチェンジ」(フォームチェンジ)の効果を持つ強力な「アストロスイッチ」。右腕にロケットノズルのついた「ドリル」が装備される、オレンジと白色のステイツ「ロケットドリルステイツ」へと姿を変える。  
<効果>この[ガジェット]を使用すると、【飛行・1】(MS44P)の効果を取得。ドリルを切り離して撃ち出すリミットブレイク技を持つ。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接 5	0	+ 8	刺突	-----
近接 5	+ 2	+ 12	刺突	リミットブレイク [決め技] <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
遠隔 12	+ 2	+ 10	刺突	

【取得条件】BA である。【命運】2.5 点消費。  
【発動条件】【アストロモジュールシステム】かつ【アストロドライバー】(49p) で変身中。行動回数 1 回。

コズミック (40番モジュール)

右腕

<説明>「ステイツチェンジ」(フォームチェンジ)の効果を持つ強力な「アストロスイッチ」。変身には他に 39 個の異なるスイッチを必要とし、そのうち 3 個をセット済みでなければならない。そこに「コズミック」のスイッチをセットすることで、ジョイント空間を通じて残りのスイッチが転送、胸部装甲・スイッチングラングに装備され、宇宙エネルギーを操るロイヤルブルーのステイツ「コズミックステイツ」へと姿を変える。また、手には専用装備「バリズンソード」が装備される。原典では 40 個の「アストロスイッチ」を必要としていたが、本ゲームでは、下記の条件を満たしていれば、それ以外の「アストロスイッチ」はフレイバーとして所持していることにしてよい(使用はできない)。

<効果>この[最強変身]は【追加HP】+20 点、【命中修正】+2 個、【DP 修正】+3 点、【回避判定】+2 個の効果をj得る。手には専用装備「バリズンソード」が装備される。また、背面のブースターを使用し跳躍ができる。効果は【飛び越え】(AC28p)と同じ。

特殊機能として、本来なら同時に使えない同じ位置のスイッチ(例えば右足同士など)を同時発動することができる(右腕は除く)。最初にベースとなるスイッチを発動させ、それと同じ箇所のスイッチを胸部装甲・スイッチングラングからセレクトし発動させる。どのような複合効果が発揮されたかの演出は任意だが、効果は大きく分けて 2 つ。1 つめは効果は一定で本来の効果の強化、【DP 修正】+2 点、あれば追加の属性、特殊状態の判定難易度が +1 点となる(一連の準備には 1 行動が必要)。

もうひとつは、使用した「アストロスイッチ」の効果の範囲で、あなたが GM に効果を提案して許可を得るというもの(例・【ランチャー】と【ネット】で命中した相手を捕獲する効果、ダメージの代わりに【拘束判定】を適用)。

バリズンソード

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	備考
バリズンソード(ブーストモード)	近接	+ 2	+ 5	衝撃	-----
バリズンソード(スラッシュモード)	近接	+ 2	+ 6	斬撃	-----
リミットブレイク (近接)	近接	+ 5	+ 14	斬撃+光線	リミットブレイクは [決め技]+上記参照。使用回数は 1 回。 <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
リミットブレイク (遠隔)	遠隔 12	+ 3	+12	斬撃+光線	

<説明>ロケット型の装備。本体中央には伸縮する刀身が格納されており、そのロケット形態を「ブーストモード」、外装を展開して刀身をのびた大型剣形態を「スラッシュモード」と呼ぶ。この武器は専用の「リミットブレイク技」を使用できる。また、柄には「右腕」用のスイッチを接続でき、そのスイッチの力を追加することができる。

<効果>数値的なデータは下記の通り。「スラッシュモード」で「リミットブレイク技」(【決め技】)が使用できるが、「ブーストモード」状態で「リミットブレイク技」を発動すると、対象に突撃し「ワープドライブ」機能が発動、攻撃対象とあなたを一時的に宇宙空間にワープさせる。この効果により、対象が【エネルギー大爆発】(11p)を所持していても安全に撃破できる。使用後は元の場所に戻ってくる。【エネルギー大爆発】の無力化以外は演出であり、ゲーム上は隣接マスの対象を攻撃する処理となる。

柄に「右腕」用のスイッチを接続して使用可能(接続には 1 行動必要)。効果は 2 つ。1 つめは通常でそのスイッチを使用した効果を得られる。2 つめは【DP 修正】+2 点を得る効果。演出の範囲で接続したスイッチの効果を纏う(例・【ファイヤー】のスイッチを使うと刀身から炎が上がるなど)。

【取得条件】【アストロドライバー】(49p) の取得。【ファイヤー】(55p)【エレキ】(53p)【NS マグフォン】(57p)をあなたが仲間が取得している。【命運】2.5 点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】かつ【アストロドライバー】(49p) で変身中。仲間が取得している【ファイヤー】(55p)【エレキ】(53p)【NS マグフォン】(57p)が使用されていない。行動回数 1 回。

## メテオ (番外モジュール)

□□□

右腕

＜説明＞惑星の力を引き出すモジュール。右腕に「メテオギャラクシー」が出現、3つ並んだスイッチがそれぞれ異なる効果を発揮する。どれも効果は1攻撃のみ。

＜効果＞使用回数を消費して使用する。1回で1攻撃。

## メテオギャラクシー

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
マーズブレイカー	近接	+3	+5	衝撃・火炎	発動すると火星を象った灼熱球が右こぶしに出現し、打撃として使用できる。[炎上判定]難易度3
ジュピターハンマー	近接	+0	+12	衝撃	発動すると木星を象った球体が右こぶしに出現し、その圧倒的質量で打撃を放つ。[スタン判定]難易度2
サターンソーサリー	遠隔 10	+5	+5	斬撃	発動すると土星を象ったエネルギー環が右こぶしに出現し、そのリングを放つことで対象を斬撃する。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数各1回。

## フュージョン (番外モジュール)

□■

左腕

＜説明＞「ステイツチェンジ」(フォームチェンジ)の効果を持つ強力な「アストロスイッチ」。融合のエネルギーを操る紫色のステイツ「フュージョンステイツ」へと姿を変える。装甲の各所が金色となり、パワー、スピード共に強化され、指定した任意のスイッチの効果を3つ融合できる。

※ 原典『仮面ライダーフォーゼ THE MOVIE みんなで宇宙キターッ!』に登場。本ゲームでは、「メテオ」「メテオストーム」「コズミック」が融合しているものとする。

＜効果＞この[最強変身]は[追加HP]+20点、[武器修正]+2個、[DP修正]+4点、[回避判定]+2個の効果を持つ。任意3つのスイッチの効果や装備がそのまま適用される。ただし「ステイツチェンジ」(フォームチェンジ)するスイッチの効果からは[HP]の追加は適用されない。変身時に指定できる「アストロスイッチ」は、あなたが持っているか、あなたの仲間が持っていないかではない(GM判断)。

【取得条件】BAである。【命運】2.5点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】かつ【アストロドライブバー】(49p)で変身中。行動回数1回。

## ストーム (番外モジュール)

□■

右腕

＜説明＞「ステイツチェンジ」(フォームチェンジ)の効果を持つ強力な「アストロスイッチ」。嵐のエネルギーを操る金色の強化装甲を纏うステイツ、「ストームステイツ」へと姿を変える。装甲の各所が金色となり、パワー、スピード共に強化される。専用ロッド武器「ストームシャフト」を装備する。

※ 原典「フォーゼ」では、「メテオ」に変身した朔田が「メテオストーム」ステイツに変身するが、本ゲームでは「ステイツチェンジ」前のフォームが強化されるものとして扱う。従って「エレキステイツ」から変身すれば「エレキストームステイツ」となり、武器「メテオストームシャフト」も「エレキストームシャフト」となる。

※ 原典「フォーゼ」では、「メテオストームシャフト」のリミットブレイク技は高速で回転ゴマ状のストームトッパーを打ち出す「メテオストームバニッシャー」。

＜効果＞この[最強変身]は[追加HP]+20点、[武器修正]+2個、[DP修正]+2点、[回避判定]+3個の効果を持つ。また、常に[属性]爆発の攻撃のDPを-5点する。変身すると右手に装備「ストームシャフト」が出現し使用可能となる。この変身の「リミットブレイク」には爆発エネルギーを吸収する効果があり、【エネルギー大爆発】(11p)の効果は無効化する。

## ストームシャフト

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
通常攻撃	近接	+3	+6	衝撃	----
リミットブレイク(近接)	近接	+3	+15	斬撃	リミットブレイクは[決め技]。使用回数は1回。□■
リミットブレイク(遠隔)	遠隔 10	+1	+14	斬撃	

【取得条件】BAである。【命運】2.5点消費。

【発動条件】【アストロモジュールシステム】で変身中、行動回数1回。

## ゾディアーツスイッチのガジェット

### ゾディアーツスイッチ



＜説明＞星座の力を宿した「アストロスイッチ」。「アストロドライバー」など変身装置を用いず、スイッチ単体で変身できる。スイッチを押すことで「怪人体」に変身し、OFF にすると人間に戻る。「ゾディアーツスイッチ」の変身者は「スイッチャー」と呼ばれ、「ゾディアーツスイッチ」にある中毒性により、「ゾディアーツスイッチ」を失ってもそれを求める傾向がある（ルールのには演出扱い）。怪人体の呼び名は「（星座の英名）・ゾディアーツ」。

＜効果＞使用回数を使い【基本変身】すると、[肉体 HP] が +15 点、変身後の【能力値】が合計 +5 点上昇される。この変身は【異能の器】(FG19p) の効果を持つが、[超人体]ではなく、[怪人体]として扱う。変身中に HP が 0 になっても、シーンが変われば HP は全回復している。ただし変身回数に制限があり、あらゆる手段で使用回数を回復することはできない。この[ガジェット]は【命運】を支払って取得したものでなくとも使用可能であるが、複数取得しても効果はなく、使用回数も 2 回以上にはならない。

「ゾディアーツスイッチ」は「アストロスイッチシステム」との互換性はない。

【取得条件】種族が「人間」である。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】行動回数 1 回。

### ラストワン



＜説明＞「ゾディアーツスイッチ」の使用回数残り 1 回となると、スイッチは「ラストワン」という声と共に充血した眼球を模した禍々しい形に変形する。原典では多くの場合、何度か変身したスイッチャー（「ゾディアーツスイッチ」の変身者）が深い殺意や悪意の衝動を抱いたときに呼応して変化している。この状態で変身すると、スイッチャーの精神は肉体から乖離して怪人体に移り固定され、本来の肉体はクモの糸に包まれたような姿で切り離される。こうなると自分の意思で人間体に戻ることは出来ない。また、多重人格者の特定の人格のみが切り離されて変身することもある。

「ラストワン」で変身した怪人体を倒す（「死亡」が宣言される）と怪人体は爆発して消滅、スイッチのみが残る。残ったスイッチを他人が OFF にすることでスイッチは消滅、スイッチャーは意識を取り戻す。身体に別状は無いが、ショック等から入院が必要な場合もある（PC なら PL、NPC は GM 判断）。

＜効果＞特殊な【強化変身】である。説明では「使用回数残り 1 回となると」とあるが、それは演出上で、ルールとしては【ゾディアーツスイッチ】(62p) の【ガジェット】を使い切ったあとに使用できる。人間の姿から直接変身でき、【ゾディアーツスイッチ】での変身の効果に加えて、[肉体 HP] +20 点、[武器命中] +2 個、[武器 DP] +2 点の効果を得る。変身と同時に、人間としての肉体は意識不明の状態に隣接マスに配置される。あなたが HP を 0 にされ【死亡】を選択すると、怪人の身体は爆発消滅し、スイッチだけが残る。このスイッチを OFF にするとスイッチは消滅して元の人間の肉体に意識が戻る（[肉体 HP] 1 扱いで回復する）。怪人に変身中に人間の肉体が破壊された場合、怪人体に影響はないが、怪人体が死亡し、スイッチを OFF にした場合でも人間の肉体が蘇ることはなく完全に【死亡】する。【ゾディアーツスイッチ】(62p) 同様に、変身回数に制限があり、使用回数を回復することはできない。しかし、何らかの事情で【ゾディアーツスイッチ】を再度取得した場合のみ、【ラストワン】の使用回数は回復する。その場合【ゾディアーツスイッチ】の効果にもある様に、【ゾディアーツスイッチ】は再取得しても使用回数は変わらないので事実上使用回数は最初から 0 回となり、ただちに【ラストワン】が使用可能となる。

【取得条件】【ゾディアーツスイッチ】(62p) を持っている。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】上記参照。行動回数 1 回。

## ラストワンを超える力

＜説明＞高位のゾディアーツである「ホロスコープス」になる素質をもった者達は、「ラストワン」発動後に倒されたとしても、自らの星座の中でもっとも輝く「最輝星」がさらに強く輝き、再びその怪人体を再生することができる。ただし、再度倒されれば復活はしない。

＜効果＞この[ガジェット]を持っていると[肉体 HP]が0になった次のターンの自分の手番の初めて、自動的に[肉体 HP]が最大値まで回復する。ただし効果は1回のみで、再度発動することはない(以降全てのセッション含む)。

【取得条件】[ラストワン] (62p) 【命運】1点消費。

【発動条件】上記参照。

## ホロスコープス

＜説明＞「ゾディアーツ」の中でも上位の存在であることを「ホロスコープス」という。「スイッチャー」が「ラストワン」を超えて覚醒すると、元の人間の肉体を吸収、本来の星座をモチーフにした姿から、「黄道十二星座」の星座の力を宿した姿へと「脱皮」し、同時に「ゾディアーツスイッチ」の形も変わる。「ホロスコープス」のスイッチにはスイッチャーの資質やスイッチそのものの特性などにより、様々な現象が引き起こされる。これらはルールとしてではなく GM がシナリオのストーリーに応じて独自に設定すれば良い。例としては原典『フォーゼ』のカプリコンの演奏能力の向上や「コアスイッチ」との感応、ジェミニのスイッチャーの光と影へのダブルゲンガー的な分離などが該当する。

＜効果＞この[ガジェット]を取得すると、【ゾディアーツスイッチ】(62p)【ラストワン】(62p)【ラストワンを超える力】(63p)の効果を見捨て、【ホロスコープス】の効果も適用され、変身後の[能力値]が合計+10点上昇、[肉体 HP]が+35点される[強化変身]として扱う。また、【星屑忍者ダスタード召喚】の[ガジェット]を自動取得。任意で変身を解き人間の姿に戻ることも可能となる(その場合は、能力も人間状態のものとなる)。

【取得条件】[ラストワンを超える力] (63p) 【命運】1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

スーパー・ノヴァ

## 超新星のガジェット

「ホロスコープス」の中でも、更なる覚醒の高みに到達した者のみが操る超常能力。スイッチャーの資質によって能力は異なる。

## 巨大暴走態

＜説明＞巨大形態。発動すると怪物的な巨体へと変化し、戦闘力が増大する。体内には膨大なエネルギーが渦巻き、倒されると都市を壊滅させるほどの大爆発を起こす。この姿になった者は「(星座名)・ノヴァ」と呼ばれる。

＜効果＞この[ガジェット]を使用すると、シーン中[肉体 HP]+50点。[武器 DP]+4点。[サイズのガジェット]の【ラージサイズ】(AC50p)の効果を得る。ただし戦闘シーンではあなたの味方(GM判断)がいない状態でなければならない。後で味方が戦闘シーンに加わった場合は即座にガジェットの効果は自動で無効化される(NPCの場合、この条件は適用されない)。通常のシーンでは、味方がいても使用可能。またこのガジェットを使用した状態で[肉体 HP]を0にされると、死亡か戦闘不能に関わらず残り【命運】が0になり、そのままならその話数があなたの最終回となり、以降参加不能となる。ただし【命運】1点を消費すれば任意のタイミングで効果を解除できる(命運が無い場合任意解除不可)。

【取得条件】【ホロスコープス】(63p)取得。【強化形態】(64p)を取得していない。【命運】1点を消費。

【発動条件】上記参照、行動回数1回。

## ラプラスの瞳

＜説明＞ゾディアーツスイッチの適性を見出す特殊能力。力を発揮すると対象に重なるように星座の輝きを見出すことができ、さらに集中する事でホロスコープスとしての資質を示す「黄道十二星座」の有無を見出すこともできる。

＜効果＞使用すると1シーンの間、あなたが能力の使用を中止するまで効果は続く。その間、シーンに登場した者をあなたが指定すれば、そのキャラクターが【ゾディアーツスイッチ】や【ホロスコープス】の[ガジェット]を持っているかわかる。また、同時に星座の種類もわかる。ただし能力を使用した時点でそのキャラクターが取得していない[ガジェット]を見つけ出すことはできない。また【ゾディアーツスイッチ】を知覚する力を使って、【ゾディアーツスイッチ】や【ホロスコープス】の[ガジェット]所持者のいるシーンに自由に登場可能(使用回数消費なし)。もちろん、別の場所にいることが確定済みだったり、移動できない状態であればその限りではない。

【取得条件】【ホロスコープス】(63p)取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。



## 強化形態



＜説明＞戦闘能力を極限まで高める力。外見も、より勇ましい姿となる。

＜効果＞この[ガジェット]を使用すると、[肉体 HP] +50 点。[武器 DP] +5 点強化される。この姿になった者は「(星座名)・ノヴァ」と呼ばれる。[最強変身]である。ただし戦闘シーンではあなたの味方 (GM 判断) がいない状態でなければならない。後で味方が戦闘シーンに加わった場合は即座にガジェットの効果は自動で無効化される (NPC の場合、この条件は適用されない)。戦闘以外のシーンでは、味方がいても使用可能。

【取得条件】【ホロスコープス】(63p) 取得。【巨大暴走態】(63p) を取得していない。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】上記参照、行動回数 1 回。

## ジェミニボム



＜説明＞あなたと同等性能を持つ分身爆弾を作り出す。

＜効果＞1 行動を使用することで、変身したあなたと同じ外見のエネルギーの集合体 (説明の便宜上「分身体」と呼称する) を作り出す。データ上も「分身体」は PC と同じデータである (HP は現 HP を適用され、回復はできない)。「分身体」は PC とは別に、独立したキャラクターとして行動する (イニシアティブを振って順番を決める)。行動は独立しており、あなたが管理する。戦闘においては、使用回数制限がない通常の攻撃と防御は可能。[ガジェット] や [アクトカード]、【命運】は使用できない。なお 4 ラウンド経過すると、4 ラウンド目の手番の始めにその場で爆発し、隣接する周囲 8 マスに 8 ダイスを振って出た出目のダメージを与える。この攻撃は【属性】爆発のダメージで【回避判定《受け》】のみ可能。「分身体」は「抱きつき」という特殊な攻撃法を持つ。

抱きつき【射程】近接、【武器命中】+0 個、【武器 DP】なし【拘束判定】2、【属性】特殊。

上記の攻撃対象を【拘束状態】にすると捕まえた状態となり、対象は振りほどく以外の行動はできなくなる。この状態で爆発した場合、対象は【回避判定】を行なえない。また、あなたが 1 行動を使用することで、4 ターン以内でも「分身体」を爆破できる。出現させられる分身は同時に 1 体まで。重複取得不可。

【取得条件】【ホロスコープス】(63p) の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】行動回数 1 回。

## 星屑忍者ダスタード召喚



＜説明＞「ホロスコープス」が召喚する忍者風の分身体。大抵は複数で出現し、忍者刀や爆弾を使用して攻撃する。

＜効果＞使用回数を任意の数同時に消費でき、1 点ごとに 2 体の簡易 NPC「ダスタード」(148p) を隣接マスに出現させられる。行動は次のラウンドにイニシアティブを設定し、個別に行動可能。戦闘シーンで PC がこの[ガジェット]を使用する場合、自分以外に PC の味方がいてはならない (GM 判断)。通常シーンでは演出的に利用する以外使用できない。重複取得不可。

【取得条件】【ホロスコープス】(63p) の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】変身中である。上記参照。行動回数 1 回。

## スイッチ使い



＜説明＞自分の「ゾディアーツスイッチ」以外の「ゾディアーツスイッチ」も使用してその姿に変身できる。

＜効果＞他人の【ゾディアーツスイッチ】(62p) の[ガジェット]で、他人の変身する姿の「ゾディアーツ」に変身できる。変身には別途、「スイッチ」を入手しなければならない。ストーリーの中で GM や他の PC から渡され一時的に使用する場合は、特に【命運】などの消費はない。他のスイッチで変身した場合、そのキャラクターのデータと完全に入れ替わる。ただし、そのキャラクターの戦闘以外のパーソナリティーを表現する[ガジェット](例えば【権力】など)の使用は GM により禁止される (GM 判断)。また、[肉体 HP]は変身を切り替えても変更されない。変身の切り替えには、この[ガジェット]の使用回数を使う。もし、他の「ゾディアーツスイッチ」の所持を自分で設定したい場合、1 体につき【命運】3 点を支払い、該当するキャラクターを通常通りのルールで別途作成する必要がある (この作成時の【命運】は新たに 13 点で作成する)。変身に使用するスイッチは変身中は実体を失っている。

【取得条件】【ホロスコープス】(63p) の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】行動回数 1 回。

## ダスタード強化



＜説明＞あなたが召喚する「ダスタード」を強化する。

＜効果＞【星屑忍者ダスタード召喚】の[ガジェット]の使用回数を消費して、簡易 NPC「強化ダスタード」(148p) が召喚可能。使用回数 1 回で 1 体召喚する。

【取得条件】【星屑忍者ダスタード召喚】(64p) の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】変身中である。上記参照。



## ダークネビュラ

□□□

＜説明＞ジョイント空間を制御する能力。空間を操り、自らの瞬間移動や、対象を「ダークネビュラ」と呼ばれる異空間へ幽閉する能力。  
 ＜効果＞効果は複数ある。「ダークネビュラ能力表」を参照。使用回数は共通。

## ダークネビュラ能力表

名称	射程	命中	DP	属性	備考
グラビティバレット	遠隔10	+3	+5	特殊	接触した空間を削り取る特殊エネルギー弾。【発動条件】行動回数1回。
ワーブドライブ	対象を攻撃する時に、空間を跳躍して宇宙に出る。そこで自分の1行動を行い帰還できる。宇宙への移動はプレイヤーで、効果としては対象の持つ【エネルギー大爆発】(11p)の効果が発動しても無効化する。ゲームの運用としては攻撃前に使用を宣言するだけでよい。【発動条件】攻撃前。				
瞬間移動	自分を短距離瞬間移動させる。使用回数と行動回数を1つずつ消費して、戦闘エリア内の視覚で認識できる場所へ瞬間移動できる。既に物のある場所には移動できない。【発動条件】行動回数1回。				
幽閉	対象を「ダークネビュラ」と呼ばれる異空間へ幽閉する。隣接マスの任意の対象1体は【運動】か【肉体】で難易度3の判定に失敗すると、開いた空間の穴に吸い込まれてしまう。吸い込まれたら戦闘エリア内から対象のコマを除外し、そのシーン中は参加できない。それ以降のシーンでは、異空間から吐き出され参加可能となる。参加開始のタイミングは、PCは各プレイヤー、NPCはGMの判断に一任される。原典『フォーゼ』ではヴァルゴゾティアーツが使用し完全に別の場所に幽閉していたが、こういった演出はGMの許可する【命運】が無くなったNPCなどが対象で、PCに対してはPLと相談して決める。【発動条件】行動回数全消費。				
転送回避	相手の近接攻撃を、瞬間移動でかわす能力。【回避判定《避け》】判定前に宣言し判定ダイス+8個。成功した場合は、3マス離れたどこかにコマを必ず移動すること。移動先がなければ使用はできない。 【発動条件】回避判定《避け》前。				
空間湾曲	相手の遠隔攻撃を、空間を湾曲して受け流す。【回避判定《避け》】判定前に宣言し判定ダイス+8個。 【発動条件】回避判定《避け》前。				

【取得条件】【ホロスコープス】(63p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。表参照。

## 超装甲

■■■

NPC用

＜説明＞強靱な装甲を持つ。

＜効果＞あらゆるダメージの最終合計値を1/2(端数切り捨て)にする効果を持つ。また、【決め技】による成功値のダメージ追加効果も全て打ち消す。ただし、セッション内で新たに取得した【決め技】効果のある攻撃に対しては、逆に追加ダメージ+30点を(相手の攻撃のダメージ最終合計値とは別)受ける。

【取得条件】【ホロスコープス】(63p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

## 眠りの使徒

■■■

NPC用

＜説明＞眠りを操る能力を持つ。あなたの周囲には対象を眠りに誘うエネルギーが放射されており、近くにいるだけで行動力が低下する。さらに、攻撃が接触すると対象の能力を無力化する。

＜効果＞この能力は【人間系】(MS38p)を持つものにしか効果がない。【眠りの使徒】の能力は以下の2つである。

## 弱体化

あなたに隣接した者は判定ロールの「5」を失敗として扱う。

## 無力化

あなたの攻撃が対象に命中した場合(《受け》も含む)、あなたは対象の【ガジェット】を1つ使用不能にできる。ただし、その効果は現在装備している装備や発揮している能力でなくてはならない。これらの効果はシーンが変わると効果を失う。

【取得条件】【ホロスコープス】(63p)の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】上記参照。

## 魂キャプチャー

■■■

NPC用

＜説明＞対象の意識を具現化した白いリング状の物体を作り出す。そのリングを切断すると、対象は意識を失う。長時間意識不明が続くと死亡する。

＜効果＞あなたはシーン内の任意の対象全てに【意思】難易度3を行ない、失敗したものはリング状の物体が作られ、あなたの手元に飛んてくる。このリングは何個でも持つ事ができ、同時に何個でも切断できる。切断には1行動が必要。なお普段は、作り出したリングは体内にしまわれている。リングを切られたものは意識不明となり無力化する。この状態が12時間続くごとに【肉体HP】が1点ダメージを受け、0になると「死亡」する。このリングを無効化するには、あなたと何らかの賭けをして相手が勝たなくてはならない。賭けの方法などは任意で、あなたが負けた場合は本人の意思に関係なく全てのリングが返還され、ただちに意識は戻る。もちろんあなたが勝負を受けなければ良いだけのことだが、GMはストーリーに合わせてそのチャンスを作るようにすること。

【取得条件】【ホロスコープス】(63p)の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

## 熱狂演奏

NPC用

＜説明＞変身したあなたは楽器などを演奏することで人々を熱狂させられる。この熱狂は「コズミックエナジー」の影響による危険なもので、音楽を聴いている間は我を忘れて暴れ回り、非演奏時はその反動から抜け殻のようになってしまう。

＜効果＞GM が許可する重要性の低い NPC は、例えばラジオを通じたものであっても演奏を聞くと判定なしに凶暴化する。それ以外は[洗脳判定] 難易度 2 の効果を受ける。効果範囲はシーン全体。効果はあなたが「死亡」または「戦闘不能」になるまで続く。

【取得条件】[ホロスコープス] (63p) の取得。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】上記参照、行動回数 1 回。

## 魂バインド

NPC用

＜説明＞対象の頭上に金色のリングが出現、次の瞬間そのリングは対象を縛り意識を奪う。再び目覚めると、対象はあなたの操り人形となる。

＜効果＞効果の対象は、GM が許可する重要性の低い NPC であれば視界内の任意全てが対象となり、使用すると次のラウンドに気絶（[気絶状態] 扱い）、その次のラウンドにはあなたの言いなりとなる。PC などそれ以外を対象は[洗脳判定] 難易度 2 の効果を受ける。効果範囲はシーン全体。効果はあなたが「死亡」または「戦闘不能」になるまで続く。

【取得条件】[ホロスコープス] (63p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】上記参照、行動回数 1 回。

## 絶対誓約書

NPC用

＜説明＞「コズミックエナジー」が具現化した誓約書を作り出す。この誓約書に名前を書いた者はあなたと対決しなくてはならない。そして対決に負けた場合はあなたに逆らえなくなる。意識は今までのままだが、あなたに攻撃しようとしても不思議と外してしまう。

＜効果＞まず、この能力を使用するためには「誓約書」の力を制御する「コントロールユニット」を設定する必要がある（原典「フォーゼ」ではタウラスゾディアーツの杖がこれに該当する）。設定したものは戦闘中に所持しなくてはならない。狙う場合、攻撃側は対象を宣言し[命中修正]-6 個となる。「コントロールユニット」は[HP] 15 点である。一度破壊されるとそのセッション中は使用できない。誓約書を交わした後の対決は何でもかまわないが、[対抗判定] か[劇的対抗判定]で行う。あなたはその判定の中に 1 度だけ[判定ダイス]を +10 個できる。相手が負けると誓約書は効果を発揮し、戦闘において対象はあなたへの攻撃ができなくなる。あなたの敗北に対しては特に誓約書のペナルティは無い。効果はあなたが誓約書を破棄するか、あなたが「死亡」または「戦闘不能」になるか、設定したコントロールユニットが破壊されるまで有効。

【取得条件】[ホロスコープス] (63p) の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】上記参照、常駐。

## 超回復

NPC用

＜説明＞強力な回復能力を持つジェネレータ器官。

＜効果＞このジェネレータがある限り、1 行動消費することであなたの[肉体 HP] [追加 HP] を全て最大値に回復できる。また、望まない[特殊状態]も消滅する。対象は自分か隣接マスの者 1 人。ただし、HPO になった場合は回復することはない。意図的にこのジェネレータ器官のみを破壊したい場合、本来の HP とは別計算の[追加 HP25]を[命中判定]-4 個で攻撃し、HP を 0 にする必要がある。もちろんこの HP も回復の対象となる。また、この器官を身につけていると HP の最大値が 45 点以上にはならない。

【取得条件】[ホロスコープス] (63p) の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】行動回数 1 回。

## オーメダル・ガジェット

### メダルドライバー

＜説明＞800年前に「グリード」の力を再現し、「コアメダル」を人間が操るために作り出されたベルト状「変身装置」。変身できる者は、欲望の結晶である「コアメダル」を許容できる深い欲望の持ち主でなくてはならない。欲望の種類はネガティブでもポジティブでも構わない。「コアメダル」をバックル部分のスロットに3枚使用して変身する。使用した「コアメダル」により外見が変化し、変身時には使用したメダルの種類に応じた名前が詠唱される。原典『オーズ』では例えば「タカ」「トラ」「バッタ」なら男性の声で「タカ！トラ！バッタ！タ・ト・バ・タトバ・タ・ト・バ！！」と唱えられる。「セルメダル」を使用しての変身はできない。

＜効果＞この変身は「変身装置」によって行なうが、[ガジェット]を取得した者のみ変身可能。【超人体】同様の【基本変身】として扱う。変身にはこの【メダルドライバー】の【ガジェット】以外に【コアメダル入手】（70p）で「コアメダル」を3枚取得する必要がある。変身すると3枚の【コアメダル入手】に記載されている「変身要素」が使用可能になり【能力値】が合計+6点増加する。【肉体HP】は+25点。他にも「コアメダル」をもっていれば、「コアメダル」の切換えは1行動で可能で、一度に3枚まで変更できる。例・原典『オーズ』では、クワガタ・カマキリ・バッタのメダルで変身する昆虫系コンボは「ガタキリバコンボ」、ライオン・トラ・チーターのメダルで変身する猫系コンボは「ラトラーターコンボ」となる。

【取得条件】【種族】が人間である。【命運】2点消費。

【発動条件】「コアメダル」3枚を所持。行動回数1回。

### スキャンニングチャージ

＜説明＞「メダルドライバー」による変身の必殺技。変身装置「メダルドライバー」の腰に装備された円盤状のスキャン装置「オースキャナー」で、変身のためにベルトに付けた3枚のメダルを上からなぞるようにスキャンすることで、メダル名の詠唱と「スキャンニングチャージ」の発声があり、メダルの力を最大発動する。

＜効果＞この【ガジェット】は【決め技】を放つ【ガジェット】である。決め技の効果は以下の中から選び変更は不可。ただし、メダルのセットパターンごとに決定できる。パターンはかなりの多くの種類になるため、その都度決定していけば良いものとする。また、【コンボフォーム】（69p）で決定した【強化変身】の【スキャンニングチャージ】は【武器DP】+4点。

#### スキャンニングチャージ表

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	備考
スキャンニングチャージ(近接)	近接	+3	+13	任意	【決め技】
スキャンニングチャージ(遠隔)	遠隔10	+3	+11	任意	【決め技】

【取得条件】【メダルドライバー】（67p）の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

## 6連メダルドライバー



NPC用

＜説明＞「悪の組織」に開発された「コアメダル」6つを使用して変身する超絶的威力を誇るメダルドライバー。

＜効果＞この変身は「変身装置」によって行なうが、[ガジェット]を取得した者のみ変身可能。[超人状態]の[基本変身]として扱う。変身にはこの[6連メダルドライバー]の[ガジェット]以外に【コアメダル入手】(EP68p)で「コアメダル」を6枚取得する必要がある。変身すると6枚の【コアメダル入手】に記載されている「変身要素」が使用可能になり[能力値]が合計+12点増加する。他にも「コアメダル」をもっていれば、「コアメダル」の切換えは1行動で一度に3枚まで変更できる。【コンボフォーム】の[ガジェット]は同時に2つ(コアメダル3つで1セット)設定できるものとして扱う。

【取得条件】[種族]が人間である。【命運】4点消費。  
【発動条件】「コアメダル」6枚を所持。行動回数1回。

## 人造グリード



NPC用

＜説明＞グリードは元々「人造」であるため「人造グリード」という表現は適切で無いかもしれないが、開発者達の間で、本来のグリードと区別するために通称として使われている。本来のグリードが生命や不死などの学術的側面を持った錬金術的研究の産物だったのに対し「人造グリード」は「悪の組織」が兵器としてグリードを研究して作り上げた「怪人」であるというコンセプトが決定的に異なっている。そのため、「人造グリード」は欲望を求める自我を全面に表す様な人格ではなく「悪の組織」に忠誠を誓った「怪人」である。コアメダルも1つしかない。しかしグリードとして誕生するための欲望は必要であるため大抵の場合、「悪の組織」が持っている「世界征服の欲望」をエネルギー源としている。そのため、彼らの名前も「(組織名)グリード」と呼ばれる。

＜効果＞種族「グリード」で作成時に取得。あなたは通常のグリードと異なり、コアメダルは1枚である。【魂のコアメダル】の自動的にこの1枚が指定される。あなたは【コアメダル表】からではなく任意の[ガジェット]必ず5つを【命運】を支払ってメダルの【変身要素】として取得する(0.5点未満の[ガジェット]は0.5点として取得)。GMはメダルの効果として適切ではないと判断した[ガジェット]効果の変更を指示できる。またこの[ガジェット]を取得した者は【グリード完全体】の[ガジェット]も【命運】を支払って取得しなくてはならない。【コアメダル吸収】の効果は使用できない。

【メダルドライバー】で使用する場合、このコアメダルはどの部位として使用しても良い。

【取得条件】追加取得不可。【命運】1.5点+上記の消費。  
【発動条件】行動回数1回。

## コンボフォーム

## 下記

＜説明＞「メダルドライバー」による変身の中でも、主に同系統の「コアメダル」を3枚使用した変身は「コンボフォーム」と呼ばれ、より強い力を発揮する。原典『オーズ』では昆虫系緑色の「クワガタ」「カマキリ」「バッタ」のコンボ「ガタキリバ コンボ」や、鳥系赤色の「タカ」「クジャク」「コンドル」の「タジャドル コンボ」などが登場する。基本的には同系統の「コアメダル」が対象だが、あなたが特に設定すれば「コンボフォーム」は必ずしも同系統である必要はない。原典「オーズ」では例えば「タカ」「トラ」「バッタ」で「タバコンボ」と呼ばれる。変身時には通常の变身より詠唱が長くなり、「コアメダル」を使用すると男性の声で「タカ!トラ!バッタ!タ・ト・バ・タトバ・タ・ト・バ!!」と唱えられる。

＜効果＞この[ガジェット]を取得時に、自分が現在所持している「コアメダル」3枚を任意に選び「コンボ」として設定する。取得時にメダルを決定し変更は不可。また決定した「コアメダル」を1枚でも失うとこのガジェットは使用出来なくなる。設定した「コンボフォーム」で変身した場合は[基本変身]を経ずに[強化変身]となる。「コンボ固有能表」から1つ(【能力値4点上昇】を含んだ場合は2つまで)を取得する。非戦闘時の能力の応用はGMと相談すること。また、同じ効果の重複取得はできない。

## コンボ固有能表

名称	説明	名称	説明
能力値4点上昇 ■■■	<p>＜説明＞能力値が上がる。</p> <p>＜効果＞能力値が4点追加される。これのみ他のコンボ固有能と重複して合計2つまで取得可能(この[ガジェット]の重複は不可)。ただしその場合は副作用として、戦闘終了後にあなたの[内体 HP]は1点になるペナルティを得る(戦闘不能や死亡でHPが0の場合は1にはならない。演出だけの戦闘などはGM判断)。</p> <p>【取得条件】BAである。【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】変身時。常駐。</p>	超音速飛翔 □■■	<p>＜説明＞驚異的な飛行能力を持っている。</p> <p>＜効果＞[上空・1]と[上空・2]を得て、飛行中の[移動力]+10マスする。効果は3ラウンド。</p> <p>【取得条件】[飛行1～2](MS44p)取得。【命運】1.5点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>
分身生成 □■■	<p>＜説明＞大量の分身を出現させることができる。</p> <p>＜効果＞この分身はフレーバーである。多量に出現するがゲーム上の運用では、個別の管理をすることはない。大量の分身は戦闘エリアを埋め尽くすため、あなたはどのマスにもいるかのように任意の対象に近接攻撃を行なえる。効果は1ラウンド。</p> <p>【取得条件】BAである。【命運】2点消費。</p> <p>【発動条件】手番の最初に宣言。</p>	冷気発生 □■■	<p>＜説明＞身体から冷気を放射することができる。周囲の対象を無差別に凍結させる。</p> <p>＜効果＞あなたから[射程]8マスの、あなた以外の全ての対象に[属性]冷気の固定ダメージ10点+[拘束判定]難易度2を与える。[回避判定《受け》]は可能。[上空]にいる者は対象ではない。</p> <p>【取得条件】BAである。【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>
熱線放射 □■■	<p>＜説明＞身体から高熱を放射する。周囲の対象を無差別に炎上させる。</p> <p>＜効果＞あなたから[射程]8マスの、あなた以外の全ての対象に[属性]火炎の固定ダメージ10点+[炎上判定]難易度2を与える。このダメージは[回避判定《受け》]で軽減可能。[上空]にいる者は対象ではない。</p> <p>【取得条件】BAである。【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>	生体強化物質 □■■	<p>＜説明＞強力な回復および強化能力を持っている。</p> <p>＜効果＞自分のHPを30点回復し、[回避判定《受け》]を+5個する(効果は3ターン)。戦闘不能時には使用不可。</p> <p>【取得条件】【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>
重力操作 □■■	<p>＜説明＞周囲の重力を操作することができる。任意の対象にかかる重力を高め、行動を奪うことができる。</p> <p>＜効果＞あなたから[射程]8マスの、あなた以外の任意の対象全てに[拘束判定]難易度2を与える。効果を1人にしぼった場合、難易度は3になる。この効果は3ラウンド。[上空]にいる対象に用いたなら[墜落判定]難易度3を受ける。</p> <p>【取得条件】【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>	時間停止 □■■	<p>＜説明＞時間を操ることができる。</p> <p>＜効果＞[フリーズ](AC28p)の効果を得る。</p> <p>【取得条件】BAである。使用している「コアメダル」がすべて[スーパーコアメダル](70p)の取得。【命運】1.5点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>
ゲル状化 □■■	<p>＜説明＞身体をゲル化させて水中を高速で移動可能。地上でも使用可能。</p> <p>＜効果＞[水中状態]の効果を受けない。水中での[移動力]+10マス。また、流体状の身体は[回避判定《避け》]を+5個する。効果は3ラウンド。</p> <p>【発動条件】行動回数1回。</p>	セルメダル還元攻撃 □□□	<p>＜説明＞物体や生物に触れる事でセルメダルの固まりにできる。</p> <p>＜効果＞使用回数を消費し宣言することで、演劇的に物体や生物をセルメダルに作り替え[セルメダル数]1-3点を得る。PCや重要なNPC、重要な物品や建物はセルメダルに出来ない。使用可能範囲はGMが判断する。戦闘中は使用できない。</p> <p>【取得条件】【命運】1.5点消費。</p> <p>【発動条件】行動回数全消費。</p>
		コアメダル破壊 □■■	<p>＜説明＞通常では破壊できない「コアメダル」を破壊することができる。</p> <p>＜効果＞対象が「グリード」の場合に効果を発揮。対象を倒した際に使用回数を消費し宣言することで、対象が[戦闘不能]を選択したならランダムに1-3枚の「コアメダル」、[死亡]を選択したなら[魂のコアメダル]で指定したメダルが破壊されたことになる。他の「コアメダル」が無い場合も[魂のコアメダル]が強制的に選ばれる。PCに対して使用するためにはそのPLの許可が必要。</p> <p>【取得条件】【命運】1点消費。</p> <p>【発動条件】対象のHPを0にした時に宣言。</p>

【取得条件】「メダルドライバー」(67p)の取得時に自動取得。

【発動条件】「コアメダル」3枚を所持し、【メダルドライバー】で変身している。表参照。



## コアメダル入手

＜説明＞「グリード」の力の源でもある錬金術的な物質。このメダルの1枚が自我を持つことで「グリード」となる。「メダルドライバー」の使用者はこのメダルを変身などにも使用する。

＜効果＞【コアメダル表】(71p)の頭部、腕部、脚部から1枚ずつ、計3枚を任意に選択し、取得できる。この【ガジェット】は誰でも取得できるが、ガジェット効果を適用できるのは【コアメダル吸収】を持っている「グリード」と【メダルドライバー】の使用者のみ。あなたが取得した「コアメダル」は自由に他者に渡してかまわない。

### 「グリード」の場合

この【ガジェット】で取得した「コアメダル」は全て、あなたが発生(誕生)した1つの「コアメダル」セットのメダルとして扱える。GMが特別に用意しない限り、他人から同じ種類のメダルを渡されても、あなたのメダルセットではない(例・あなたの「タカヘッド」メダルと、他人が取得した「タカヘッド」メダルは別のセットとして扱う)。

【ガジェット】を重複して取得することで最大9枚の自セット「コアメダル」を用意可能だが、9枚目を取得する際には必ず【グリード完全体】(75p)を同時に取得しなくてはならない。また最後の1枚(誕生時に抜かれた10枚目のメダル)はGMが所持しているものとし、自力で用意はできない。取得した「コアメダル」を体内に吸収すれば、その効果を適用される。詳しくは【コアメダル吸収】(77p)参照。「コアメダル」取得時に、自分が生まれた「コアメダル」セットの属性(大きなくりでこじつけ可能)とメダル色を自由に決定する。例・原典『オーズ』に登場する「グリード」のメズールは「水棲系」で、「シャチ」「ウナギ」「タコ」の「コアメダル」を持つ。ガメルは「重量系」という属性で「サイ」「ゴリラ」「ゾウ」の「コアメダル」を持つ。

### 【メダルドライバー】使用者、その他の場合

いくつでも重複して取得できるが、一般人は「コアメダル」を所持できるだけで使えない。【メダルドライバー】使用者は「メダルドライバー」を使用することで変身する。詳細は【メダルドライバー】(67p)参照。

【取得条件】「コアメダル表」で指定する【命運】+2消費。

【発動条件】「グリード」の場合は【コアメダル吸収】で体内に取り込んでおり、【怪人体】である。【メダルドライバー】使用者の場合は該当するメダルを使用した変身中である事。表参照。

## コアメダル誕生

＜説明＞800年前、錬金術によって生まれた「コアメダル」。しかし、オルタライフに分類される生命はその性質上、自然発生的に自らの体内に「コアメダル」を宿すことがある。

＜効果＞この【ガジェット】を取得しており、【オルタライフ】(AC51p)を持つ【種族】として扱われているキャラクターは、【コアメダル誕生】1つにつき1枚の「コアメダル」を作り出す。誕生した「コアメダル」は取得者から【ガジェット】1つが移動して、宿っている。宿った【ガジェット】は取得時に任意で決定し、変更不可。またメダルに宿るガジェットは「能力」や「体質」的なものに限られ、地位や社会、職業などは不可。また【怪人体】など自存在の前提条件を失うものでない(GM判断と承認が必要)。

この【ガジェット】で作られた「コアメダル」はあなたの体内から本人の任意で取り出せ他人に譲渡できる。「グリード」は吸収時、【メダルドライバー使用者】はその「コアメダル」を使用した変身時に、込められた【ガジェット】を自分のものにできる(「グリード」はメダル吸収時に暴走判定が必要)。ただし種族制限など込められた

【ガジェット】の前提【取得条件】は変わらないため、元々使用可能な【ガジェット】以外であれば使用不可(「グリード」が【友情】を込めた「コアメダル」を吸収しても意味がない)。また、あなたが「コアメダル」を体内から取り出した時点で、あなたはその「コアメダル」に設定した【ガジェット】が使えなくなる。GMは望むなら簡易エネミー(魔化鮫やヤミーなど)にこの【ガジェット】を持たせるのも良いかもしれない。PC「グリード」にこの「コアメダル」を吸収させるには、相手が同意していなければならない。

【取得条件】【オルタライフ】(AC51p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】上記参照、常駐。

## スーパーコアメダル

＜説明＞現代では実現していない技術だが、数十年後の未来では「コアメダル」を「メダルドライバー」向けに強化する技術が開発されている。これを「スーパー化」と呼んでいる。現代世界でこの技術を持っている場合は、GMの許可範囲内で何らかの設定が必要。

＜効果＞自分が所持しているうち任意1枚の「コアメダル」を指定し、【変身要素】として【命中修正】+1個と【DP修正】+1点を追加して設定できる。この効果は「グリード」には適用されない。使用回数が増えたりはしない。以後、その「コアメダル」は「スーパー+ (コアメダル名称)」とよばれる。1枚の「コアメダル」に重複してこのガジェットを取るの不可。「メダルドライバー」の使用者が変身時に、3枚すべてに「スーパー化」した「コアメダル」を使用し【コンボフォーム】(69p)扱いで変身した場合、【最強変身】として扱う。

【取得条件】【コアメダルドライバー使用者】、【コアメダル入手】

(70p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】表参照。



## コアメダル表／頭部（ヘッド）

## 下記

名称	説明
タカヘッド	<p>&lt;説明&gt;優れた視覚能力で、皮膚の変色や変形で隠れている対象を探す。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 対象を探す場合の判定（【機知】など）に+2個。</p>
クワガタヘッド	<p>&lt;説明&gt;クワガタの頭をモチーフとする。角状外骨格のクワガタホーンは雷撃を放つ。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 電撃は射程内の任意全員に適用される。 電撃□■■【射程】遠隔 6 マス【武器命中】+0 個、【武器 DP】+1 点、【属性】電撃。</p>
ライオンヘッド	<p>&lt;説明&gt;ライオンをモチーフにした頭部。空間認識能力に優れる。特殊能力「ライオネルフラッシュ」は目くらましの光を放つ。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 ライオネルフラッシュ（□■■■）は戦闘シーン全体に光を放ち、自分以外の対象の視力を一時的に奪う（使用回数消費）。全員【無視界判定】難易度 1 を行い失敗すれば【無視界状態】となる。</p>
サイヘッド	<p>&lt;説明&gt;サイをモチーフにした頭部。強靱であると共に額の角「グラビドホーン」による頭突が強力。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】【回避判定《受け》】+2 個。 グラビドホーン【射程】近接、【武器命中】-1 個、【武器 DP】+6 点、【属性】衝撃。</p>
シャチヘッド	<p>&lt;説明&gt;シャチをモチーフにした頭部で、エコーにより空間認識をするため、視界を奪われても状況把握が可能。また、頭部先端より高水圧の水流を放つことも可能。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 【水中状態】の影響を受けない。 高圧水流は【射程】8 マス内の任意 1 体に【転倒判定】難易度 2 を与える。</p>
プテラヘッド 追加【命運】1 点消費	<p>&lt;説明&gt;プテラドンを模した頭部。背面からは翼の翼のような「エクスターナルフィン」を展開でき、攻撃と飛行に使用できる。咆哮は対象を凍結させる効果がある。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 【飛行・2】（MS44p）の効果がある。 エクスターナルフィン【射程】近接【武器命中】+1 個、【武器 DP】+3 点、【属性】斬撃 咆哮【射程】遠隔 5 マスの任意 1 体の対象に、凍結による【拘束判定】難易度 2【属性】冷氣</p>
コブラヘッド	<p>&lt;説明&gt;ターバンのようにコブラを巻いたイメージの頭部。カペロブラッシュという笛で頭部のコブラパーツを操り、対象を攻撃することができる。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 赤外線を可視化でき、生物を探す判定（【機知】など）に+2 個。 コブラ攻撃【射程】近接【武器命中】+1 個、【武器 DP】+1 点+【毒判定】難易度 1、【属性】斬撃</p>
サソリヘッド 追加【命運】1 点消費	<p>&lt;説明&gt;鎧兜のようなサソリをモチーフとした頭部。毒性を持つ角を武器とする。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】【回避判定《受け》】+1 個。 毒角【射程】近接【武器命中】+0 個、【武器 DP】+0 点+【毒判定】難易度 2、【属性】刺突</p>
サメヘッド	<p>&lt;説明&gt;サメをモチーフにした頭部。サメのキバ状のエネルギー体を出現させて噛みつく。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 クルエルティバイト【射程】近接、【武器命中】+4 個、【武器 DP】+2 点、【属性】斬撃</p>
<p>【取得条件】上記参照。</p> <p>【発動条件】「グリード」の場合は【コアメダル吸収】で体内に取り込んでおり、【怪人体】である。【メダルドライバー】使用者の場合は該当するメダルを使用した変身中である事。表参照。</p>	

## コアメダル表／腕部 (アーム)

## 下記

名称	説明
トラアーム	<p>&lt;説明&gt;腕力に優れたトラモチーフの腕。両腕先端部に折り畳みクロー「トラクロー」が付属。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 トラクローは 2 本セットで出現する。 トラクロー [射程] 近接、[武器命中] +1 個、[武器 DP] +4 点、[属性] 斬撃。</p>
カマキリアーム	<p>&lt;説明&gt;カマキリソード (両腕部に装備された着脱可能なブレード状の武器) が付属するカマキリをモチーフにした腕。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 カマキリソードは 2 本セットで出現する。手で持っても使用できるし、腕にマウントして使用することも可能。効果に変化は無い。 カマキリソード [射程] 近接、[武器命中] +2 個、[武器 DP] +3 点、[属性] 斬撃。</p>
トリケラアーム	<p>&lt;説明&gt;トリケラトプスを模した腕部。肩には伸縮自在の角状外骨格「ワインドスティンガー」を装備。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 [回避判定《受け》] +2 個。 ワインドスティンガー [射程] 近接 [武器命中] +0 個、[武器 DP] +5 点、[属性] 刺突。</p>
ゴリラアーム 追加【命運】1.5点消費	<p>&lt;説明&gt;腕力に優れたゴリラモチーフの腕部。両腕先端部にガントレット状武器「ゴリバゴーン」が装備され、ロケットのように射出する「バゴーンプレッシャー」を放つ (2 つセットで出現する)。「バゴーンプレッシャー」の発射回数は無制限。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 ゴリバゴーン [射程] 近接、[武器命中] +1 個、[武器 DP] +4 点、[属性] 衝撃。 バゴーンプレッシャー [射程] 遠隔 8 マス、[武器命中] +0 個、[武器 DP] +5 点、[属性] 衝撃。</p>
ウナギアーム 追加【命運】1点消費	<p>&lt;説明&gt;電気ウナギをモチーフにした腕部。両肩には着脱可能な 2 本の鞭「電気ウナギウィップ」を装備。対象にまきつけ電撃を放つ「ボルタームウィップ」を使う。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 全ての攻撃に [属性] 電撃を任意で追加できる。 電気ウナギウィップ [射程] 近接 3、[武器命中] +1 個、[武器 DP] +3 点 + [転倒判定] 難易度 1、[属性] 斬撃 + 電撃 ボルタームウィップ (□□□) は「電気ウナギウィップ」の攻撃が成功したとき、ダメージ算出時に宣言すると、対象に [スタン判定] 難易度 3 を与える。</p>
クジャクアーム 追加【命運】1点消費	<p>&lt;説明&gt;クジャクをモチーフにした腕部。背中には、3 対の翼「クジャクウイング」が収納されており、展開して飛行可能。また、虹色のクジャクの翼を作り出し無数の羽手裏剣として放つ「クジャクフェザー」も使用できる。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 [変身要素] クジャクウイングにより飛行可能 (【飛行・2】 (MS44 p) の効果)。 クジャクフェザー □■ [射程] 遠隔 10 マス [武器命中] +1 個、[武器 DP] +4 点。[属性] 刺突。 クジャクフェザーの対象は射程内の任意全て。</p>
カメアーム 追加【命運】1点消費	<p>&lt;説明&gt;カメを模した腕部。両腕にカメの甲羅のようなシールド「ゴウラガードナー」が装備される。二つをあわせて防御するとオレンジ色のエナジーシールドが展開される「ゴーラシールドデュオ」が発動。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 [回避判定《受け》] +2 点。 [属性] 火炎、電撃に対して常にダメージ -5 点。 ゴーラシールドデュオ (□□■) は [回避判定《受け》] 判定前に使用を宣言。使用回数を消費して [回避判定《受け》] に +8 個の効果を与える。。</p>
バンダアーム	<p>&lt;説明&gt;腕力に優れたバンダモチーフの腕。両腕先端部に折り畳みクロー「バンダクロー」が付随。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 バンダクローは 2 本セットで出現する。 バンダクロー [射程] 近接、[武器命中] +2 個、[武器 DP] +3 点、[属性] 刺突。 [発動条件] 常駐。</p>
カンガルーアーム 追加【命運】0.5点消費	<p>&lt;説明&gt;カンガルーをモチーフにした腕部。グローブ状の両腕で打撃格闘を行なう。このコアの特徴は、アームとレッグどちらにでも使用できること。【カンガルーレッグ】も同時に取得したものとして扱う (同時に使えるわけではない)。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 カンガルー格闘 [射程] 近接、[武器命中] +1 個、[武器 DP] +2 点、[属性] 衝撃。</p>
カニアーム 追加【命運】1点消費	<p>&lt;説明&gt;黒の「コアメダル」。カニを模した腕部。強靱な装甲とハサミに変形する両腕「カニシザーズ」をもつ。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 [回避判定《受け》] +2 点。 [属性] 冷気、衝撃に対して常にダメージ -5 点。 カニシザーズは 2 本セットで出現する。手で持って使用するか、腕にマウントして使用することが可能。効果に変化は無い。 カニシザーズ [射程] 近接、[武器命中] +0 個、[武器 DP] +5 点、[属性] 斬撃。</p>
クジラアーム 追加【命運】0.5点消費	<p>&lt;説明&gt;クジラを模した腕部。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】 [回避判定《受け》] +2 個。[回避判定《避け》] +1 個。</p>

【取得条件】上記参照。

【発動条件】「グリード」の場合は【コアメダル吸収】で体内に取り込んでおり、【怪人体】である。【メダルドライバー】使用者の場合は該当するメダルを使用した変身中である事。表参照。

## コアメダル表／脚部（レッグ）

## 下記

名称	説明
バッタレッグ	<p>&lt;説明&gt;跳躍力に優れるバッタの足。バッタ脚へと変化することで、その跳躍力を最大限に発揮する。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】</p> <p>ジャンプ力を必要とする判定（【運動】など）に+2個。</p>
チーターレッグ 追加【命運】1点消費	<p>&lt;説明&gt;超加速を生み出すチーターの足。「高速移動能力」に加え、相手を掴んで連続蹴りを放つ「リボルスピンキック」をさせる。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】</p> <p>音を立てずに歩けるため、追跡などの判定（【機知】など）に+1個。</p> <p>「高速移動能力」【移動力】に+3マス</p> <p>リボルスピンキック【射程】近接【武器命中】+4個、【武器DP】+1点、【属性】衝撃</p>
ゾウレッグ	<p>&lt;説明&gt;強靱な破壊力を持つゾウモチーフの足。両足をゾウの足の様に変形させて繰り出す、空中からの踏みつけ攻撃「ズオーストンプ」（使用回数消費）は強力。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】</p> <p>ズオーストンプ【射程】近接【武器命中】+0個、【武器DP】+10点、【属性】衝撃□□□</p>
タコレッグ	<p>&lt;説明&gt;タコの足をモチーフにした脚部。脚部の装甲が分離しタコの足のようになる。吸盤を利用して、足場を固定したり、壁面を上ったりできる。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】</p> <p>【転倒判定】の難易度を-2点（最低1）にできる。壁面を移動できる。</p>
コンドルレッグ 追加【命運】1.5点消費	<p>&lt;説明&gt;コンドルを模した脚部。キック時に脚部の爪が、斬撃を加えるスライカーネイル・ラプタードエッジとなる。キックをとまなう【決め技】を使用した場合には、脚部装甲が展開して巨大な鳥の爪と化すことで威力を高める。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】</p> <p>○格闘のダメージを+2点する（【決め技】を除く）。</p> <p>取得時に指定した任意1種類の演出にキックをとまなう【決め技】に+5点のダメージ+【属性】斬撃を追加。</p>
ティラノレッグ 追加【命運】0.5点消費	<p>&lt;説明&gt;ティラノザウルスを模した脚部。普段は小さいが攻撃使用時に伸縮して尻尾となるテイルディバイダーを持つ。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】【回避判定《受け》】+1個。</p> <p>テイルディバイダー【射程】近接【武器命中】+0個、【武器DP】+4点+【転倒判定】難易度1、【属性】衝撃。</p>
ワニレッグ 追加【命運】1点消費	<p>&lt;説明&gt;ワニを模した脚部。ノコギリ状の脚部「ソウデッドサイザー」で攻撃する。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】</p> <p>ソウデッドサイザー【射程】近接、【武器命中】+2個、【武器DP】+3点、【属性】斬撃</p> <p>キックをとまなう【決め技】任意1つに+5点のダメージ+【属性】斬撃を追加。</p>
カンガルーレッグ 追加【命運】0.5点消費	<p>&lt;説明&gt;カンガルーをモチーフにした脚部。すばやいフットワークを身に着ける。このコアの特徴は、アームとレッグどちらにでも使用できること。【カンガルーアーム】も同時に取得したものとして扱う（同時に使えるわけではない）。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】【回避判定《避け》】+3個。</p>
エビレッグ	<p>&lt;説明&gt;エビをモチーフにした脚部。エビの跳躍力を発揮する。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】【回避判定《避け》】+2個。</p>
オオカミウオレッグ 追加【命運】1点消費	<p>&lt;説明&gt;オオカミウオをモチーフにした脚部。空中を泳ぐ能力と、「ディーベストハーブーン」と言う紅い槍を装備。</p> <p>&lt;効果&gt;【変身要素】【飛行・1】（MS22p）の効果を得る。</p> <p>ディーベストハーブーン【射程】近接、【武器命中】+2個、【武器DP】+4点、【属性】刺突。</p>
<p>【取得条件】上記参照。</p> <p>【発動条件】「グリード」の場合は【コアメダル吸収】で体内に取り込んでおり、【怪人体】である。【メダルドライバー】使用者の場合は該当するメダルを使用した変身中である事。表参照。</p>	

## セルドライバー



**<説明>**「セルドライバー」は「スマートブレイン社」の技術によって開発されたベルト状の変身装置であり、「セルメダル」を入れることで、「セルメダル」をエネルギー源とする強化スーツ、「セルスーツ」を実体化する。この変身に「コアメダル」を使用することはできない。また変身時に CLAWS と呼ばれる専用装備を「セルメダル数」の消費により実体化できる。「BOARD」以外にも開発に投資した財団や系列機関が使用する場合がある。主な採用組織は「BOARD」「鴻上ファウンデーション」「財団 X」である。原典『オーズ』の仮面ライダーバースに相当。

**<効果>**この [ガジェット] での変身は [基本変身] として扱う。変身には使用回数 1 回と [セルメダル数] 1 点を消費して変身する。変身すると [種族] の「能力値割振り点」を合計 15 点で計算して、変身後の能力値割振りを再設定し、[追加 HP] +25 点を得る。またすべての [CLAWS 装備] (98p) を別途 [命運] を消費して取得が可能。

**[取得条件]** [BOARD] (AC31p)、[鴻上ファウンデーション] (22p)、[財団 X] (22p) のいずれかの取得。[種族] が人間である。[命運] 2 点消費。

**[発動条件]** [セルメダル数] 1 点消費。行動回数 1 回。

## セルドライバースーツ



**<説明>**「スマートブレイン社」の技術によって開発された「セルドライバースーツ」の技術検証用モデル。変身時に生成される「セルスーツ」は、全身各所にデータ収集用の赤いラインが入っている。基本性能は同じだが、[CLAWS 装備] (98p) に使用制限がある。

**<効果>**この [ガジェット] は、[取得条件] [発動条件] などで [セルドライバースーツ] と書かれている条件を代替え可能。変身は [基本変身] として扱う。変身には使用回数 1 回の消費と [セルメダル数] 1 点を消費して変身する。変身すると [種族] の「能力値割振り点」を合計 15 点で計算して、変身後の能力値割振りを再設定し、[追加 HP] +25 点を得る。また [CLAWS 装備] (98p) のうち [プレストキャノン] [クレーンアーム] のみ、別途 [命運] を消費して取得が可能。

**[取得条件]** [BOARD] (AC31p)、[鴻上ファウンデーション] (22p)、[財団 X] (22p) のいずれかの取得。[種族] が人間である。[命運] 1 点消費。

**[発動条件]** [セルメダル数] 1 点消費。行動回数 1 回。

## セルメダル入手



**<説明>**あなたは [セルメダル数] に該当する量の「セルメダル」を持っている。人間であればケースや手で持っていることになり、「グリード」「ヤミー」は身体そのものを構成している。その場合は [メダル管理ルール] (4p) を使用する。フレーバーとしての「セルメダル」所持にこのガジェットは必要ない。

**<効果>**この [ガジェット] を取得すると [メダル管理ルール] (4p) に準じて [セルメダル数] が +3 点される。あなたが「グリード」ならば [セルブースト] (77p) などにも使用可能。この [ガジェット] は複数所持することでより大量の「セルメダル」を所持しているものとして扱う。重複して取得すれば「セルメダル」数も加算される。

**[取得条件]** [命運] 0.5 点消費。

**[発動条件]** 常駐。

## グリードのガジェット

### 魂のコアメダル

＜説明＞「グリード」は「欲望」から生まれた疑似生命体。元をたどれば 1 枚の「コアメダル」にたどり着く。あなたの意識は、自分の「コアメダル」セットのうち 1 枚に宿ったものにすぎない。通常破壊されることのない強靱な「コアメダル」とはいえ、破壊されてしまえばあなたには完全な死が訪れる。

＜効果＞キャラクターメイキング時に自動取得する【コアメダル入手】(70p)の中から 1 枚選んで、それを「魂のコアメダル」と設定する。通常は破壊されることがなく、HP が 0 になると自動的に【戦闘不能】が選択される。その場合、あなたは「魂のコアメダル」以外の手持ちの「コアメダル」「セルメダル」を全てまき散らして肉体を失い、1 枚の「コアメダル」となる。この状態では動くことも喋ることもできず、誰か他人によって【セルメダル数】を最低 1 点供与されないと元の姿には戻れない。「コアメダル」を破壊可能と記述のある攻撃でこの「魂のコアメダル」が破壊されると、あなたは完全に「死亡」する。

【取得条件】【種族】グリードの初期取得済み。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

### メダル流体化

＜説明＞あなたはメダルで構成された身体を一旦メダルの集合体に変化させ、メダルが通れる範囲の隙間などを潜り抜け障害を越えられる。

＜効果＞GM が許可する程度の隙間があれば、閉じ込められた状態などからでも脱出可能。浮遊レベル（【飛行】でない）で空中を移動できる。素早い挙動は出来ず、効果時間は 1 シーン。攻撃やダメージの回避には使用できない。

【取得条件】【種族】グリードの初期取得済み。【命運】消費なし。

【発動条件】行動回数 1 回。

### グリード完全体

＜説明＞9 枚の「コアメダル」全てを揃えた「グリード」は、欲望が極限まで肥大化し、もう少しで満たされる飢餓感から「完全体」と呼ばれる状態になる。この姿こそ 800 年前にもいた「グリード」の真の姿である。

＜効果＞あなたが自分の「コアメダル」を 9 枚吸収している状態を意味し【最強変身】として扱う。全ての【武器命中】に +4 個、【肉体 HP】+20 点得る。さらに【コンボフォーム】(69p)の【コンボ固有能力表】から【取得条件】を無視して任意 1 つを自動取得する（命運を支払えば追加取得も可能）。以降、自セットの「コアメダル」を吐き出さない限り「変身」としてこの姿となる。

【取得条件】【種族】グリードである。自セットのメダルを 9 枚所持している。【命運】3 点消費。

【発動条件】常駐。

### 屑ヤミー生成

＜説明＞セルメダルを半分に割ってばらまくことで「屑ヤミー」を作り出す。この「ヤミー」は成長したり人に取り憑いたりすることは無く、あなたの命令に従って、対象に襲いかかる。知性は低く、無差別に人を襲う。

＜効果＞【セルメダル数】を 1 点消費して「屑ヤミー」を 2 体生成できる。データは簡易エネミー(135p)を参照。戦闘が終了すると「屑ヤミー」は消滅する。PC がこの【ガジェット】を使用する場合、自分以外に PC の味方がいてはならない (GM 判断)。通常シーンでは演劇的に利用する以外では使用できない。

【取得条件】【種族】グリードである。【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

## ヤミー生成



＜説明＞人間の欲望から生み出される怪人「ヤミー」を作り出す能力。作り出される「ヤミー」には一定のルールがあり、詳細は「ワールドガイド」(149p)を参照。「グリード」は自分の「ヤミー」を任意に「セルメダル」に還元することができる。この方法で「セルメダル数」を集める場合もある。

＜効果＞「セルメダル数」を1点消費して「ヤミー」を生成する。GMは「ヤミー」の活動に準じて「セルメダル数」の増加を宣言すること（目安は欲望が1つ達成したら1-3点の「セルメダル数」が増加する程度）。細かな運用はGMに一任される。生まれるヤミーは「簡易エネミー」の「ヤミー」の中から任意に選択して「必要命運」+「育成命運」を支払って決定できる。あなたは「ワールドガイド」(149p)の「育成の種類」から、どのタイプの育成特徴を持っているか決定し、それ以外のタイプのヤミーを作成することはできない。またヤミーの行動はGMが管理し、あなたが直接命令しない限り「欲望」に従って独自判断で行動する。あなたは自分のヤミーを指示により任意に「セルメダル数」に還元可能。還元すると、生成に支払った【命運】も帰ってくる。ただし、戦闘中に「セルメダル」への還元指示は行なえない。また、PCが生成したヤミーはHPOになると必ず【戦闘不能】ではなく【死亡】となり、死亡すると支払った【命運】は返ってこない。明らかに危険な場所で活動させた、超高度からの落下など、戦闘以外でもGM判断でヤミーが死亡することはあり得る。

## 【基本型ヤミー】

【育成命運】+0点。あなたの指示で「セルメダル」に還元した場合、初期に持っている【セルメダル数】を引いた残りの【セルメダル数】を取得できる。

## 【内包型ヤミー】

【育成命運】+1点。あなたの指示で「セルメダル」に還元した場合、初期に持っている【セルメダル数】を引いた残りの【セルメダル数】を取得できる。もし誰かが、内包されている人物を救出するには、1行動消費して、ヤミーに隣接した状態で【肉体】の【対抗ロール】に勝利する必要がある。内包したままヤミーのHPが0になると、その人物がNPCならGM判断で【戦闘不能】か【死亡】。PCなら、死亡したヤミーのHPと同等のダメージを受ける（【回避判定《受け》】可能）。内包された者が自力で脱出する事はできない。宿主が取り出されたも、ヤミーには影響ない。内包できるのは【人間系】(MS38p)を持つ者のみ。対象がPCの場合、そのPLの許可が必要。

## 【自前型ヤミー】

【育成命運】+3点。この「ヤミー」は初期に持っている【セルメダル数】以外に1点取得することに、その【セルメダル数】はあなたに転送され、ヤミーが得たのと同じ【セルメダル数】を取得する。また、この方法で誕生したヤミーは倒された時、残りの【セルメダル数】に関わらず得られる【セルメダル数】は1点である。

## 【巢作型ヤミー】

【育成命運】+3点。あなたの指示で「セルメダル」に還元した場合、初期に持っている【セルメダル数】を引いた残りの【セルメダル数】を取得できる。この方法で誕生したヤミーは【耐久ザコ】(88p)の【ガジェット】を取得した上にHPは20以上にはならない。そのかわり、欲望をかなえて蓄えた【セルメダル数】を5点消費することで「巢」から、同じ能力のヤミーを追加で作りだせる。【耐久ザコ】(88p)の【ガジェット】の代わりに【ザコ】(MS61p)を取得するなら、【セルメダル数】2点消費で1体追加できる。ただし、その場合は「セルメダル」の還元は行なえない。

## 【抹殺型ヤミー】

【育成命運】+4点。この場合、「ヤミー」が初期に持っている【セルメダル数】以外に1点取得することに、その【セルメダル数】は、あなたに転送され【セルメダル数】1点が取得する。また、この方法で誕生したヤミーは、倒された時、残りの【セルメダル数】に関わらず得られる【セルメダル数】は0点である。

【取得条件】【種族】グリードの初期取得済み。【命運】消費、上記参照。

【発動条件】常駐。

## 合成ヤミー生成



＜説明＞「合成ヤミー」の生成方法は2種類。自身が異なる属性の「コアメダル」（自セット以外のコアメダル）を吸収している場合に作り出す事ができる。もうひとつは同意した別の「グリード」に「セルメダル」を投入し作り出す方法である。その場合複数の属性の生物モチーフをもった「合成ヤミー」となる。

＜効果＞この【ガジェット】を取得し上記の条件を満たすと、作り出した「ヤミー」は能力値が合計+4点される。

【取得条件】【種族】グリードである。上記参照。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

## コアメダル強制吸収



NPC用

＜説明＞あなたは相手に対して強制的に「コアメダル」を吸収させることができる。

＜効果＞あなたは隣接している相手に対し、相手が望まなくても自分が所持している、あるいは吸収している任意の「コアメダル」を強制的に吸収させ、【暴走判定】を行わせることができる。吸収させる「コアメダル」はあなた自身のコアメダルでも良いし、他者のメダルでも構わない。対象はあなたと【運動】の【対抗判定】を行なう。あなたが勝てば対象は直ちに【暴走判定】。対象が勝てば、吸収させようとした「コアメダル」を奪う事ができる。自分自身の【魂のコアメダル】を吸収させることはできない。使用回数1回につき、同時に3枚までの「コアメダル」を吸収を試みることができる。

【取得条件】【種族】グリードである。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。



## セルメダル吸収

＜説明＞あなたの身体は「セルメダル」によって構成されており、エネルギーとして「セルメダル」を使って様々な能力を発揮できる。「セルメダル」は消費型のエネルギー源であるため流動的であり、正確な数は定かではない。

＜効果＞あなたには「メダル管理ルール」が適用されるため、「セルメダル数」という単位を持っている。キャラクターシートのどこかに記入スペースを設けておくこと。最初の「セルメダル数」は10点。もし最後の1点を失うと、残りHPに関係なくあなたは肉体を維持出来ず、「魂のコアメダル」のみとなり「戦闘不能」となる。この状態は通常の戦闘での「戦闘不能」と異なり、戦闘シーン終了後に「アクトカード」を支払ってHPを回復しても復帰しない。復帰するには【セルメダル入手】(74p)などで管理されている「セルメダル数」を誰かに与えられ、あなたの「セルメダル数」が1点以上にならないなければならない。

【取得条件】【種族】グリードの初期取得済み。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

## 部分だけのグリード

＜説明＞あなたは意識を持ち覚醒しているにもかかわらず、限られた部位しかグリードの形で存在できない。そのため人間に寄生し日常を送っている。大抵の場合その理由は「1セット10枚の中で、あなた以外にも意思を持ったコアメダルがいる」ということだ。あなたは自セット「コアメダル」の1枚に宿った意識だが、他にも同じセット内に別の意識が生まれているのかもしれない。

※ 原典『オーズ』では、鳥系グリードの「アング」が腕のみ復活しており、人間に取り付いて意識を操り代替の体としているが、それでもグリードの姿に変身できるのは腕の部分だけである。操られている間も人間には意識がある(人間はNPCとしてGMが管理)。

＜効果＞この「ガジェット」を取得すると、【種族】グリードを選択した場合に必要な【命運】が-2点される。その代わり【ヤミー生成】(76p)の「ガジェット」が使用できず、怪人体への変身も限定された部位の外見のみしか変わらない(フレイバー扱い)。また自動取得ガジェットは下記となる。特定一人の人間に寄生し、その肉体と意識を操り仮の姿を得ることで【人間体】(MS44p)を保っており、それ以外の状態にはなれない。寄生された人間はフレイバーであり、人間としてのあらゆる【ガジェット】や能力は使用できない。あなたが不完全な理由は相談の上GMによって決められる。不完全状態が解消したなら、その段階でこの「ガジェット」は消滅、【命運】も+2点を支払うことになる。細かい制約はGMと相談して決定すること。この「ガジェット」を持つ「グリード」は【種族】で得られる「ガジェット」が下記のものだけに制限される。

【オルタライフ】■■■■(AC51p)

【コアメダル入手】■■■■(70p)

【魂のコアメダル】■■■■(75p)

【コアメダル吸収】■■■■(77p)

【セルメダル吸収】■■■■(77p)

【取得条件】【種族】グリードの初期取得済み。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

## コアメダル吸収

＜説明＞「グリード」は「コアメダル」を体内に取り込むことで、更なる力を身につけていくことができる。自分の「コアメダル」だけでなく、他人の「コアメダル」を取り込むことも可能である。ただし自分以外の「コアメダル」を取り込むと「暴走」の危険があることもあなたは知っている。

＜効果＞あなたは望むならどんな「コアメダル」でも体内に吸収することが出来る。効果は下記の2種類。

## ■吸収時の効果

(1) 自身が【コアメダル入手】で取得した自分の誕生した「コアメダル」セットの「コアメダル」を吸収したなら【変身要素】の効果適用し、さらに1枚につき【DP修正】+1点を与える(全ての攻撃に適用される)。

(2) 自分以外の「コアメダル」であれば、1枚につき【命中修正】+1個(全ての攻撃に適用される)。「変身要素」は得られない。「暴走判定」が発生する。

## ■吸収した「コアメダル」を失った場合

その「コアメダル」の取得で得た全ての効果を失う。「魂のコアメダル」以外のメダルは1行動消費して吐き出せる。

## ■暴走の危険

「コアメダル」を取り込む行為は暴走の危険をはらんでいる。自分の誕生した「コアメダル」セット以外の「コアメダル」(通常は【コアメダル入手】(70p)で命運を消費して取得したもの以外)を1枚でも取り込んだ場合、必ず【暴走判定】を行なう。判定は任意の「能力値」で難易度判定。難易度はそのシーンで入れた他者の「コアメダル」の合計枚数となる。一度に何枚吸収してもかまわないが、1枚吸収することに判定が必要となる。判定に成功すれば何も起きないが、失敗すると「暴走態」と呼ばれる姿となり、NPC化してGMの管理下に移行する。GMは【暴走態】のデータを【簡易エネミー】のサンプルから使用するか、【グリード暴走態作成表】(140p)から決定する。HPが0になり、戦闘不能になるとPL管理下に戻される。

## ■強制的なコアメダルの吸収

他者が「グリード」に強制的に「コアメダル」を吸収させる事は通常はできない。自身が望んだ時のみ吸収される。

【取得条件】【種族】グリードの初期取得済み。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

## セルブースト

＜説明＞体内の「セルメダル」を消費して威力を高める事ができる。

＜効果＞「セルメダル数」を消費して以下の効果を得る。【セルメダル数】1点でゲーム中の自分が行う判定前の【判定ダイス】を+1個できる。または【セルメダル数】を1点消費して命中後の宣言でDPを+1点追加できる。一度に消費できる数は10点まで。「グリード」の場合、【セルメダル数】が0になると肉体が維持出来ず、自動で戦闘不能。(【セルメダル吸収】(77p)参照)

【取得条件】【種族】グリードである。【命運】1点消費。

【発動条件】上記参照。

## 錬金術のガジェット

### メダルの錬金術

□□□ NPC用

＜説明＞あなたは、オーメダルを作り出した錬金術師である。あるいは、その知識と技術を受け継いだものである。

＜効果＞オーメダル、グリード、ヤミー、オーズについての知識を持っており、それらに関する判定ロールに+5個を得る。また、取得時に「セルメダル数」10点を得る。

【取得条件】種族が「人間」である。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

### ナイト兵の錬成

□□□ NPC用

＜説明＞屑ヤミーより優秀な戦闘兵をセルメダルから大量に作り出す事ができる。

＜効果＞「セルメダル数」1点で4体の「ナイト兵」（簡易エネミー）を隣接エリアに配置できる。「ナイト兵」は個別のキャラクターとしてあなたが管理する。効果は1シーン。

【取得条件】【メダルの錬金術】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

### ヤミーの錬成

□□■ NPC用

＜説明＞セルメダルの仕組みを知り尽くしたあなたは、いとも簡単にヤミーを作り出す。しかも初めから「成体ヤミー」を作り出す事ができる。

＜効果＞「簡易エネミー」の「成体ヤミー」を必要な「セルメダル数」を支払う事で隣接エリアに配置できる。「ヤミー」は個別のキャラクターとしてあなたが管理する。効果は1シーン。

【取得条件】【メダルの錬金術】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】上記参照。

### 真王錬成

□■□ NPC用

＜説明＞21枚のコアメダルを集め錬金術の装置にセットする事で、あなたは一度に21個のコアメダルを体内に宿し自分の意識を維持したまま【暴走態】となる。

＜効果＞【コアメダル吸収】の【ガジェット】に従い暴走状態となる（判定は自動で失敗扱い）。ただし、人格は維持される。

【取得条件】【錬金術の魔物】の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】上記参照。

### コアメダル集め

□■□ NPC用

＜説明＞あなたはオーメダルの仕組みを知り尽くしている。ちょっとした衝撃波と念動力で、グリードから一度にほとんどのコアメダルを回収する事ができる。

＜効果＞シーン内の「コアメダル」を体内や手に持っている者たち全員が対象。コアメダル個別に【意思】難易度3を行い失敗したメダルは全てあなたの手元に集められる。ただし【魂のコアメダル】で設定されたキャラクターの意思の宿っているコアメダルを奪う事はできない。

【取得条件】【メダルの錬金術】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】行動回数全消費。

### メダルの従者の錬成

□■□ NPC用

＜説明＞人間と同等の知性を持った従者をセルメダルから作り出す事ができる。

＜効果＞「セルメダル数」1点で1体の「メダルの従者」を隣接エリアに配置できる。「メダルの従者」は個別のキャラクターとしてあなたが管理する。効果は「メダルの従者」のHPが0になるまで。「メダルの従者」は戦闘向けのキャラクターではない。人間並みの知性を持っているので、身のまわりの事をさせたり、エージェントとして使用できる。

【取得条件】【メダルの錬金術】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

### 錬金術の魔物

■□□ NPC用

＜説明＞自身の身体をセルメダルに置き換えた錬金術師は限りなく不老不死に近づく。

＜効果＞この【ガジェット】を取得したなら【欲望の器】の【ガジェット】を得る。再設定後も【メダルの錬金術】と【錬金術の魔物】の【ガジェット】は取得状態として扱う。

【取得条件】【メダルの錬金術】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】上記参照。

## イナズマンのガジェット

## 剛力招来



＜説明＞「剛力招来（ごうりきしょうらい）」のかけ声とともに変身する超人の姿。この「ガジェット」を持つ者が【超人体】に変身すると、全身を鎧のような皮膚が覆い、防御力と怪力を獲得する通称「サナギマン」に【強化変身】する。

＜効果＞【超人体】の変身すると【超人体】で獲得する効果に比べ【肉体 HP】が+10点され【生物特性能力】（MS45p）の中から【怪力】が使用可能になる。逆に全ての【決め技】が使用できない。

ただし、この「ガジェット」を持っている場合、【超人体】だけを使用する事はできなくなる。また、あなたの【肉体 HP】が1ケタになっている場合、体力が無さ過ぎるため変身に必要な力が得られず変身できなくなる。

【取得条件】【超人体】（MS46p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

## 逆転チェスト



＜説明＞相手の攻撃を反射する超力技。

＜効果＞対象の攻撃が【遠隔】であなたが【回避判定《避け》】に成功したなら宣言する事で使用可能。使用すると、攻撃を相手自身に跳ね返す事ができ、効果を相手自身が受ける事になる。回避等の条件は通常の場合と同じように処理される。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【超力招来】で変身中。上記参照。

## 稲妻タイフーン



＜説明＞竜巻を作り出しその中に対象を拘束する超力技。

＜効果＞射程8マス以内の任意1体に対して使用可能。対象は【拘束判定】難易度4を受ける。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【超力招来】で変身中。行動回数1回。

## 超力招来



＜説明＞サナギマンが「超力招来（ちようりきしょうらい）」のかけ声で変身し、真の姿となる【最強変身】。青い身体に黄色い血管状のラインが稲妻模様に走り、頭部に触覚が出現する特殊な超人体、通称「イナズマン」へと変転する。

＜効果＞変身中は【剛力招来】の効果に加え「命中修正」+2個、「DP修正」+4点、「防具回避」+2個の効果を得る。また青く輝く蝶のような光の羽根を作り出し飛行することが可能。【飛行1】の効果を得る。

【取得条件】種族が【人間】である。【命運】1点消費。

【発動条件】【剛力招来】で変身中。行動回数1回。

## 念力チョップ



＜説明＞手刀を念力の斬撃波として放つ超力技。

＜効果＞格闘術の攻撃を射程【近接】のまま5マスはなれた対象にも使用可能となる。使用回数1回で1攻撃を有効にする。【命中判定】前に宣言。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【超力招来】で変身中。【命中判定】前。

## 超力イナズマ落とし



＜説明＞電撃を纏った手刀で斬撃を放ち、さらに強力な落雷を落とす超力技。

＜効果＞1回の行動回数消費で、【念力チョップ】2回分の攻撃と落雷【射程】近接5【武器命中】+4【武器DP】+6【属性】電撃の攻撃1回を行なう。落雷は【決め技】である。

【取得条件】【命運】1点消費。

【発動条件】【超力招来】で変身中。行動回数1回。

## 武器・防具・装備

## 装備類の記入

下記に「マスカレイド・スタイル 基本ルール 第二版」に掲載された、各装備のキャラクターシートへの記入方法の概念図を掲載します。  
詳しい記入方法は「マスカレイド・スタイル 基本ルール 第二版」をご確認ください。

## ■ 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「装備」という表現でまとめられる場合があります。これは、ゲームの運用上の都合であり、実際に物体として装備しているわけではありません。各装備の記述を読んでご確認ください。

### 【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と、【命運】の消費が必要です。ものによっては、【ガジェット】を取得する必要がある装備もあります。また装備は、【ガジェット】を取得することで、自動的に得られるものもあります（各記述を確認してください）。

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、それぞれに設定されている【命運】を消費して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ください。それ以外は GM 判断です。

**【弹数】**

銃器などの弾数は特に指定が無い限り制限ありません。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。

ただし、GM が指定した場合や、使用するプレイヤーが望むならば、弾数に制限が設けられる場合もあります。

■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ありませんが、「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が判断した場合はそれに従ってください。装備によっては所持に条件がありますので、それらは説明に従ってください。

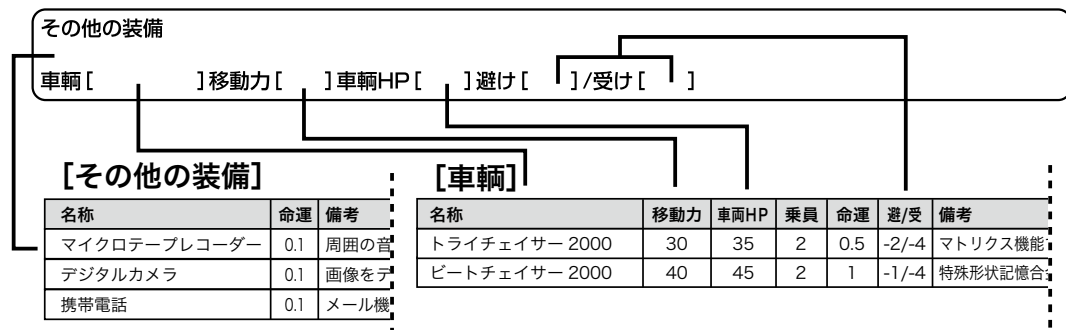
【一般的な持物】

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、車輛のデータは、キャラクターシートの「その他の装備」に記入します。特に記述スペースは無いのでメモとして記入してください。車輛は1台分の記入スペースがあります。



## 武器・防具の記入

## キャラクターシート装備欄の書き方（武器）

【能力値 / 数値】 能力値には【近接】なら【運用】、【遠隔】なら【器用】命中修正を書く。数値には能力値の数値を書く。

【命中修正】 装備した武器の命中修正を書く。

【能力値 / 数値】 能力値には【近接】なら【肉体】、【遠隔】なら【意思】と書く。数値には能力値の数値を書く。

【DP 修正】 装備した武器の DP 修正を書く。

回数 使用回数の制限のある武器はカウントされる。

属性 武器に書いてある属性を書く。

命運 取特に消費した【命運】を書く。

武器名称 武器の名前を書く

射程 射程を書く

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
		【 / 】+ =【 】	【 / 】+ =【 】		□□□		
		【 / 】+ =【 】	【 / 】+ =【 】		□□□		
		【 / 】+ =【 】	【 / 】+ =【 】		□□□		
		【 / 】+ =【 】	【 / 】+ =【 】		□□□		

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	命中 + 2	DP + 3	衝撃	1	一般的な小銃。
アサルトライフル	遠隔 10	命中 + 0	DP + 4	衝撃	1.5	突撃銃。散布射撃 ※。

## キャラクターシート装備欄の書き方（防具）

【能力値 / 数値】 能力値には【機知】が予め書かれているので、その数値を「数値」に書く。

【回避修正】 装備した防具の回避修正《避け》を書く。

【能力値 / 数値】 能力値には【肉体】が予め書かれているので、その数値を「数値」に書く。

【回避修正】 装備した防具の回避修正《受け》を書く。

追加 HP 防具で得られる HP を書く。

命運 取特に消費した【命運】を書く。

防具状態 防具の装備状態を書く。

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》 【能力値/数値】+回避修正=【 】	追加HP	備考	命運
通常	【機知/ 】+ 〇 =【 】	【肉体/ 】+ 〇 =【 】	----	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/ 】+ =【 】			

【防具】

名称	回避修正		追加 HP	命運	備考
	《避け》	《受け》			
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
スモールシールド	+1	-1	5	1	盾、取り回しの良い小型のもの / 条件・片手を使用

## 技、能力・装備

### 星心大輪拳

＜説明＞星心大輪拳（せいしんだいりんけん）。截拳道（ジークンドー）の流れをくむ格闘術。赤心少林拳の兄弟流派で、元々は青心大林拳と呼ばれていた。独特の奇声を放つのが特徴の打撃系格闘技。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 2	+ 2	衝撃	----
—	《避け》	《受け》	—	備考
—	+ 2	+ 2	—	----

【取得条件】【取得条件】種族が【人間】（MS30p）である。

【命運】2点消費。【導師】（MS61p）を持っていれば【命運】1点消費でよい。

【使用条件】常駐。

### 桜花の形

＜説明＞星心大輪拳の技。相手の体に触れたあと、ゼロ距離で気を打ち込む技。

＜効果＞ダメージは〔肉体 HP〕に適用される。【非生物】（MS38p）を持つ者には効果がない。

射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 2	+ 8	衝撃	----

【取得条件】【星心大輪拳】（82p）の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】行動回数1回。

## 一般装備

名称	命運	説明
宇宙服	1	宇宙で活動可能な服。数十分の活動が可能。全体的にもっさりしているので、着用中は戦闘行為などは行なえない。戦闘に巻き込まれた場合、GMは任意に破損して機能を失うかどうかの判定を任意の方法で決定してよい。また、所持しているには理由が必要。
ラビットハッチ	3	小型の月基地。研究分析が行なえ、空気を循環するシステムで完全に孤立しても空気がなくなり事はない。構造物としてのHPは100点。10人程度が活動可能。 【取得条件】【OSTO】（22p）か【財団X】（22p）か【SB社】（55p）のどれか取得していたら必要な【命運】－0.5点。



## ガイアメモリリスト

本ゲームでは、「ガイアメモリ」は追加【能力値】【出現装備】【ガジェット】のセットとして扱います。既存の「ガイアメモリ」を取得する場合は、この「ガイアメモリリスト」から【命運】を別途支払って取得可能です。自作する場合は「ガイアメモリルール」3pを参照してください。また、「ガイアメモリ」は自身の【命運】を支払うことで強化することが可能です。こちらも「ガイアメモリルール」を参照です。取得した「ガイアメモリ」は自分以外のPCやNPCに提供する事が可能です。MS10pの「一時的な装備」で書かれているような制約は受けません。

「ガイアメモリ」を使用時にHPOにされた場合、変身が強制解除され「ガイアメモリ」が排出され、【決め技】でHPOにされた場合「ガイアメモリ」は排出されると同時に破壊され、使用不能となります。これを「メモリブレイク」と呼びます。（「ダブルドライバー」「ロストドライバー」などで変身していた者は、メモリブレイクは免れます。詳細は各【ガジェット】を参照）。本人も気絶状態になる場合が多いですが、「ガイアメモリ」の強制排出により致命傷を免れるため大抵死ぬことはありません。ルールの制限はないですが「ガイアメモリ」には麻薬的常習性があり、フィルター効果の弱い「生体コネクタ」を使用しているものが乱用していた場合、後遺症が残る場合もあります。

## ■ガイアメモリ取得時に決める事■

「ガイアメモリ」を取得する場合、どのタイプのガイアメモリを取得したのか、選択しなくてはなりません。以下の「ガイアメモリのタイプ」から1つを選びます。タイプごとに【取得条件】があるので合わせてご確認ください。

### ガイアメモリのタイプ

#### T0-メモリ

主に「ミュージアム」と呼ばれる、闇の組織によって裏社会に流通しているタイプの「ガイアメモリ」。「T0メモリ（ティーゼロメモリ）」と呼ぶ。犯罪者や興味本位の一般人の手に渡っている。「T0メモリ」は購入時に、販売員からL.C.O.Gと呼ばれる機器で注射のように「生体コネクタ」を身体のだどこかに設置されると同時に「ガイアメモリ」自体も最初の使用者が登録され、他の者が使用することは基本的にはできなくなる。「生体コネクタ」には、ある程度「地球の記憶」がもつ毒性を抑える効果がある。

【取得条件】なし

#### T1-メモリ

「ミュージアム」が闇で流通させている「T0メモリ」を、より洗練したものが「T1メモリ」である。主に「ミュージアム」を離反した科学者や「ミュージアム」のスポンサーである「財団X」、「スマートブレイン社」の研究機関によって再現されている。使用者に危険をもたらす「生体コネクタ」での怪人化は不能となり、よりフィルターが強化され、超人体への変身を前提として設計されている。

【取得条件】なし

#### T2-メモリ

「財団X」が開発している次世代「ガイアメモリ」。超人化を前提とした「メモリドライバー」に使用可能。また「ガイアウィスパー」をコールすると、「メモリドライバー」を所持していない場合メモリが自動的に宙を舞い身体に挿入され、自身を怪人化する。

【取得条件】【財団X】(22p)を取得。

## ガイアメモリリスト

## アームズ/武器

命運5

【主効果】【肉体】+4点、【超機械武装】■■■■ (FG32p)、【マシン装甲】■■■■ (FG32p)

【副効果】【運動】+1点、【超機械武装】■■■■ (FG32p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
シールドソード	近接	+ 0	+ 4	衝撃	装備使用中は [回避判定《受け》] + 2 個。

## アイズ/目

命運8

【主効果】【機知】+3点、【避け開眼】■■■■ (MS42p)、【爆発物】□□□ (MS45p)

【副効果】【運動】+2点、★【監視眼】□□□ (38p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## アイスエイジ/氷河期

命運3

【主効果】【肉体】+3点、【フリージングエフェクト】□□□ (30p)、★【アイスデコイ】□□□ (30p)

【副効果】【運動】+2点、★【超冷氣】■■■■ (30p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## アクセル/加速

命運3.5

【主効果】【運動】+4点、【近接強化】■■■■ (MS41p)、【トドメ技】□□□ (MS41p)

【副効果】【肉体】+1点、★【バイクフォーム】□□□ (31p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## アップル/リンゴ

命運2.5

【主効果】【機知】+3点、【だいたい分かった】■■■■ (UT29p)、★【フォービドゥンフルーツ】□□□ (37p)

【副効果】【器用】+2点、【エナジーバレット】■■■■ (29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## アノマロカリス/-

命運4.5

【主効果】【肉体】+3点、【トゥースバレット】■■■■ (29p)、【水中移動】■■■■ (DC5p)

【副効果】【意思】+2点、【煙幕】□□□ (29p)、★【ビッグ体】□■■■ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## アンブレラ/傘

命運5.5

【主効果】【肉体】+3点、【アンブレラバリア】□□□ (32p)、★【ダンスマカブル】■■■■ (32p)

【副効果】【運動】+2点、【アンブレラカウンター】□□□ (32p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
アンブレラレイピア	近接	+ 3	+ 3	刺突	傘型の刺突剣

## アンモナイト/-

命運4.5

【主効果】【運動】+3点、【硬質皮膚】■■■■ (MS45p)、【水中活動】■■■■ (MS45p)

【副効果】【機知】+2点、【捕縛触手】■■■■ (DC6p)、★【ビッグ体】□■■■ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## イエスタデイ/昨日

命運5.5

【主効果】【意思】+3点、【退行催眠】■■■■ (UT28p)、【エナジーバレット】■■■■ (29p)

【副効果】【器用】+2点、★【イエスタディの刻印】□■■■ (35p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## イヤー/耳

命運1.5

【主効果】【機知】+3点、【良い耳】■■■■ (AC27p)、【直感回避】□□■ (MS52p)

【副効果】【意思】+2点、【特殊知覚】■■■■ (MS45p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## イルカ/-

命運3

【主効果】【運動】+3点、【水中活動】■■■ (MS45p)、【打撃津波】□□■ (FG28p)  
 【副効果】【機知】+2点、【殺人音波】□□■ (FG29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## インジャリー/傷つける

命運2.5

【主効果】【肉体】+3点、【スカーサーフェイス】□■■ (32p)  
 【副効果】【運動】+2点、【断末魔爆弾】■■■ (FG22p) 0.5、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ワイルドクロウ	近接	+3	+3	斬撃	両腕にカギヅメが出現。

## インビジブル/不可視

命運4.5

【主効果】【運動】+3点、【インビジブルボディ】□□■ (31p)、★【インビジブルアタック】■■■ (36p)  
 【副効果】【肉体】+2点、【インビジブルスラッシャー】□□■ (36p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ウェザー/気象

命運5

【主効果】【意思】+3点、★【サイクロンムーブ】□□■ (28p)、【フリージングエフェクト】□□□ (30p)  
 【副効果】【肉体】+2点、【ドローニングボール】□□□ (31p)、【高熱放射】□□□ (28p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ウェザーマイン	近接8	+0	+5	爆発	エネルギー体のムチを作り出す。

## ウォーター/水

命運5

【主効果】【肉体】+3点、【液化防御】□□□ (FG58p)、【液化移動】□□□ (FG58p)  
 【副効果】【機知】+2点、【液化登場】□□■ (FG58p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## エイブ/類人猿

命運3

【主効果】【肉体】+4点、【超怪力】□□□ (FG28p)、【怪力】□□□ (MS45p)  
 【副効果】【器用】+1点、【HP強化】■■■ (AC28p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## エクストリーム/-

命運5

【主効果】【機知】+3点、【クリスタルサーバー】■■■ (39p)、【アメイジングパワー】□□■ (MS47p)  
 【副効果】【意思】+2点、【地球の本棚】□□■ (28p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## 出現装備

特殊。通常と異なり、任意1つの装備を別途【命運】を支払って取得し、それを【出現装備】とする。その際、取得に必要とした【命運】を-2点（最低1点）軽減する。ただし、その装備は1行動を使って呼び出さなくてはならない。

## エクспロージョン/爆発

命運5.5

【主効果】【器用】+3点、【ギャラクシーエクспロージョン】□■■ (33p)、【爆発物】□□□ (MS45p)  
 【副効果】【意思】+2点、【エネルギー大爆発】■■■ (27p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## エターナル/永遠

命運7

NPC用

【主効果】【肉体】+4点、【エターナルロープ】■■■ (36p)、【近接強化】■■■ (MS41p)  
 【副効果】【意思】+1点、【エターナルレクイエム】□■■ (39p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## エッグ&amp;チキン/卵/鶏

命運5

【主効果】【肉体】+2点、【クロックアップ】□□■(AC28p)、【強い力のメモリ】■■■■(38p)  
 【副効果】【意思】+3点、★【ハイエナジーバレット】■■■■(29p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

出現装備	射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
巨大な割り箸	近接	+ 1	+ 5	衝撃	-----

## エッジ/切っ先

命運3

【主効果】【肉体】+4点、【切断】□□□(MS45p)、【キネティックウエポン】□□□(30p)  
 【副効果】【機知】+1点、★【スカーサーフェイス】□■■(32p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## エナジー/-

命運3

【主効果】【器用】+3点、【フルパワー】□□■(MS41p)、【エナジーバレット】■■■■(29p)  
 【副効果】【意思】+2点、★【ハイエナジーバレット】■■■■(29p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## オーシャン/大洋

命運4

【主効果】【肉体】+3点、【液化防御】□□□(FG58p)、【打撃津波】□□■(FG28p)  
 【副効果】【意思】+2点、【溶解海域】□■■(FG27p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## エレファント/象

命運4

【主効果】【肉体】+4点、【巨体化】□□■(MS58p)、【怪力】□□□(MS45p)  
 【副効果】【意思】+1点、【フルパワー】□□■(MS41p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## エリザベス/-

命運3

【主効果】【意思】+4点、【約束】□□■(MS43p)、★【ハイエナジーバレット】■■■■(29p)  
 【副効果】【器用】+1点、【俺を信じる】□□□(MS42p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## オールド/古き

命運6

【主効果】【肉体】+3点、【オールドクレーク】□□■(35p)、【耐える】□□□(MS41p)  
 【副効果】【意思】+2点、【怪奇転移】□□■(FG25p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## オクトバス/蛸

命運4

【主効果】【肉体】+3点、【水中活動】■■■■(MS45p)、【捕縛触手】■■■■(DC6p)  
 【副効果】【運動】+2点、【柔軟皮膚】■■■■(MS45p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## オレンジ/-

命運2

【主効果】【機知】+3点、【ヒーリング】□□□(MS46p)、★【エナジーバレット】■■■■(29p)  
 【副効果】【意思】+2点、★【ネイチャーユニティ】□□■(33p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## カー/自動車

命運4

NPC用

【主効果】【運動】+3点、【マシン装甲】■■■■(FG32p)、【移動強化】■■■■(MS41p)  
 【副効果】【肉体】+2点、【変形・車両体】□□□(MS2p)、【マシンパワー】■■■■(FG32p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## カブキ/-

命運3

【主効果】【器用】+3点、【毒ガス】□□□(MS45p)、【直感回避】□□■(MS52p)  
 【副効果】【意思】+2点、【精神統一】■■■■(MS42p)、★【怪人体】□□□(MS45p)

## カラオケ/-

命運4

【主効果】【意思】+3点、【声援】□□□ (MS43p)、【殺人音波】□□■ (FG29p)  
 【副効果】【器用】+2点、★【広域衝撃波】□□■ (29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## キー/鍵

命運4

【主効果】【器用】+3点、【オープンロック】□□□ (32p)、【マジックロック】□□□ (32p)  
 【副効果】【機知】+2点、【合鍵合成】□□■ (32p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
キースタッフ	近接	+ 3	+ 3	衝撃	巨大なカギ状の打撃武器

## クイーン/女王

命運4.5

【主効果】【肉体】+4点、【受け開眼】■■■■ (MS42p)、【ダメージ減少】□□■ (MS52p)  
 【副効果】【意思】+1点、【HP強化】■■■■ (AC28p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## クイーンビー/女王蜂

命運3

【主効果】【意思】+3点、【マインドコントロール】□□■ (AC29p)、【フェロモン】■■■■ (AC27p)  
 【副効果】【運動】+2点、★【エナジーバレット】■■■■ (29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## グラス/眼鏡

命運3.5

【主効果】【器用】+3点、【耐える】□□□ (MS41p)、【結晶皮膚】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【肉体】+2点、★【日用品怪人】■■■■ (FG42p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## グラビテーション/重力

命運6.5

【主効果】【肉体】+3点、【飛行・2】■■■■ (MS44p)、【アーデントプレッシャー】□□■ (32p)  
 【副効果】【機知】+2点、★【グラビティプラネット】□■■■ (32p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## クラブ/蟹

命運2

【主効果】【肉体】+3点、【切断】□□□ (MS45p)、【硬質皮膚】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【機知】+2点、【超怪力】□□□ (FG28p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## クレイドール/埴輪・土偶

命運2.5

【主効果】【肉体】+4点、【エナジーバレット】■■■■ (29p)、★【超再生】□■■■ (29p)  
 【副効果】【意思】+1点、【耐える】□□□ (MS41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ゲイシャ/-

命運4

【主効果】【意思】+3点、【懂術】■■■■ (MS44p) 2、【演奏】■■■■ (UT29p) 0.5  
 【副効果】【器用】+2点、【ライフエナジー吸収】□□□ (UT41p) 1、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
ゲイシャファン	近接	+ 3	+ 3	斬撃	両手に出現する鉄扇。

## ケツアルコアトルス/-

命運5.5

【主効果】【肉体】+4点、【つむじ風】□□■ (DC5p)、【飛行・2】■■■■ (MS44p)  
 【副効果】【意思】+1点、【雄叫び】□□□ (AC50p)、★【ビッグ体】□■■■ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ゴースト/幽霊

命運4

【主効果】【意思】+3点、【怪奇転移】□□■ (FG25p)、【怪奇憑依】□□□ (FG25p)  
 【副効果】【運動】+2点、【ライフエナジー吸収】■■■■ (UT41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ゴールド/黄金

命運7.5

【主効果】【肉体】+3点、【催眠能力】□□■ (MS45p)、【硬質皮膚】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【意思】+2点、★【ゴールドナイズ】■■■■ (33p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## コックローチ/ゴキブリ

命運3.5

【主効果】【運動】+3点、【超高速化】□□□ (MS58p)、★【吸着移動】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【機知】+2点、【毒ガス】□□□ (MS45p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## コマンダー/指揮官

命運4

【主効果】【器用】+3点、【ミサイルポッド】□□■ (34p)、【タイマーボム】□□■ (34p)  
 【副効果】【意思】+2点、★【仮面兵士】□□□ (39p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## コンピュータ/-

命運3

【主効果】【機知】+4点、【ガイアゲート接触者】■■■■ (26p)、【弱点看破】□□□ (MS40p)  
 【副効果】【意思】+1点、【だいたい分かった】■■■■ (UT29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## サイクロン/疾風

命運2.5

【主効果】【運動】+4点、【イニシアティブ強化】■■■■ (MS42p)、★【サイクロンムーブ】□□□ (28p)  
 【副効果】【機知】+1点、【近接強化】■■■■ (MS41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## サケ/お酒

命運3.5

【主効果】【意思】+3点、【癒しの水】□□■ (FG58p)、【痛み知らず】■■■■ (31p)  
 【副効果】【機知】+2点、【バーサーク】□□■ (MS51p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## サラマンダー/大山椒魚

命運4.5

【主効果】【肉体】+3点、【水中活動】■■■■ (MS45p)、【部分再生】□□□ (MS45p)  
 【副効果】【運動】+2点、【柔軟皮膚】■■■■ (MS45p)、★【ビッグ体】□□■ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## シー/海

命運4.5

【主効果】【運動】+3点、【液化防御】□□□ (FG58p)、【打撃津波】□□■ (FG28p)  
 【副効果】【意思】+2点、【浄化の水】□□□ (FG58p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ジーン/遺伝子

命運3

【主効果】【意思】+3点、【DNAミキサー】■■■■ (39p)、【複数回擬態】■■■■ (DC6p)  
 【副効果】【肉体】+2点、【合体・融合】□□■ (MS62p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ジェネラル/-

命運4

【主効果】【肉体】+3点、【パーフェクトハーモニー】□□□ (AC27p)、【弱点看破】□□□ (MS40p)  
 【副効果】【意思】+2点、【悪の統率力】□□□ (FG30p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## シニガミハカセ/-

命運4

【主効果】【意思】+4点、【占い】□□□ (AC27p) 1、【催眠能力】□□■ (MS45p)  
 【副効果】【機知】+1点、【超電撃】■■■■ (FG29p) 0.5、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
電撃ステッキ	近接 3	+ 0	+ 3	衝撃+電撃	【気絶判定】難易度 2、ムチになる小型のステッキ 1000V の電気が流れる。



## ジャイアント/巨人

命運4

【主効果】【肉体】+4点、【巨体化】□□■ (MS58p)、【超怪力】□□□ (FG28p)  
 【副効果】【運動】+1点、【巨大武器】■■■■ (MS41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
ルツェルンハンマー	近接	- 2	+ 6	衝撃	【気絶判定】難易度 2、両手持ちの巨大なハンマー。

## ジャズ/-

命運3.5

【主効果】【器用】+3点、【演奏】■■■■ (UT29p)、【癒し】□□□ (MS40p)  
 【副効果】【意思】+2点、【パーフェクトハーモニー】□□□ (AC27p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ジュエル/宝石

命運7

【主効果】【肉体】+3点、【ダメージ減少】□□■ (MS52p)、【結晶皮膚】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【機知】+2点、【ダイヤモンドミスト】□■■ (35p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ジョーカー/切り札

命運4

【主効果】【機知】+6点、【トドメ技】□□□ (MS41p)、【強い力のメモリ】■■■■ (38p)  
 【副効果】【運動】+1点、【まだまだ死ねない】□■■ (MS42p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## スイーツ/お菓子

命運7

【主効果】【意思】+3点、【液化移動】□□□ (FG58p)、【移動拘束】■■■■ (FG25p)  
 【副効果】【器用】+2点、【環境擬態】□□■ (MS45p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
スイートソード	近接	+ 2	+ 4	斬撃	お菓子のような剣。

## ズー/動物園

命運3

【主効果】【器用】+3点、【動物使い】□□■ (FG25p)、【俊足化】□□■ (MS58p)  
 【副効果】【意思】+2点、【有翼化】□□□ (MS58p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## スカル/骸骨

命運4

【主効果】【肉体】+5点、【耐える】□□□ (MS41p)、【強い力のメモリ】■■■■ (38p)  
 【副効果】【運動】+2点、【トドメ技】□□□ (MS41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## スター/星・星座

命運1.5

【主効果】【運動】+3点、★【ゾディアーツスイッチ】□□■ (62p)  
 【副効果】【機知】+2点、★【ラストワン】□■■ (62p)

## ストレス/-

命運2.5

【主効果】【肉体】+4点、【大凶運】□□□ (UT28p)、【バーサーク】□□■ (MS51p)  
 【副効果】【意思】+1点、【この世アレレギー】■■■■ (UT30p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## スネーク/蛇

命運3.5

【主効果】【運動】+3点、【毒付与】□□□ (MS45p)、【脱皮】□■■ (MS45p)  
 【副効果】【機知】+2点、【超触角アンテナ】■■■■ (FG25p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## スパイス/香辛料

命運2.5

【主効果】【肉体】+3点、★【エネルギーバレット】■■■■ (29p)、【デッドマンガス】□□□ (FG32p)  
 【副効果】【機知】+2点、【フォービドゥンフルーツ】□□□ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## スパイダー/蜘蛛

命運3.5

【主効果】【肉体】+3点、【スパイダーネット】□□□ (34p)、【吸着移動】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【意思】+2点、★【ジェラスパイダー】□□■ (34p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## スミロドン/-

命運5

【主効果】【運動】+3点、【超高速化】□□□ (MS58p)、★【キャッツアイ】■■■■ (33p)  
 【副効果】【機知】+2点、【イニシアティブ強化】■■■■ (MS42p)、★【ビッグ体】□■■ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
キャッツクロー	近接	+3	+3	斬撃	両手の鋭い鉤爪。

## ゼブラ/シマウマ

命運4

【主効果】【運動】+4点、【環境擬態】□□■ (MS45p)、★【俊足化】□□■ (MS58p)  
 【副効果】【肉体】+1点、【超高速移動】□■■ (FG29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ゼロ/-

命運6.5

【主効果】【運動】+3点、【カウントダウン・キル】■■■■ (UT28p)、【命運切り】□■■ (UT27p)  
 【副効果】【意思】+2点、【ウルティマブラックホール】□■■ (UT64p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ゾーン/地帯

命運5.5

【主効果】【意思】+3点、【怪奇転移】□□■ (FG25p)、【相転移テレポート】■■■■ (34p)  
 【副効果】【機知】+2点、【複数テレポート】□□■ (UT26p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ソテツ/-

命運3.5

【主効果】【肉体】+3点、【クレイジーブランド】□□□ (32p)、【硬質皮膚】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【意思】+2点、★【ネイチャーユニティ】□□■ (33p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ゾンビ/-

命運4

NPC用

【主効果】【肉体】+4点、【痛み知らず】■■■■ (31p)、【HP強化】■■■■ (AC28p)  
 【副効果】【運動】+1点、★【亡者の兵隊】□■■ (UT41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ダイヤモンド/-

命運5.5

【主効果】【肉体】+4点、【ダメージ減少】□□■ (MS52p)、【結晶皮膚】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【機知】+1点、★【ダイヤモンドシールド】□□■ (34p)、【アンチフィールド】□□□ (MS60p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## タイム/時間

命運6.5

【主効果】【運動】+3点、【クロックアップ】■■■■ (AC28p)、★【エナジーバレット】■■■■ (29p)  
 【副効果】【意思】+2点、【フリーズ】□□■ (AC28p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## タブー/-

命運5

【主効果】【器用】+3点、【飛行・2】■■■■ (MS44p)、★【ハイエナジーバレット】■■■■ (29p)  
 【副効果】【意思】+2点、【射撃強化】■■■■ (MS41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ダミー/偽物・複製品

命運3

【主効果】【肉体】+3点、【幻覚能力】□□□ (MS45p)、★【複数回擬態】■■■■ (DC6p)  
 【副効果】【運動】+2点、★【カメンライド(セルフ)】□□□ (UT51p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## タワー/塔

命運3

【主効果】【肉体】+3点、【殺人音波】□□■ (FG29p)、【対電撃バリエーション】■■■■ (FG22p)  
 【副効果】【意思】+2点、【装甲】■■■■ (MS45p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ツール/道具

命運2.5

【主効果】【器用】+3点、【武器化】□□□ (MS44p)、【パソコン】□□□ (MS39p)  
 【副効果】【意思】+2点、【乗り物変成】□□■ (MS44p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ツマ/妻

命運5.5

【主効果】【器用】+3点、【約束】□□■ (MS43p)、【アルティメットメイクアップ】□□□ (AC26p)  
 【副効果】【意思】+2点、【命運切り】□■ (UT27p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ティーレックス/-

命運4

【主効果】【肉体】+4点、【広域衝撃波】□□■ (29p)、★【超突撃】■■■■ (FG28p)  
 【副効果】【意思】+1点、【地中移動】■■■■ (DC5p)、★【ビッグ体】□■ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## デス/死神

命運7.5

NPC用

【主効果】【意思】+3点、【復活】■■■■ (MS58p)、★【即死能力】□□□ (MS62p)  
 【副効果】【機知】+2点、★【リザレクション】□■ (MS46p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## テラー/恐怖

命運7

【主効果】【意思】+4点、【テラークラウド】□□□ (37p)、【エナジーバレット】■■■■ (29p)  
 【副効果】【肉体】+1点、【近接強化】■■■■ (MS41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## トードスツール/毒キノコ

命運4

【主効果】【肉体】+3点、【毒ガス】□□□ (MS45p)、【カビ装甲】■■■■ (FG26p)  
 【副効果】【器用】+2点、【柔軟皮膚】■■■■ (MS45p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ドクター/医師

命運5

【主効果】【器用】+3点、【ヒーリング】□□□ (MS46p)、【痛み知らず】■■■■ (31p)  
 【副効果】【意思】+2点、【催眠能力】□□■ (MS45p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ドッグ/犬

命運2

【主効果】【意思】+3点、★【獣人化】□□■ (FG29p)、【支援装備 (生物)】□□□ (FG26p)  
 【副効果】【運動】+2点、★【雄叫び】□□□ (AC50p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## トライアル/挑戦

命運3.5

【主効果】【運動】+4点、【超高速化】□□□ (MS58p)、【イニシアティブ強化】■■■■ (MS42p)  
 【副効果】【肉体】+1点、★【バイクフォーム】□□□ (31p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## トライセラトプス/-

命運4

【主効果】【器用】+3点、★【エナジーバレット】■■■■ (29p)、【HP強化】■■■■ (AC28p)  
 【副効果】【意思】+2点、【キネティックウエボン】□□□ (30p)、★【ビッグ体】□■ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
ダイノソアクラブ	近接	+ 1	+ 5	衝撃	長くて巨大な杖のようなこん棒。

## ドラキュラ/-

命運2

【主効果】【肉体】+4点、★【トゥースバレット】■■■■ (29p)、【復活】■■■■ (MS58p)  
 【副効果】【意思】+1点、★【ライフエナジー吸収】□□□ (UT44p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ドラゴン/-

命運5

【主効果】【肉体】+4点、【火炎放射】□□□ (MS45p)、【硬質皮膚】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【機知】+1点、【飛行・1】■■■■ (MS44p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## トリガー/銃撃手

命運3

【主効果】【器用】+3点、【射撃強化】■■■■ (MS41p)  
 【副効果】【意思】+2点、【射程強化】■■■■ (MS41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
トリガーマグナム	遠隔 10	+ 2	+ 4	衝撃	連射機能のある銃器。散布射撃 (MS66p) が可能。

## トリロバイト/-

命運5

【主効果】【肉体】+3点、【超触角アンテナ】■■■■ (FG25p)、【水中活動】■■■■ (MS45p)  
 【副効果】【運動】+2点、【硬質皮膚】■■■■ (MS45p)、★【ビッグ体】□■■■ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ナイト/騎士

命運4

【主効果】【肉体】+4点、【絶対に守る】□□□ (MS42p)、【近接強化】■■■■ (MS41p)  
 【副効果】【意思】+1点、【切断】□□□ (MS45p) 0.5、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
ナイトソード	近接	+ 2	+ 4	斬撃	片手持ちのロングソード
出現装備	避け	受け	追加 HP	備考	
ナイトシールド	- 1	+ 3	+ 10	片手持ちのカイトシールド	

## ナイトメア/悪夢

命運4

NPC用

【主効果】【器用】+3点、【ドリームキャッチャー】■■■■ (34p)、★【エナジーバレット】■■■■ (29p)  
 【副効果】【意思】+2点、【夢支配】□■■■ (35p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ナスカ/ナスカ文明

命運5.5

【主効果】【機知】+4点、【飛行・1】■■■■ (MS44p)、★【エナジーバレット】■■■■ (29p)  
 【副効果】【運動】+1点、【超高速化】□□□ (MS58p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
ナスカブレード	近接	+ 2	+ 4	斬撃	ロングソード状の武器。

## ナンバー/数字

命運4

【主効果】【意思】+3点、【運命操作】□□■ (36p)、【ラッキーナンバー】□■■■ (UT27p)  
 【副効果】【機知】+2点、【運命改変】□■■■ (36p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ヌードル/麺

命運4

【主効果】【肉体】+3点、【柔軟皮膚】■■■■ (MS45p)、【捕縛触手】■■■■ (DC6p)  
 【副効果】【機知】+2点、【移動拘束】■■■■ (FG25p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
ヌードルフォーク	近接	+ 1	+ 5	刺突	片手持ちの巨大フォーク。

## バード/始祖鳥

命運3

【主効果】【運動】+3点、【フェザーバレット】■■■■ (29p)  
 【副効果】【機知】+2点、【飛行・1】■■■■ (MS44p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ハイウェイ/高速道路

命運4

【主効果】【運動】+4点、【移動強化】■■■■ (MS41p)、【超突撃】■■■■ (FG28p)  
 【副効果】【肉体】+1点、【超高速移動】□■■■ (FG29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## バイオレンス/暴力・戦争

命運5

【主効果】【肉体】+4点、★【バイオレンスボール】■■■■ (30p)、【耐える】□□□ (MS41p)  
 【副効果】【意思】+1点、【ダメージ減少】□□■ (MS52p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
バイオレンスハンマー	遠隔 8	+ 0	+ 6	衝撃	強力な鉄球。

## バイラス/ウイルス・細菌・病

命運3

【主効果】【機知】+4点、★【大規模感染】■■■■ (30p)、【毒ガス】□□□ (MS45p)  
 【副効果】【意思】+1点、【液化移動】□□□ (FG58p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ハウス/家

命運4

NPC用

【主効果】【意思】+3点、【ヒーリングエリア】□□□ (MS60p)、【ディフェンスエリア】□□■ (MS60p)  
 【副効果】【機知】+2点、★【リビングハウス】■■■■ (33p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## バクテリア/-

命運4.5

【主効果】【肉体】+4点、【液化移動】□□□ (FG58p)、★【液化防御】□□□ (FG58p)  
 【副効果】【意思】+1点、★【ミクロ化】□■■■ (FG58p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## バット/蝙蝠

命運4

【主効果】【機知】+3点、【殺人音波】□□■ (FG29p)、【飛行・2】■■■■ (MS44p)  
 【副効果】【意思】+2点、【支援装備(生物)】□□□ (FG26p) (コウモリ)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
バットブレード	近接	+ 2	+ 4	衝撃	腕から生える刃

## パペティアー/人形遣い

命運4

【主効果】【器用】+3点、★【コントロールライン】■■■■ (30p)  
 【副効果】【意思】+2点、【バインドライン】□□□ (31p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射 程	武器命中	武器 DP	属性	備考
ノイズクラリネット	遠隔特殊	—	—	特殊	奏でると怪音波を放つ。戦闘シーン全体に〔転倒判定〕難易度 1。

## パンゲア/超大陸

命運3

【主効果】【意思】+3点、【大地激震】□□■ (FG27p)、【メタボリズム】□□□ (AC32p)  
 【副効果】【肉体】+2点、【打撃津波】□■■■ (FG28p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ビー/蜂

命運7

【主効果】【運動】+4点、【毒付与】□□□ (MS45p)、【飛行・2】■■■■ (MS44p)  
 【副効果】【機知】+1点、【相討ち】□■■■ (UT27p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ビースト/猛獣

命運4.5

【主効果】【肉体】+3点、【受け開眼】■■■■ (MS42p)、【ダメージ減少】□□■ (MS52p)  
 【副効果】【運動】+2点、【自己修復】□□■ (FG28p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ヒート/熱さ

命運2.5

【主効果】【肉体】+3点、【高熱】■■■■ (28p)

【副効果】【運動】+2点、【バーサーク】□□■ (MS51p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ビーン/豆

命運2

【主効果】【器用】+3点、【クレイジーブランド】□□□ (32p)、★【ビーンバレット】■■■■ (33p)

【副効果】【意思】+2点、★【ネイチャーユニティ】□□■ (33p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ピラミッド/-

命運1.5

【主効果】【意思】+4点、【超能力】特殊 (MS47p) 最初1点分取得

【副効果】【機知】+1点、★【暗黒超力】特殊 (FG59p) 最初1点分取得、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ファング/牙

命運5

【主効果】【肉体】+4点、【ファングアームズ】□□□ (35p)、【バーサーク】□□■ (MS51p)、【共鳴するメモリ】■■■■ (38p)

【副効果】【器用】+1点、★【トゥースバレット】■■■■ (29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## フィッシュ/魚

命運3

【主効果】【運動】+3点、【水中活動】■■■■ (MS45p)、【打撃津波】□□■ (FG28p)

【副効果】【意思】+2点、【水中移動強化】■■■■ (FG26p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## フィンガー/指

命運3

【主効果】【器用】+4点、【魔法の指先】□□□ (31p)、【フィンガースナップ】■■■■ (31p)

【副効果】【肉体】+1点、★【ダイナミックハンド】□■■■ (31p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ブック/本

命運3

【主効果】【意思】+4点、【地球の本棚】□□■ (28p)、【完全記憶力】■■■■ (AC28p)

【副効果】【機知】+1点、【プレコグニション】□□□ (MS46p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## フラワー/花

命運3

【主効果】【機知】+3点、【クレイジーブランド】□□□ (32p)、【大規模洗脳】■■■■ (FG27p)

【副効果】【意思】+2点、★【ネイチャーユニティ】□□■ (33p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## プラント/植物

命運2.5

【主効果】【肉体】+3点、【クレイジーブランド】□□□ (32p)、【環境擬態】□□■ (MS45p)

【副効果】【器用】+2点、★【ネイチャーユニティ】□□■ (33p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## プリズム/-

命運6

【主効果】【運動】+3点、【マキシマムドライブ強化】■■■■ (39p)、★【避け開眼】■■■■ (MS42p)

【副効果】【意思】+2点、★【命運切り】□■■■ (UT27p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ブレード/パン

命運3

【主効果】【機知】+3点、【料理の達人】■■■■ (AC26p)、【愛】□□■ (MS37p)

【副効果】【肉体】+2点、【トドメ技】□□□ (MS41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ブロードキャスト/放送

命運2.5

【主効果】【意思】+3点、【エナジーバレット】■■■■ (29p)、【命令音波】■■■■ (FG27p)

【副効果】【器用】+2点、★【大規模洗脳】■■■■ (FG27p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)



## ペーパー/紙

命運4

【主効果】【運動】+3点、【切断】□□□ (MS45p) 0.5

【副効果】【意思】+2点、【ペーパーマスター】□□□ (36p) 3、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ペット/-

命運5

NPC用

【主効果】【肉体】+4点、【スレイブチョーカー】□□■ (34p)、【悪の統率力】□□□ (FG30p)

【副効果】【意思】+1点、★【トラップ空間】■■■■ (FG31p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ヘル/地獄

命運6

【主効果】【肉体】+3点、【アリ地獄】□□□ (DC5p)、【地中移動】■■■■ (DC5p)、【火炎放射】□□□ (MS45p)

【副効果】【意思】+2点、【ブラッディモースリウム】□■■■ (36p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ホッパー/バッタ

命運4

【主効果】【運動】+3点、【クラッシャー】■■■■ (FG50p)、【トドメ技】□□□ (MS41p)

【副効果】【意思】+2点、【ライダーキック】□■■■ (FG50p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ボム/爆弾

命運2.5

【主効果】【器用】+3点、【爆裂付与】■■■■ (28p)、★【爆弾化】□□□ (33p)

【副効果】【意思】+2点、【断末魔爆弾】■■■■ (FG22p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ポリーション/公害・汚染

命運3

【主効果】【肉体】+3点、【毒ガス】□□□ (MS45p)、【殺人オーロラ】□□■ (FG33p)

【副効果】【意思】+2点、【煙幕】□□□ (29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## マグマ/溶岩

命運2.5

【主効果】【肉体】+3点、【火炎放射】 (MS45p)、★【火山弾】■■■■ (28p)

【副効果】【器用】+2点、【高熱放射】□□□ (28p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## マスカレイド/仮面

命運1

【主効果】【肉体】+3点、【粗悪調整】■■■■ (47p)

【副効果】【意思】+2点、【対人戦闘】■■■■ (MS41p) 1、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## マネー/金銭・金銭欲

命運3.5

【主効果】【意思】+3点、【コインバレット】■■■■ (38p)

【副効果】【機知】+2点、★【ミリオンコロッセオ】■■■■ (38p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## マンモス/-

命運4

【主効果】【肉体】+4点、【耐える】□□□ (MS41p)、【HP強化】■■■■ (AC28p)

【副効果】【意思】+1点、★【耐性(冷氣)】■■■■ (MS45p)、★【ビッグ体】□■■■ (37p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
アイボリー・スピア	近接	+ 0	+ 6	衝撃	マンモスの牙状の槍。

## ミュージック/音楽

命運3

【主効果】【器用】+3点、【広域衝撃波】□□■ (29p)、【声援】□□□ (MS43p)

【副効果】【意思】+2点、【テレバシー】 (MS46p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ミラー/鏡

命運4

【主効果】【意思】+3点、【ミラーワールド知覚】■■■■ (AC30p)、【ミラーワールド適応者】■■■■ (AC30p)

【副効果】【意思】+2点、【ミラーモンスター感応能力】□□■ (AC30p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## メタル/闘士

命運3

【主効果】【肉体】+4点、【ダメージ減少】□□■ (MS52p) 1、  
 【副効果】【運動】+1点、【耐える】□□□ (MS41p) 1、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
メタルシャフト	近接	+ 2	+ 4	衝撃	伸縮するロッド。

## メモリー/記憶

命運3.5

【主効果】【器用】+3点、【グローイングフォーム】■■■■ (MS47p)、【メモリーキャプチャ】■■■■ (39p)  
 【副効果】【意思】+2点、★【精神破壊】□□□ (29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ヤング/若さ

命運3

【主効果】【肉体】+4点、【だいたい分かった】■■■■ (UT29p)、【バーサーク】□□■ (MS51p)  
 【副効果】【意思】+1点、★【エナジーバレット】■■■■ (29p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ユー/あなた

命運2

【主効果】【肉体】+3点、【簡易擬態】■■■■ (AC48p)、★【エナジーバレット】■■■■ (29p)  
 【副効果】【意思】+2点、★【複数回擬態】■■■■ (DC6p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## UFO/未確認飛行物体

命運5

NPC用

【主効果】【運動】+3点、【飛行・2】■■■■ (MS44p)、【拉致】■■■■ (27p)  
 【副効果】【意思】+2点、【大規模洗脳】■■■■ (FG27p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ユートピア/理想郷

命運7

【主効果】【機知】+3点、【幻覚能力】□□□ (MS45p)、★【精神破壊】□□□ (29p)  
 【副効果】【意思】+2点、【超高速化】□□□ (MS58p)、★【大規模洗脳】■■■■ (FG27p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
理想郷の杖	近接	+ 1	+ 4	衝撃	+【スタン判定】 難易度 2。重力を操って打撃を強化する杖。

## ユニオン/同盟・団結・組合

命運2.5

NPC用

【主効果】【意思】+4点、【合体・融合】□■■■ (MS62p)、【変形・車両体】□□□ (MS62p)  
 【副効果】【肉体】+1点、★【身体分離攻撃】□□□ (FG31p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ユニコーン/一角獣

命運2.5

【主効果】【運動】+3点、【フェイタルスパイラル】□□□ (33p)、【超突撃】■■■■ (FG28p)  
 【副効果】【肉体】+2点、★【俊足化】□□■ (MS58p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ヨガ/-

命運3

【主効果】【意思】+3点、【精神統一】■■■■ (MS42p)、【拘束破り】■■■■ (MS42p)  
 【副効果】【肉体】+2点、【瞬間移動】□□□ (MS45p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## 라이어/嘘つき・嘘

命運5

【主効果】【肉体】+3点、【虚言術】□□□ (AC27p)、【マインドコントロール】□□■ (AC29p)  
 【副効果】【機知】+2点、★【ライニードル】□□■、★【怪人体】□□□ (MS45p)

出現装備	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
ライススピークス	近接	+ 1	+ 3	衝撃	メガホン状の杖による打撃。
	遠隔 8	+ 3	+ 1	光線	メガホン状の杖の光弾攻撃。

## ライトニング/雷

命運4

【主効果】【運動】+3点、【クロックアップ】■■■■ (AC28p)、【鋭敏感覚】□□□ (MS39p)

【副効果】【機知】+2点、【移動強化】■■■■ (MS41p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## リボン/-

命運3

【主効果】【機知】+3点、【俺にまかせろ】□■■■ (MS42p)、【まだまだ死ねない】□■■■ (MS42p)

【副効果】【器用】+2点、【拘束破り】■■■■ (MS42p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ルナ/幻想

命運4

【主効果】【意思】+3点、【遠隔化】□□□ (MS45p)、【ホーミング】■■■■ (36p)

【副効果】【機知】+2点、【柔軟皮膚】■■■■ (MS45p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## レールウェイ/鉄道

命運3

【主効果】【運動】+3点、【移動強化】■■■■ (MS41p)、【超突撃】■■■■ (FG28p)

【副効果】【肉体】+2点、【マシン装甲】■■■■ (FG32p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## ロケット/-

命運1.5

【主効果】【運動】+3点、【ワンダーロケット】■■■■ (33p)、【飛行・1】■■■■ (MS44p)、【捨て身】□■■■ (AC27p)

【副効果】【器用】+2点、★【ミサイルポッド】□□■ (34p)、★【怪人体】□□□ (MS45p)

## CLAWs装備

＜説明＞「スマートブレイン社」開発。「セルドライバー」専用の装備で、「セルスーツ」同様に「セルメダル」をエネルギー源に物質転送される強化装備。「セルドライバー」変身中に呼び出して装備できる。召喚は1シーン有効。

＜効果＞[CLAWs 装備] 各装備を参照。

【取得条件】【セルドライバー】の取得。【命運】消費は各装備を参照。

【使用条件】[CLAWs 装備] 各装備を参照。

## プレストキャノン

＜説明＞「セルメダル」をエネルギー源に「セルスーツ」の胸部にある「リセプタクルオープ」に転送され、装着される砲撃ユニット。砲身部「サラムンダーランチャー」から、「簡易スキャニングチャージ機能」により「セルメダル」の力を最大化して放つ高出力のエネルギー弾「プレストキャノンシュート」を放つ。ただし、発射には追加「セルメダル」を大量にチャージせねばならず時間が掛かる。

＜効果＞変身後の装備召喚時に[セルメダル数]1点消費。[追加HP] +5点。「プレストキャノンシュート」の発射は特殊。[セルメダル数]を、装備とは別に「プレストキャノン」に+1点投入することにより威力を増す。投入1点には1行動を消費し、投入すると[武器DP]が+5点(最大45点)される。戦闘シーン開始前に投入しておくことはできない。一度変身を解くと再召喚が必要。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
プレストキャノンシュート	遠隔 14	+3	上記	光線	-----

【取得条件】【セルドライバー】(74p)の取得。【命運】0.5点消費。

【使用条件】【セルドライバー】にて変身中。行動回数1回。上記参照。

## キャタピラレッグ

＜説明＞「セルメダル」をエネルギー源に「セルスーツ」の脚部にある「リセプタクルオープ」に転送され、両脚部に装着する移動支援ユニット。悪路走破性が高いキャタピラベルト「ヘイズクローラー」を装備。移動以外にもキャタピラ回転状態で対象を攻撃したりできる。

＜効果＞変身後の装備召喚時に[セルメダル数]1点消費。[移動力]に+4マス。[転倒判定]難易度を-2点(最小1点)する。[追加HP] +5点。突撃が可能となり、8マス以上連続で直進移動したなら、その正面の対象に移動終了後、行動回数をさらに消費せず近接攻撃が可能。一度変身を解くと再召喚が必要。

【取得条件】【セルドライバー】(74p)の取得。【命運】0.5点消費。

【使用条件】【セルドライバー】にて変身中。行動回数1回。上記参照。

## クレーンアーム

＜説明＞「セルメダル」をエネルギー源に「セルスーツ」の右腕部にある「リセプタクルオープ」に転送され、右腕全体に装着される中距離型支援ユニット。ワイヤーに接続されたフック「シュプリングハーケン」を射出する。射出したフックはウインチで巻き上げることができる。

攻撃、拘束、拘束してから引き寄せる、壁面にフックを打ち込んで登るなどの用途に使用される。【ドリルアーム】(99p)に換装して使用することもできる。

＜効果＞変身後の装備召喚時に[セルメダル数]1点消費。[追加HP] +5点。【ドリルアーム】(99p)を換装する場合、行動回数1回を使い、[セルメダル数]1点消費して転送させる必要がある。既に【ドリルアーム】を装備している場合は、あなたが換装するか、【ドリルアーム】を切り離すか決める必要がある。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
クレーン(近接)	近接	+2	+3	衝撃	-----
クレーン(遠隔)	遠隔 8	+1	+3	衝撃	[拘束判定] 難易度 2
ドリルアーム使用時	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ドリル(近接)	近接	+1	+4	刺突	-----
ドリル(遠隔)	遠隔 8	+1	+4	刺突	-----

【取得条件】【セルドライバー】(74p)の取得。【命運】0.5点消費。

【使用条件】【セルドライバー】にて変身中。行動回数1回。上記参照。

## ドリルアーム

＜説明＞「セルメダル」をエネルギー源に「セルスーツ」の右腕部にある「リセプタクルオープ」に転送され、右前腕部に装着される近接型格闘ユニット。アーム先端にあるドリル「ブライトンビット」で対象を穿つ。

＜効果＞変身後の装備召喚時に【セルメダル数】1点消費。[追加HP] +5点。この攻撃には「セルメダル回収機能」があり、攻撃で飛び出した「セルメダル」を自動で回収でき、攻撃終了時にあなたの【セルメダル数】に足せる。一度変身を解くと再召喚が必要。既に【クレーンアーム】を装備している場合は、あなたが換装するか、【クレーンアーム】を切り離すか決める必要がある。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
ドリルアーム	近接	+1	+4	刺突	----

【取得条件】【セルドライバー】（74p）の取得。【命運】0.5点消費。

【使用条件】【セルドライバー】にて変身中。行動回数1回。上記参照。

## ショベルアーム

＜説明＞「セルメダル」をエネルギー源に「セルスーツ」の左腕部にある「リセプタクルオープ」に転送され、左前腕部に装着される近接型格闘ユニット。アーム先端の大型クロー「パーミリオンのバケット」で戦闘を行なう。

＜効果＞変身後の装備召喚時に【セルメダル数】1点消費。[追加HP] +5点。この攻撃には「セルメダル回収機能」があり、この攻撃で飛び出した「セルメダル」を自動で回収でき、攻撃終了時にあなたの【セルメダル数】に足せる。一度変身を解くと再召喚が必要。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
大型クロー	近接	+2	+2	衝撃	----

【取得条件】【セルドライバー】（74p）の取得。【命運】0.5点消費。

【使用条件】【セルドライバー】にて変身中。行動回数1回。上記参照。

## セルメダルシステムコンバータ

＜説明＞「セルメダル」を使用した一連の技術は、「スマートブレイン社」が開発に大きく関与している。そのため、簡単な変換機構を付けることで、「G3」「G4」シリーズでも「CLAWs 装備」を運用可能となる。ただし、この装置は「スマートブレイン社」が正式に開発したものではなく、関連する技術者によるものである。

＜効果＞【CLAWs 装備】（98p）を別途【命運】を支払って取得可能となる。【Gシステム装備】（MS70p）を装備できるものすべてが対象。運用ルールは同様である。

【取得条件】上記参照。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

## カッターウイング

＜説明＞「セルメダル」をエネルギー源に「セルスーツ」の背部にある「リセプタクルオープ」に転送され、背部に装着される飛行ユニット。ストロンジウム製の翼「ソレントエッジ」で攻撃可能。取り外して遠隔操作可能なブーメラン風武器にもなる（使用後戻ってくる）。一度変身を解くと再召喚が必要。

＜効果＞変身後の装備召喚時に【セルメダル数】1点消費。[追加HP] +5点。【飛行・2】（MS44p）の効果がある。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
エッジ	近接	+4	+1	斬撃	----

【取得条件】【セルドライバー】（74p）の取得。【命運】1点消費。

【使用条件】【セルドライバー】にて変身中。行動回数1回。上記参照。

## セルメダル装備

## メダジャリバー

＜説明＞「スマートブレイン社」開発の「セルドライバー」で運用することを想定した、片刃剣型セルメダル武器。「セルメダル」を投入して攻撃力を高める仕様となっている。「メダルドライバー」の使用者が「オーズキャナー」を使用すれば、「セルメダル」が最大の力を解放し「トリプルスキャンニングチャージ」の音声と共に空間ごと対象を切り裂く威力を発揮する。

※ 原典『オーズ』ではオーズが使用。「オーズバッシュ」という必殺技を放つ。

＜効果＞[セルメダル数]1点を消費して発動。使用可能となる。【メダルドライバー】(67p)の使用者は「メダジャリバー」の真の力を引き出すことができ、[決め技]「トリプルスキャンニングチャージ」を使用できる。使用すると「セルメダル」は失われ、「メダジャリバー」を使用するには、再度[セルメダル数]1点を消費する必要がある。この[ガジェット]は、取得者以外も使用可能。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
通常	近接	+1	+6	斬撃	----
トリプルスキャンニングチャージ	近接	+2	+13	斬撃	[決め技] □■

【取得条件】[BOARD] (AC31p) か [鴻上ファウンデーション] (22p)、または【財団 X】(22p)の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】上記参照、[セルメダル数]1点消費。常駐。上記参照。

## セルバスター

＜説明＞「スマートブレイン社」開発の「セルメダル」の力を、メダル型エネルギー弾として発射するセルメダル銃器。「セルメダル」を収納した「セルバレットポッド」をマガシンのように装填してエネルギー弾を連射するほか、簡易スキャンニングチャージシステムの導入で「セルメダル」をフルパワーで放つ「セルバースト」を使用可能。「セルバースト」時には「セルバレットポッド」をダイレクトに銃身として使用。

＜効果＞使用には[セルメダル数]を1ラウンドごとに1点必要。またガジェットの使用回数を使用して[決め技]の「セルバースト」を使用できる。「セルバスター」は「変身」している者でなければ、反動が強力すぎて扱えない。それでも使用する場合は【肉体】難易度4判定に成功する必要がある。また追加で[セルメダル]を1点使用する。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
通常	遠隔 12	-3	+7	光線	[セルメダル数]1点 1シーン使える
セルバースト	遠隔 12	-1	+12	光線	[決め技] □□■

【取得条件】[SB 社] (MS55p)、[鴻上ファウンデーション] (22p)、【財団 X】(22p) いずれかの取得。【命運】1点消費。

【使用条件】上記参照、[セルメダル数]1点～消費。常駐。



# カンドロイド

「スマートブレイン社」が得意とする小型ドロイド技術で作られています。ディスクアニマルを参考に、「音撃」エネルギーを「セルメダル」エネルギーに代替えて開発した小型の支援装備です。「鴻上ファウンデーション」の依頼で開発しているため、「スマートブレイン社」では通常装備としては使用していません。缶ジュース風のカンモードからプルトップを開けることでメカモードに変形します。能力は限定的で、「ライドベンダー」に「セルメダル」を投入することで任意1体の「カンドロイド」を取り出せます。演出であれば数に制限はありませんが、そう出ないなら1シーンに3体まで使用可能です。

ゲーム的には、GMが「ここには「ライドベンダー」(99p)が設置してある」と宣言したシーンでは、その「ライドベンダー」に[セルメダル数]1点を消費することで1シーンだけ使用できる使い切りアイテムです。

【取得条件】上記参照。

【使用条件】「ライドベンダー」のあるシーンで[セルメダル数]1点消費。

## タカカンドロイド

HP 14点

＜説明＞タカに変形するカンドロイド。飛行能力、口で物をくわえるギミックを持つ。主な使用用途は追跡。他のカンドロイドを運搬することで、バツカンドロイドなどと併用し、高所の偵察も可能。

＜効果＞追跡を行う場合の判定（【機知】など）に+5個。

「セルメダルを拾う」行動を代行してくれる。逆にあなたに「セルメダル」を渡す行為も行ってくれる。1行動で隣接マスに[セルメダル数]1点を渡せる。他のカンドロイド1体を運搬可能。

【能力値】	【ガジェット】
肉体02/運動05	【飛行・2】■■■■(MS44p)
器用01/意思01	【アクトカード】
機知02	14【追跡】
【副能力値】	
移動力08	
イニシアティブ02	

回避名称	避/受	備考
通常	2/2	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
突く	近接	6	4	刺突	----

## タコカンドロイド

HP 18点

＜説明＞タコに変形するカンドロイド。足を展開して回転させ、飛行及び水中移動が可能。タコのように墨を吐き出すことも可能。

＜効果＞

戦闘で使用する場合のデータは以下のものを使う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動03	【飛行・1】■■■■(MS44p)
器用01/意思01	【水中活動】■■■■(MS45p)
機知02	【アクトカード】
【副能力値】	28【手伝い上手】
移動力06	
イニシアティブ02	

回避名称	避/受	備考
通常	2/4	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
墨吐き	近接	—	—	特殊	【無視状態】難易度1
体当たり	近接	3	4	衝撃	----

## バツカンドロイド

HP 12点

＜説明＞バツに変形するカンドロイド。通信機能、動画撮影機能をもつ。ジャンプ移動だけではなく、ローラーによる走行も可能。

＜効果＞携帯電話や通信機を持つ仲間（連絡先の分かる者）に映像音声を送り、会話が可能。

【能力値】	【ガジェット】
肉体01/運動06	【潜入】■■■■(MS39p)
器用01/意思01	【移動強化】■■■■(MS41p)
機知02	【アクトカード】
【副能力値】	15【以心伝心】
移動力14	
イニシアティブ02	

回避名称	避/受	備考
通常	2/1	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	6	1	衝撃	----

## トラカンドロイド

HP 16点

＜説明＞トラに変形するカンドロイド。ライドベンダー強化を目的とし、巨大化して「ライドベンダー」と合体、「トラライドベンダー」になる。この機能に特化しているため戦闘能力や他の機能はない。

＜効果＞

戦闘は基本的に行えないが、戦闘で使用する場合のデータは以下のものを使う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動04	【非生物】■■■■(MS38p)
器用01/意思01	【マシン装甲】■■■■(FG32p)
機知02	【マシンパワー】■■■■(FG32p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力07	14【追加移動】
イニシアティブ02	20【突撃】

回避名称	避/受	備考
通常	2/3	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
なし					

## 電気ウナギカンドロイド

HP

16  
点

＜説明＞ウナギに変形するカンドロイド。対象に巻き付いて放電したり、動きを封じたりすることが可能。地面を這って移動できるほか、水中を移動可能。

## ＜効果＞

戦闘で使用する場合のデータは以下のものを使う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動04	【水中活動】■■■■ (MS45p)
器用01/意思01	【特殊知覚】■■■■ (MS45p)
機知02	【アクトカード】
【副能力値】	22【拘束】
移動力05	
イニシアティブ03	

回避名称	避/受	備考			
通常	2/3	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
感電	近接	—	—	特殊	〔スタン判定〕 難易度1
巻付き	近接	—	—	特殊	〔拘束判定〕 難易度1

## ゴリラカンドロイド

HP

12  
点

＜説明＞ゴリラに変形するカンドロイド。両腕でメダルを投げたり、回収することが可能。また、遠隔地のヤミーの活動を感じできる。グリッドには反応しない。

## ＜効果＞

「セルメダルを拾う」行動を代行してくれる。逆にあなたに「セルメダル」を渡す行為も行ってくれる。1行動で範囲5マス以内に【セルメダル数】1点を渡せる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動02	【怪力】□□□ (MS45p)
器用01/意思01	【バランス】□□□ (MS39p)
機知04	【アクトカード】
【副能力値】	24【発見】
移動力05	
イニシアティブ04	

回避名称	避/受	備考			
通常	4/3	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	2	3	衝撃	-----

## クジャクカンドロイド

HP

18  
点

＜説明＞クジャクに変形するカンドロイド。クジャクの尾羽を模したジャイロ状のカッターで飛行し、対象を切り裂く。生命体や疑似生命体に干渉する微弱な電磁波で、対象を混乱させる。

## ＜効果＞

戦闘で使用する場合のデータは以下のものを使う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動03	【飛行・1】■■■■ (MS44p)
器用01/意思01	【牽制攻撃】□□□ (MS42p)
機知02	【アクトカード】
【副能力値】	18【コンビネーション】
移動力06	
イニシアティブ02	

回避名称	避/受	備考			
通常	2/4	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
切裂き	近接	4	6	衝撃	-----
怪電波	遠隔3	—	—	特殊	〔気絶判定〕難易度1

## ブテラカンドロイド

HP

16  
点

＜説明＞ブテラノドンに変形するカンドロイド。飛行能力を有し、翼で共振現象をおこし、対象を攻撃できる。

## ＜効果＞

戦闘で使用する場合のデータは以下のものを使う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動04	【飛行・1】■■■■ (MS44p)
器用01/意思01	【移動強化】■■■■ (MS41p)
機知02	【アクトカード】
【副能力値】	03【大命中】
移動力05	
イニシアティブ03	

回避名称	避/受	備考			
通常	2/3	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
切裂き	近接	5	7	衝撃	-----

## トリケラカンドロイド

HP

20  
点

<説明>トリケラトプスに変形するカンドロイド。磁場を操作して真空状態を作り物体を弾き飛ばす。数トン程度の物をはじき飛ばせる高性能。

<効果>物体をどかしたり、破壊する際に使用すると、【判定ロール】に+3個の修正を得る。

## 【能力値】

## 【アクトカード】

肉体05/運動02 08【吹っ飛ばし】

器用01/意思01

機知02

## 【副能力値】

移動力05

イニシアティブ02

回避名称 避/受 備考

通常 2/5 -----

【行動回数】=2回

攻撃名称 射程 命中 DP 属性 備考

体当たり 近接 3 9 刺突 -----

吹飛ばし 近接 3 5 衝撃 【転倒判定】 難易度2

## トライドベンダー

HP

40  
点

<説明>「ライドベンダー」に「カンドロイド」の一種である「トラカンドロイド」が巨大化して合体したモード。「スマートブレイン社」が開発した「ライドベンダー」に、「鴻上ファウンデーション」が改良を加えたものだが、出力が高く、常人では制御不可能となってしまった形態。「メダルドライバー」の使い手であれば制御可能かもしれない。

<効果>「カンドロイド」の「トラカンドロイド」に【セルメダル数】1点を消費することで合体変形し、車両、および独立した戦闘メカとして機能する。

戦闘メカとしてのデータは右記参照。

## 車両として使用

移動 車両 HP 乗員 避け 避け 備考

40 40 2 -1 -2 -----

名称 射程 武器命中 武器DP 属性 備考

エネルギー弾 遠隔12 +2 +4 光線 -----

近接攻撃 近接 +2 +3 斬撃 -----

【取得条件】【コンボフォーム】(69p)の取得。【命運】消費なし。

【使用条件】【コンボフォーム】に変身している。「トラカンドロイド」に【セルメダル数】を1点消費、行動回数1回。

## ライドベンダー

HP

40  
点

<説明>「鴻上ファウンデーション」が「スマートブレイン社」に作らせた特殊バイク。自動販売機形態の「マシンベンダーモード」と、バイク形態の「マシンバイクモード」を持つ。「鴻上ファウンデーション」は都心部を中心に、相当数を「マシンベンダーモード」で通常の自動販売機として配置しており、戦術的な必要性に応じて「セルメダル」の投入により、バイク形態(グローブ&ヘルメットつき)や、「カンドロイド」を射出させ、作戦の支援を行う。開発元である「スマートブレイン社」は特に運用していないため、全ての「ライドベンダー」は「鴻上ファウンデーション」のコントロール下にあり、特殊信号で簡単に機能を停止する。

【機知】難易度2に成功すると街中で発見することができる。郊外になるほど発見率は低くなる(GM判断)。このガジェットは「ライドベンダー」をバイクとして常備化する為のもので、一時的な使用ならば【命運】は必要ない。屋外で発見したら【セルメダル数】1点を支払って1シーン使用可能。

<効果>【セルメダル数】1点でバイクとして数時間使用できる。【セルメダル数】1点で「カンドロイド」(101p)任意1個を取り出し、1つの目的に使用可能。

移動 車両 HP 乗員 避け 避け 備考

30 40 2 -3 -2 -----

【取得条件】【命運】1点消費。

【使用条件】【セルメダル数】1点。

## トライドベンダー

HP

40  
点

「ライドベンダー」に「カンドロイド」の一種である「トラカンドロイド」が巨大化して合体したモード。このデータはAIによる自律行動時のもの。

## 【能力値】

肉体06/運動07

器用03/意思04

機知02

## 【副能力値】

移動力25

イニシアティブ02

## 【ガジェット】

【非生物】■■■■(MS38p)

【マシン装甲】■■■■(FG32p)

【マシンパワー】■■■■(FG32p)

## 【アクトカード】

14【追加移動】

20【突撃】

回避名称 避/受 備考

通常 5/5 -----

【行動回数】=2回

攻撃名称 射程 命中 DP 属性 備考

体当たり 近接 7 8 衝撃 車体による体当たり

エネルギー弾 遠隔12 5 8 光線 メダル状のエネルギー弾

## コアメダル装備

## メダスピナー

■■■

＜説明＞「メダルドライバー」の変身者が「コンボフォーム」時に、左腕に装着される円盤トレー状の特殊装備。円盤部分を開くと7枚のメダルが設置できるように作られており、「メダルドライバー」変身時に出現する「オースキャナー」でスキャン「ギガスキャン」することで、メダルの力を解放し強力な攻撃を行なえる。

※ 原典『オーズ』では鳥系コンボフォーム「タジャドルコンボ」で使用する「タジャスピナー」が登場。

＜効果＞この装備は【コンボフォーム】(69p)の[ガジェット]で指定したフォーム1種類でのみ使用可能で、指定のフォーム変身時に自動的に装備される。通常攻撃として使用した場合、任意の属性的エフェクト(炎や氷など)をフレイバーとして纏った格闘武器、あるいはエネルギー弾を放つ遠隔武器として使用できる。また、使用していない[セルメダル数]2点を消費するか、使用していない「コアメダル」を7枚所持していると[決め技]を使用できる。メダルの装填には1行動が必要。任意1つの[決め技]を設定すること。

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	備考
近接攻撃	近接	+2	+3	任意	----
遠隔攻撃	遠隔8	+1	+3	任意	----
ギガスキャン	近接	+3	+12	任意	[決め技] □■■
ギガスキャン	遠隔10	+1	+11	任意	

【取得条件】【コンボフォーム】(69p)の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】【メダルドライバー】で変身中。上記参照、常駐。

## メダガブリュー

■■■

＜説明＞「メダルドライバー」の変身者が任意の演出で出現させる、大斧形態とランチャー形態に変化する特殊武器。どの「コンボフォーム」でも使用できるが、設定時に特定の系統をモチーフにしたデザインが施される。「セルメダル」を投入して[決め技]を放つ。※ 原典『オーズ』では恐竜系のフトティラコンボで主に使用される。ティラノザウルスの頭部を模したデザイン。[決め技]時には「フト・ティラノ・ヒッサーツ!」と詠唱が行なわれる。

＜効果＞[決め技]の使用には[セルメダル数]2点の消費が必要。全メダルの装填には1行動が必要。

名称	射 程	武器命中	武器DP	属性	備考
近接攻撃	近接	+2	+5	任意	----
遠隔攻撃	遠隔8	+1	+5	任意	----
ギガスキャン	近接	+3	+13	任意	[決め技] □■■
ギガスキャン	遠隔10	+2	+12	任意	

【取得条件】【コンボフォーム】(<?>p)の取得。【命運】2点消費。

【使用条件】【メダルドライバー】で変身中。上記参照、常駐。

## 車両

### パワーダイザー

□□□

＜説明＞可変式大型車両。惑星探査のために開発された一人乗りマシン。六輪車になる「ビークルモード」、発射台となる「タワーモード」、汎用作業を行う人型の「ダイザーモード」に変形する。高出力すぎるため操縦にはかなりの体力が要求される。軍事用のパワーダイザーも存在し、追加武装を施されている。

＜効果＞各モードの説明は下記の通り。この【ガジェット】は【命運】を消費して取得した者以外も使用可能。この【ガジェット】を持っているのは本来なら「コズミックエナジー」関連の研究機関に所属しているか関わっているはずだが、これらの技術は流出しており、個人研究や偶然の入手もありうる。PCの管理するPC自身ではないキャラクターに操縦させる事はできない。

#### ビークルモード

六輪車に変形。【アストロスイッチカバン】（105p）で外部から操縦も可能（シーンに呼び出す程度の自動操縦）。

移動	車両 HP	乗員	避け	避け	備考
25	20	1	-1	+3	----

#### ダイザーモード

汎用人型形態「ダイザーモード」は一種の「変身」として扱う。この【基本変身】には、乗り込むために【行動回数】を全消費する。変身後は【種族】分の【能力値割振り点】を18点として扱う。また、現状の「パワーダイザー（ビークルモード）」の【車両HP】が【追加HP】となる。【ガジェット】の【力技】（MS39p）、【怪力】（MS45p）の効果も得る。ただし、この変身は体力を激しく消耗するため、【肉体】8点未満の者は、毎回手番の終了後に自身の【肉体HP】に10点の軽減不能ダメージ（HP1未満にはならない）を受ける。ダイザーモードは下記に装備以外は使用できなう。

攻撃手段	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
パンチ	近接	+1	+5	衝撃	
突撃	近接5	+0	+8	衝撃	攻撃すると射程マスまで移動する
ガトリングガン	遠隔10	+1	+7	衝撃	軍用装備【命運】+1点で取得

#### タワーモード

発射台形態。「宇宙バイク」（106p）を搭乗者ごと大気圏外へ射出することができる。対象が同一マスへ移動してれば、あなたの手番で打ち出し可能。対象は【超高度状態】となる。【アストロドライバー】（49p）の装着者はこれを利用して次の対象のラウンド【超高度急降下攻撃】（27p）を行える。射出には、対象が同一マスにいない必要があり、変形して打ち出すのに全行動を消費する。

【取得条件】【OSTO】（22p）か【反ソディアーツ同盟】（22p）か【SB社】（55p）のどれか取得していたら必要な【命運】-0.5点。【命運】2.5点消費。

【発動条件】行動回数全消費（変身時）。

### アストロスイッチカバン

■ ■ ■

＜説明＞様々な装置が内蔵されたアタッシュケース風カバン。「パワーダイザー」の「ビークルモード」を遠隔操縦、変形操作ができるほか、様々な通信機器との通信やデータ分析が可能。

＜効果＞「パワーダイザー」の「ビークルモード」を外部から操縦、変形指示が可能。「ダイザーモード」を遠隔で操縦することはできない。通信機器との通信は、GMの許可の範囲内で携帯電話や無線との間で可能。分析には、別途「フードロイド」の「バガミール」が必要。この【ガジェット】を持っている者は本来なら「コズミックエナジー」関連の研究機関に所属しているか関わっているはずだが、これらの技術は流出しており、個人研究や偶然の入手もありえる。複数取得は不可。

【取得条件】【OSTO】（22p）か【反ソディアーツ同盟】（22p）か【SB社】（55p）のどれか取得していたら必要な【命運】-0.5点。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

## 宇宙バイク

### 宇宙バイク

<説明>無重力下での活動も可能な宇宙用バイク。宇宙でも地上でもバイクとして使用可能。

名称	移動力	車両HP	乗員	避/受
宇宙バイク	35	30	2	-3/-3

【取得条件】【命運】1点消費。【OSTO】(22p)か【反ゾディアーツ同盟】(22p)か【SB社】(MS55p)のどれか取得していたら必要な【命運】-0.5点。

## フードロイドリスト

「アストロスイッチ」を動力源とするサポートロイド。「スマートブレイン社」の小型ロイド技術が使われており、本来は宇宙空間での宇宙飛行士のサポートが目的。AIは優れており、会話はできないが人間の指示を理解することはできる。この[ガジェット]を持っている者は本来なら「コズミックエナジー」関連の研究機関に所属しているか関わっているはずだが、これらの技術は流出しており、個人研究や偶然の入手もありえる。「フードロイドリスト」から任意のものを別途【命運】を支払って取得可能。「フードロイド」の起動には指定の「アストロスイッチ」が必要で、別途取得しなくてはならない。待機中はファーストフードに擬態した姿をしている。この状態の「フードロイド」を肉眼で発見するには【判定ルール】(【機知】など)が難易度+2される。特に記述がない限り、フードロイドは地上移動のみ。

【取得条件】【命運】0.5点消費+個別の【命運】消費(リスト参照)。【OSTO】(22p)か【反ゾディアーツ同盟】(22p)か【SB社】(MS55p)のどれか取得していたら必要な【命運】-0.5点。

### バガミール

HP 14点

<説明>ハンバーガーに擬態した「フードロイド」。偵察用で、独自に移動してカメラで状況をリアルタイムに【アストロスイッチカバン】(105p)やパソコンに送る。録画も可能。地上移動。

<効果>【アストロスイッチ】(52p)の6番「カメラ」のスイッチで起動し使用可能となる。「バガミール」を通して撮影された画像から何かを分析したり調べる場合、判定(【機知】など)に+2個を得る。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【使用条件】【アストロスイッチ】(52p)の6番「カメラ」使用。

【能力値】 【アクトカード】

肉体02/運動03 07【登場能力】  
器用02/意思01 07【登場能力】  
機知02

【副能力値】

移動力06  
イニシアティブ02

回避名称	避/受	備考
通常	2/2	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	3	2	衝撃	----

### ポテチヨキン

HP 14点

<説明>フライドポテトに擬態した「フードロイド」。工作用ロイドで、作業用のカッター、レーザートーチ、ハサミなどを装備。地上移動。

<効果>【アストロスイッチ】(53p)の11番「シザーズ」のスイッチで起動し使用可能となる。「ポテチヨキン」を使って工作作業を行った場合、判定(【器用】など)に+2個を得る。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【使用条件】【アストロスイッチ】(53p)の11番「シザーズ」使用。

【能力値】

肉体02/運動04  
器用01/意思01  
機知02

【ガジェット】

【切断】□□□(MS45p)  
【アクトカード】  
28【手強い上手】

【副能力値】

移動力07  
イニシアティブ02

回避名称	避/受	備考
通常	4/2	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ハサミ	近接	2	3	斬撃	----



## フラシェキー

HP 12点

＜説明＞シェイクに擬態した「フードロイド」。照明用ロイドで、大出力の光源となる。また、瞬間的なストロボ機能で対象の視界を奪うこともできる。飛行移動。

＜効果＞【アストロスイッチ】（54p）17番「フラッシュ」のスイッチで起動し使用可能となる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【使用条件】【アストロスイッチ】（54p）の17番「フラッシュ」使用。

【能力値】                      【ガジェット】  
 肉体01/運動01              【飛行・1】 ■■■■ (MS44p)  
 器用01/意思01              【アクトカード】  
 機知06                      なし

【副能力値】

移動力04  
 イニシアティブ06

回避名称	避/受	備考
通常	6/1	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
フラッシュ	近接	—	—	特殊	隣接対象1体の【無視界判定】難易度1

## ホルワンコフ

HP 20点

＜説明＞ホットドックに擬態した「フードロイド」。採掘用に特化しており岩盤も破壊できる。地上移動。

＜効果＞【アストロスイッチ】（57p）の29番「スコープ」のスイッチで起動し使用可能となる。壁や床に穴を開ける行為の判定（【肉体】や【運動】など）に+2個する。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【使用条件】【アストロスイッチ】（57p）の29番「スコープ」使用。

【能力値】                      【ガジェット】  
 肉体05/運動01              【怪力】 □□□ (MA45p)  
 器用01/意思01              【アクトカード】  
 機知02                      なし

【副能力値】

移動力04  
 イニシアティブ02

回避名称	避/受	備考
通常	2/5	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ショベル	近接	2	7	衝撃	----

## ソフトーニャ

HP 12点

＜説明＞ソフトクリームに擬態した「フードロイド」。冷却用ロイド。3枚の翼を回転させて飛行し、冷却ガスを放射する。飛行・地上移動。

＜効果＞【アストロスイッチ】（57p）の32番「フリーズ」のスイッチで起動し使用可能となる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【使用条件】【アストロスイッチ】（57p）の32番「フリーズ」使用。

【能力値】                      【ガジェット】  
 肉体01/運動04              【飛行・1】 ■■■■ (MS44p)  
 器用03/意思01              【アクトカード】  
 機知01                      なし

【副能力値】

移動力07  
 イニシアティブ01

回避名称	避/受	備考
通常	1/1	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
凍結ガス	遠隔2	4	5	冷気	【拘束判定】難易度1

## ナゲジャロイカ

HP 12点

＜説明＞チキンナゲットに擬態した「フードロイド」。多機能型ロイド。小型の飛行能力のあるナゲット型子機「ツナゲット」を4機搭載しており、追跡、かく乱などを得意とする。飛行・地上移動。

＜効果＞【アストロスイッチ】（<?>p）の37番「ジャイロ」スイッチで起動し使用可能となる。「ナゲジャロイカ」を使用した場合、追跡、妨害に関する判定（【意思】【機知】など）に+2個を得る。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【使用条件】【アストロスイッチ】（<?>p）の37番「ジャイロ」使用。

【能力値】                      【ガジェット】  
 肉体01/運動05              【潜入】 ■■■■ (MS39p)  
 器用01/意思01              【飛行・1】 ■■■■ (MS44p)  
 機知02                      【アクトカード】

【副能力値】                      なし

移動力04  
 イニシアティブ02

回避名称	避/受	備考
通常	2/1	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	5	1	衝撃	----

## メモリガジェット

【メモリガジェット】は【ガイアメモリ】、あるいはそれを模して作られた【ギジメモリ】で起動するメカニックです。【ガイアメモリ】関係の研究を行っていた機関で開発されています。【ガイアゲート】を持たない機関でも運用できるように、【ガイアメモリ】のエミュレーション装置である【ギジメモリ】は【地球の記憶】を使用していないことを除き、ほぼ同じように機能します。ただ【ギジメモリ】は【地球の記憶】を使用しないため、怪人や超人に変身することはできませんし高出力の力を発揮することもできません。

### ■変形タイプの【メモリガジェット】

普段は日用品として機能し、【ギジメモリ】を挿入すると【ライブモード】と呼ばれる自律行動する生物型メカに変形する小型メカです。機能は各メカによって異なります。

### ■特殊タイプの【メモリガジェット】

最初から自律行動状態の【メモリガジェット】です。このタイプは動力に【ガイアメモリ】を必要とします。

### ■武器タイプの【メモリガジェット】

武器として機能する【メモリガジェット】で、【ガイアメモリ】や【ギジメモリ】の力で技を放ちます。

### ■戦闘時の処理

【ギジメモリ】や【ガイアメモリ】を挿した場合、【ライブモード】となり自律行動します。行動はPLに一任されます。

### ■【ガイアメモリ】を使う

【ガイアメモリ】の【主効果】【副効果】で得られる能力値を追加できます。ただしガジェットは使用できません。

### ■ダメージ処理

HPが0になると破壊され回復はできません。【命運】を支払って取り直すしかありません。HPが1でも残っていれば、【準備タイム】でPC同様に【アクトカード】を使用して回復が可能です。

### ■その他

全ての【メモリガジェット】は【非生物】（MS38p）を持っている扱いです。【メモリガジェット】は誰に貸し出して使用させても、【命運】を支払う必要はありません。【メモリガジェット】の持つ【ガジェット】や【アクトカード】は「ライブモード」で【メモリガジェット】自身が使用するもので、PCが所持しても使用できません。例・「スタッグフォン」の【飛行・2】の【ガジェット】で持ち主のあなたが飛行する事はできません。

## 変形タイプの【メモリガジェット】

### スタッグフォン

HP 18点

＜説明＞通常は携帯電話として機能する【メモリガジェット】。【ライブモード】では、クワガタムシ型のメカとなる。

＜効果＞この【メモリガジェット】には、「クワガタムシ」の【ギジメモリ】が付属する。通常は携帯電話として機能する。【ギジメモリ】や【ガイアメモリ】を挿入することでクワガタムシ型の【ライブモード】に変形する。【出現装備】にセットする（行動回数不要）とその装備を使用（演出でよい）した【決め技】に、+2点の効果をあたえる。

また、別途取得した【ガイアメモリ】を使うことで単独で【マキシマムドライブ】を発動。使用した【ガイアメモリ】の性質をモチーフとした演出をまとめて体当たり攻撃を行なう。カブトムシの【ギジメモリ】をもつ「ビートルフォン」も同様に扱う。

【取得条件】【SB社】（MS55p）を取得していたら必要な【命運】－0.5点。【命運】1.5点消費。

【能力値】  
肉体04/運動03  
器用01/意思01  
機知02  
【副能力値】  
移動力06  
イニシアティブ02

【ガジェット】  
【飛行・1】■■■■（MS44p）  
【超突撃】■■■■（FG28p）  
【アクトカード】  
10【武器落し】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/4	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
突く	近接	4	5	刺突	----
マキシムドライブ	近接5	4	8	刺突	□■■■使用条件上記参照。

### スパイダーショック

HP 16点

＜説明＞通常は腕時計として機能する【メモリガジェット】。【ライブモード】では、スパイダー型のメカとなる。内蔵ワイヤーを使った移動、マーカーを取り付けた標的の追跡などに使われる。

＜効果＞この【メモリガジェット】には、「スパイダー」の【ギジメモリ】が付属する。通常は腕時計として機能する。【ギジメモリ】や【ガイアメモリ】を挿入することでクモ型の【ライブモード】に変形する。【出現装備】にセットする（行動回数不要）とその装備を使用（演出でよい）した【決め技】に、【拘束判定】難易度3の効果をあたえる。

対象の居場所を探す、追跡する場合の判定（【機知】など）に、「あの時、相手に発信器を付けていた」と宣言することで+3個を得る。もちろん会ったことのない相手には無効。硬質なワイヤーを撃ち出すことで、落下する対象を助けたり、移動を補助したりできる。それらの判定が必要な場合判定（【機知】や【運動】など）に+3個を与える。

【取得条件】【SB社】（MS55p）を取得していたら必要な【命運】－0.5点。【命運】1.5点消費。

【能力値】  
肉体03/運動04  
器用01/意思01  
機知02  
移動力07  
イニシアティブ02

【ガジェット】  
【粘着成分】□□□（MS45p）  
【アクトカード】  
なし

回避名称	避/受	備考			
通常	2/3	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり攻撃	近接	3	3	衝撃	----

## バットショット

HP

12  
点

＜説明＞通常はデジタルカメラとして機能する[メモリガジェット]。[ライブモード]では、バット型のメカとなる。自律飛行カメラとして機能し、追跡や潜入調査が可能。

＜効果＞この[メモリガジェット]には、「バット」の[ギジメモリ]が付属する。通常はデジタルカメラとして機能する。

「バットショット」が撮影した静止画や動画は、受信可能であれば(GM判断)リアルタイムでスタックフォンや設定されたスマートフォン、パソコンに表示可能。[ギジメモリ]や[ガイアメモリ]を挿入することでバット型の[ライブモード]に変形する。[出現装備]にセットする(行動回数不要)とその装備を使用(演出でよい)した[決め技]に、[命中修正]+2個の効果をあたえる。

また、別途取得した[ガイアメモリ]を使うことで単独で[マキシマムドライブ]を発動。使用した[ガイアメモリ]の性質をモチーフとした演出をまともにエネルギー波を放つ。

【取得条件】[SB社](MS55p)を取得して  
いたら必要な【命運】-0.5点。【命運】1.5  
点消費。

【能力値】                      【ガジェット】  
肉体01/運動03              【飛行・1】(MS44p)  
器用04/意思01              【アクトカード】  
機知02                      17【目くらまし】  
【副能力値】  
移動力06  
イニシアティブ02

回避名称	避/受	備考
通常	2/4	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
バットフラッシュ	遠隔5	—	—	特殊	閃光を放つ。対象に【無視界判定】難易度1
バットニック	遠隔5	6	3	衝撃	対象に破壊音波。
マキシマムドライブ	遠隔8	5	6	衝撃	<input type="checkbox"/> ■ ■ ■ 使用条件上記参照。

## フロッグボッド

HP

12  
点

＜説明＞通常は音楽プレイヤーとして機能する[メモリガジェット]。[ライブモード]では、カエル型のメカとなる。音声の録音だけでなく、録音した音声を別の誰かの声に加工して再生可能。

＜効果＞この[メモリガジェット]には、「フロッグ」の[ギジメモリ]が付属する。通常は音楽プレイヤーとして機能する。「フロッグボッド」が加工した音声を偽物だと看破できるかの判定(【機知】など)は4成功である。

【取得条件】[SB社](MS55p)を取得して  
いたら必要な【命運】-0.5点。【命運】1.5  
点消費。

【能力値】                      【ガジェット】  
肉体01/運動04              なし  
器用03/意思01              【アクトカード】  
機知02                      なし  
【副能力値】  
移動力07  
イニシアティブ02

回避名称	避/受	備考
通常	2/1	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり攻撃	近接	5	2	衝撃	----

## デンデンセンサー

HP

16  
点

＜説明＞通常はゴーグルとして機能する[メモリガジェット]。[ライブモード]では、カタツムリ型のメカとなる。ゴーグルだけでなく、不可視の対象を視認する機能を持つ。

＜効果＞この[メモリガジェット]には、「デンデン」の[ギジメモリ]が付属する。通常状態で特殊視覚を得るゴーグルとして機能。対象が透明だったり、擬態により周囲から隠れている場合、それを発見する判定(【機知】など)に+3個を得る。ただし、別次元に潜んでいる者は発見できない。

【取得条件】[SB社](MS55p)を取得して  
いたら必要な【命運】-0.5点。【命運】1点  
消費。

【能力値】                      【ガジェット】  
肉体03/運動04              なし  
器用01/意思01              【アクトカード】  
機知02                      なし  
【副能力値】  
移動力07  
イニシアティブ02

回避名称	避/受	備考
通常	2/1	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
なし	--	-	-	--	----

## ガイアラプター

HP

16  
点

＜説明＞小型恐竜をモチーフとした【メモリガジェット】。【ガイアメモリ】や【ギジメモリ】で稼働し、設定した対象（人や物）を自動的に守ろうとする。対象が生命の危機に陥らない限りは、通常の戦闘などで参戦することはない。力持ちで、人間2人くらいなら捕まえて移動できる。戦闘能力もある。

※ 原典『W』のファンクメモリーのメカ部分に相当する。

＜効果＞この【メモリガジェット】には、【ギジメモリ】は付属しない。別途取得した【ガイアメモリ】を挿入することで小型恐竜型の【ライブモード】に変形する。また、【ガイアメモリ】をセットしたまま【メモリドライバー】にセットすることが可能で、【強い力のメモリ】（38p）の効果がある（重複不可）。この装置を使用した変身は【基本変身】である。

【取得条件】【SB 社】（MS55p）を取得して  
いたら必要な【命運】－0.5点。【命運】2点消費。

## 【能力値】

肉体05/運動05

器用01/意思01

機知03

【副能力値】

移動力08

イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【強い力のメモリ】■■■■（38p）

【アクトカード】

なし

回避名称	避/受	備考			
通常	4/6	----			
【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	6	9	斬撃	----

## ガイアバード

HP

16  
点

＜説明＞鳥をモチーフとした【メモリガジェット】。【ガイアメモリ】や【ギジメモリ】で稼働し、【ガイアメモリ】の運搬や「ガイアゲート接触者」をデータ化して取り込むこともできる。予め指示した内容に準じて行動する。また「ダブルドライバー」と互換性があり、セットされている1つのメモリの効果を「ダブルドライバー」に追加する。

※ 原典『W』のエクストリームメモリのメカ部分に相当する。

＜効果＞この【メモリガジェット】には、【ギジメモリ】は付属しない。別途取得した【ガイアメモリ】を挿入することで鳥型の【ライブモード】に変形する。「ダブルドライバー」の上から2つのスロットを覆うように合体しガイアバードの【メモリガジェット】を展開することで、搭載した【ガイアメモリ】の効果を発動する。「ダブルドライバー」の現在使用中の「ガイアメモリ」に加え、ガイアバードが搭載している「ガイアメモリ」の【主効果】+【出現装備】が得られる。外見も中央部に3つめのモチーフカラーが加わり、姿も多少変化する。この変身には1行動が消費され【最強変身】として扱う。このガイアバードが合体できる「ガイアメモリ」の組み合わせは通常限定されないが、1組に限定することで、この装備の取得に必要な【命運】を3点から1.5点に軽減することができる。

また、【ガイアゲート接触者】（26p）を持つ者は、データ化されてガイアバードに乗り込むことができる（定員1名）。乗り込んだ場合、その者の意思で行動可能。その「ガイアゲート接触者」が「ソウルサイド」を務めているのなら、そのまま融合できる（詳しくは【ダブルドライバー】44p参照）。

※ 原典『W』ではガイアバードに「エクストリームメモリ」がついたものが登場している。

【取得条件】【SB 社】（MS55p）を取得して  
いたら必要な【命運】－0.5点。【命運】3点消費。

## 【能力値】

肉体05/運動05

器用01/意思01

機知03

【副能力値】

移動力07

イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【飛行・2】■■■■（MS44p）

【装甲】■■■■（MS45p）

【アクトカード】

なし

回避名称	避/受	備考			
通常	3/6	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
切裂き	近接	5	8	斬撃	----

## 武器タイプの【メモリガジェット】

## ガイアメモリウエポン

＜説明＞「ガイアメモリ」スロットを装備した武器。「ガイアメモリ」の力を武器に反映するほか、「マキシマムドライブ」も発動可能。

＜効果＞取得時に【武器表】（MS66p～）（AC56p）などから任意の武器を、別途【命運】を支払って取得。「ガイアメモリ」を挿入（1行動消費）中だと【DP修正】+1点の修正を適用した武器となる。使用回数を消費する事で「マキシマムドライブ」を選択して使用可能（遠隔武器は遠隔、近接武器は近接を選択）。

※ 原典『W』には「ダガー」をベースとした「ガイアメモリウエポン」の「エターナルエッジ」が登場する。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
マキシマムドライブ（近接）	近接	+3	+12	武器による	【決め技】□□■
マキシマムドライブ（遠隔）	遠隔10	+1	+11	武器による	【決め技】□□■

【取得条件】【SB社】（MS55p）を取得していたら必要な【命運】-0.5点。

【命運】2点消費 + 武器の【命運】。

【発動条件】【決め技】は「変身」中のみ。上記参照。

## プリズムピッカー

＜説明＞盾と剣がひとつになった装備「プリズムピッカー」。「プリズムメモリ」を別途取得して挿せば、剣「プリズムソード」と盾「プリズムシールド」に分離する。シールドには4つのメモリスロットが設置されており、装備した「ガイアメモリ」を一齐に「マキシマムドライブ」発動させる事ができる仕様。

＜効果＞装備すると【追加HP】+10を得る（HP0になっても破壊されない）。「プリズムメモリ」を挿して「プリズムピッカー」状態から「プリズムソード」「プリズムシールド」にする場合や、「フォースマキシマムドライブ」を使用する4つのガイアメモリ挿入には1行動消費が必要。

各装備の通常仕様	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
プリズムピッカー	近接	+1	+5	斬撃	【追加HP】+10点
プリズムソード	近接	+3	+6	斬撃	----

各装備の通常仕様	【避け】	【受け】	備考
プリズムシールド	+4	+4	----

※「プリズムメモリ」があった場合、それぞれの形態で「マキシマムドライブ」が使用できる。その場合は、【マキシマムスロット】（48p）の【ガジェット】の使用回数を消費する。

フォースマキシマムドライブ	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
フォースマキシマムドライブ（近接）	近接	+5	+13	任意	【決め技】□■
フォースマキシマムドライブ（遠隔）	遠隔12	+3	+12	任意	【決め技】□■

この【ガジェット】の使用回数と行動回数を1回消費し、4つのスロットに全て「ガイアメモリ」を挿入した場合に使用できる強力な決め技。任意でどちらでも使用できる。

※ 原典『W』では虹色の斬撃「ピッカーチャージブレイク」や虹色の強力な破壊光線「ピッカーファイナリゼーション」を使用。

【取得条件】【SB社】（MS55p）を取得していたら必要な【命運】-0.5点。

【命運】4点消費。

【発動条件】【決め技】は「変身」中のみ。上記参照。

## エクスピッカー

■■■ NPC用

＜説明＞設置型の大きなマキシマムドライブ発動機。26個の「ガイアメモリ」を使用して放射した波動が、数十キロ範囲の人間の生体組成を変質させる恐るべき装置。

＜効果＞放射を浴びた【人間系】を持つ者は、強制的に【ネクロオーバー措置】(42p)の効果受け NEVER になってしまう。

【取得条件】【命運】5点消費。

【発動条件】上記参照。

## エンジンウエポン

□□■

＜説明＞重さ 20kg 以上の重量級「メモリガジェット」武器。柄付近に「ガイアメモリ」挿入ギミックがあり、その力で独自に「マキシマムドライブ」を発動する事も可能。取得時に付属する「エンジン」の「ギジメモリ」で「スチーム」「ジェット」「エレクトリック」の特殊な属性も付加できる。

＜効果＞取得時に【武器表】(MS66p～)(AC56p)などから、任意の武器を別途【命運】を支払って取得。【命中修正】-2個、【DP修正】+2点の修正を適用した武器となる。付属する「エンジン」の「ギジメモリ」を使用する事で【属性】を高温蒸気を放つ「スチーム」の「火炎」、衝撃波を放つ「ジェット」の「衝撃」、電撃を放つ「エレクトリック」の「電撃」が追加できる(使用回数消費なし)。使用回数を消費する事で「マキシマムドライブ」を選択して使用可能。

※ 原典『W』には「ロングソード」をベースとした「エンジンウエポン」の「エンジンブレード」が登場する。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	備考
マキシマムドライブ(近接)	近接	+3	+12	+任意	【決め技】□□■
マキシマムドライブ(遠隔)	遠隔10	+1	+11	+任意	【決め技】□□■

【取得条件】【SB社】(MS55p)を取得していたら必要な【命運】-0.5点。

【命運】2点消費+武器の【命運】。

【発動条件】【決め技】は「変身」中のみ。上記参照。

## メモリーブೀクル

動力源に「ガイアメモリ」を使用している「スマートブレイン社」の実験機である。ユニット式の構成でコアユニット、オプションユニット、ユニットキャリアで構成されている。

## メモリーブೀクルコアユニット

■■■

＜説明＞この【ガジェット】をもつ車両は「メモリーブೀクルオプションユニット」を装備できる。

【取得条件】あらかじめ車両に設定されている。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。



## [メモリーブークルコアユニット]

## コアボイルダー

<説明> [メモリーブークルコアユニット] をもつオートパイ。

※ 原典『W』では「ハードボイルダー」が登場。

名称	移動力	車両HP	乗員	避/受
コアボイルダー	35	30	2	-3/-3

【取得条件】[SB社] (MS55p) を取得していたら必要な【命運】-0.5点。

【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。上記参照。

## [メモリーブークルオプションユニット]

## タービュラー

<説明> 飛行ユニット。【コアボイルダー】(113p) にセットされ、飛行する。

<効果> [飛行・2] ■■■ (MS44p) 扱いの飛行。【移動力】と【避/受】はこのユニットの数値に変更。【車両HP】は追加されるHP、【乗員】は変更なし。

名称	移動力	車両HP	乗員	避/受
タービュラー	55	+15	—	-3/-3

【取得条件】[SB社] (MS55p) を取得していたら必要な【命運】-0.5点。

【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。上記参照。

## スタートダッシュ

<説明> ドラッグレーサー使用のブースター。驚異的な初速をたたき出す。その後ブースターがはずれ、通常のコアボイルダーとなる。

<効果> 最初の2手番は【移動力】+20される。

名称	移動力	車両HP	乗員	避/受
スタートダッシュ	35	+5	—	-4/-3

【取得条件】[SB社] (MS55p) を取得していたら必要な【命運】-0.5点。

【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。上記参照。

## スプラッシャー

<説明> 高速艇ユニット。ジェットポートの様に水上を移動し、水中も【移動力】20で移動。

<効果> 【移動力】と【避/受】はこのユニットの数値に変更。【車両HP】は追加されるHP、【乗員】は変更なし。

名称	移動力	車両HP	乗員	避/受
スプラッシャー	35	+5	—	-4/-3

【取得条件】[SB社] (MS55p) を取得していたら必要な【命運】-0.5点。

【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。上記参照。

## ガンナーA

HP 20点

<説明> 自走式ドロイド。「メモリーブークルコアユニット」と合体して出力が上がると、ガイアキャノンが発射可能となる。

<効果> 自走時のデータは通常戦闘用のもの。合体した場合、車両戦闘データとなる。

【取得条件】[SB社] (MS55p) を取得していたら必要な【命運】-0.5点。【命運】2点消費。

【能力値】	【副能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動04	移動力07	なし
器用03/意思03	イニシアティブ05	【アクトカード】
機知05		なし

車両戦闘用	移動力	車両HP	乗員	避/受
ガンナーA	35	+20	—	-5/-1

回避名称	避/受	備考
通常	4/6	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	5	8	衝撃	----
ガイアキャノン	遠隔12	3	12	光線	合体後のみ【決め技】□■■

[ユニットキャリア]

ユニットキャリア



<説明>「オプションユニット」を最大3つまで運べる巨大な専用運搬車。原典『W』にはリボルギャリーが登場。

<効果>別途取得した「オプションユニット」を3つまで自由に運搬できる。

名称	移動力	車両HP	乗員	避/受
ユニットキャリア	35	40	—	-5/+8

【取得条件】【SB社】（MS55p）を取得していたら必要な【命運】-0.5点。

【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。上記参照。

# 簡易NPC・エネミー

## 簡易NPC・エネミーの説明

### ■エネミーの紹介■■■■■■■■■■

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

#### 【リストの見方】

リストの各記述について説明します。

##### ●名称

簡易キャラの名称です。

##### ●イラスト

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

##### ●HP

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

##### ●説明

簡易キャラの簡単な説明です。外見や特徴、目的等が説明されています。

##### ●能力値

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

##### ●副能力値

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

##### ●ガジェット

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

##### ●アクトカード

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

##### ●回避方法

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

##### ●攻撃方法

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

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

### リストの見方

名称

一般人

HP

16点

ガジェット

特別な能力を持つ一般人男性、女性はいません。

説明

数値で問題は有りません。

能力値

【能力値】

肉体03/運動02  
器用02/意思03  
機知02

【ガジェット】

なし

【アクトカード】

なし

イラスト

副能力値

【副能力値】

移動力 05  
イニシアティブ 02

アクトカード

回避方法

回避名称

避/受

備考

私闘

2/3

特別な防具はない。

攻撃方法

【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

3

衝撃

-----

##### ●必要命運

特定の【ガジェット】などでエネミーを取得する場合に表記されている場合があります。

##### ●セルメダル数

「グリード」「ヤミー」にある数値。攻撃を受けるたびにこの数値が 1 つ減り、隣接マスに「セルメダル数」が 1 点配置されます。

# ドーパント

## テラー・ドーパント

HP 166点

【テラー（恐怖）】のガイアメモリで変身するドーパント。恐怖エネルギーテラー・クラウドを自在に操る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動06	【ゴールドタイプのメモリ】■■■■ (47p)
器用03／意思04	【ボス HP】■■■■ (MS62p)
機知08	■テラーメモリ
【副能力値】	【テラークラウド】□□□ (37p)
移動力9	【近接強化】■■■■ (MS41p)
イニシアティブ8	【アクトカード】
	41【身構え】
	28【残像】

回避名称	避/受	備考			
格闘術	10/10	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	10	衝撃	格闘術
エナジーバレット	遠隔8	5	8	光線	手から放つ光弾

## タブー・ドーパント

HP 58点

空中を浮遊する能力を持ち、光弾で攻撃する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動04	【ゴールドタイプのメモリ】■■■■ (47p)
器用08／意思08	■タブーメモリ
機知05	【飛行・1】■■■■ (MS44p)
【副能力値】	【射撃強化】■■■■ (MS41p)
移動力07	【アクトカード】
イニシアティブ05	13【超集中力】
	31【打ち返し】

回避名称	避/受	備考			
格闘術	5/4	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	4	衝撃	格闘術
ハイエナジーバレット	近接	12	14	光線	手から放つ強力な光弾【射撃強化】

## ナスカ・ドーパント

HP 64点

剣と青い光弾を武器とし、背中の光の翼ナスカ・ウイングで飛行する能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動06	【ゴールドタイプのメモリ】■■■■ (47p)
器用03／意思05	■ナスカメモリ
機知08	【飛行・1】■■■■ (MS44p)
【副能力値】	【超高速化】□□□ (MS58p)
移動力09	【アクトカード】
イニシアティブ08	13【超集中力】
	31【打ち返し】

回避名称	避/受	備考			
達人格闘	9/8	卓越した格闘術			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
達人格闘	近接	7	8	衝撃	格闘術
ナスカブレード	近接	8	11	斬撃	メモリの出現武器
ハイエナジーバレット	遠隔8	5	9	刺突	手から放つ光弾

## テラードラゴン

HP 90点

テラークラウドから生みだされる怪物。空を飛び暴れまわる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動07	【飛行・2】■■■■ (MS44p)
器用03／意思03	【ラージサイズ】■■■■ (AC50p)
機知02	【巨体】■■■■ (AC50p)
【副能力値】	【超音速飛行】■■■■ (FG28p)
移動力10	【暴れまわり】□□■ (AC50p)
イニシアティブ02	【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			
格闘術	2/10	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	8	11	衝撃	巨体を生かした体当たり
噛み砕き	近接	4	15	刺突	強靱な顎による噛み砕き

## クレイドール・ドーパント

HP

66  
点

重力を操る力を持ち、いかなる攻撃からも瞬時に再生する能力を持つ。

## 【能力値】

肉体08／運動05  
器用05／意思08  
機知03

## 【副能力値】

移動力08  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【ゴールドタイプのメモリ】■■■■ (47p)

■クレイドールメモリ

【超再生】□■■ (29p)

【耐える】□□□ (MS41p)

## 【アクトカード】

03 【大命中】

50 【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
格闘術	3/8	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	8	衝撃	格闘術
エナジーバレット	遠隔8	7	12	光線	手から放つ光弾

## クレイドール・ドーパントエクストリーム

HP

66  
点

クレイドール・ドーパントがガイアプログレッサーを体に埋め込んで地球の記憶と一体化した姿。

## 【能力値】

肉体08／運動05  
器用05／意思08  
機知03

## 【副能力値】

移動力08  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【ゴールドタイプのメモリ】■■■■ (47p)

■クレイドールメモリ

【超再生】□■■ (29p)

【耐える】□□□ (MS41p)

【クリスタルサーバー】■■■■ (39p)

【アメイジングパワー】□□■ (MS47p)

【怪力】□□□ (MS45p)

## 【アクトカード】

03 【大命中】

50 【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/8	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	10	衝撃	格闘術
ハイエナジーバレット	遠隔8	9	16	光線	手から放つ重力弾

## スミロドン・ドーパント

HP

66  
点

サーベルタイガーのガイアメモリで変身するドーパント。驚異的なスピードで相手を翻弄する。

## 【能力値】

肉体08／運動08  
器用03／意思04  
機知06

## 【副能力値】

移動力11  
イニシアティブ11

## 【ガジェット】

【ゴールドタイプのメモリ】■■■■ (47p)

■クレイドールメモリ

【超高速化】□□□ (MS58p)

【イニシアティブ強化】■■■■ (MS42p)

## 【アクトカード】

16 【連続攻撃】

26 【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考			
格闘術	6/8	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
キャッツ・クロー	近接	11	11	斬撃	両手の鋭い爪
キャッツアイ	遠隔8	5	8	衝撃	両腕を交差させて放つ分子結合破壊エネルギー

## ビッグ・ケツアルコアトルス

HP

103  
点

史上最大級の飛翔生物ケツアルコアトルスの記憶を宿すメモリで、ビッグ体で変身する。大気圏まで飛翔する能力を持つ。

## 【能力値】

肉体09／運動08  
器用05／意思05  
機知02

## 【副能力値】

移動力08  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【ゴールドタイプのメモリ】■■■■ (47p)

【ラージサイズ】■■■■ (AC50p)

【巨体】■■■■ (AC50p)

【暴れまわり】□□■ (AC50p)

■ケツアルコアトルスメモリ

【つむじ風】□■■ (DC5p)

【飛行・2】■■■■ (MS44p)

【雄たけび】□□□ (AC50p)

## 【アクトカード】

11 【薙ぎ払い】

24 【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
格闘術	2/9	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
巨大なくちばし	近接	7	14	刺突	三つに開く巨大なくちばし
エネルギー弾	遠隔8	7	11	光線	全身から放つ高出力エネルギー弾

# ウェザー・ドーバント

HP

43  
点

気象を操る能力を持つドーバント。体の各所に生体コネクタを複数埋め込み、様々なメモリの能力を取り込む。

## 【能力値】

肉体04／運動03  
器用08／意思10  
機知02

## 【副能力値】

移動力06  
イニシアティブ02

## 【ガジェット】

【ガイアメモリに飲まれし者】■■■■ (26p)

## ■ウェザーメモリ

【強い力のメモリ】■■■■ (38p)

【サイクロンムーブ】□□■ (28p)

【フリージングエフェクト】□□□ (30p)

【ドロウニングボール】□□□ (31p)

【高熱放射】□□□ (28p)

【煙霧】□□□ (29p)

## 【アクトカード】

30 【弾き】

39 【瞬間変身】

回避名称	避/受	備考
通常	2/4	-----
達人格闘	3/5	-----

## 【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
達人格闘	近接	4	5	衝撃	実戦経験の為せる格闘術
ウェザーメイン	近接8	3	8	斬撃	雷神の太鼓を模した武器をムチのように操る
落雷攻撃	遠隔20	12	14	電撃	対象1体に上空からの落雷攻撃 □□■
冷氣攻撃	遠隔5	—	—	冷氣	対象1体に【拘束判定】難易度3【フリージングエフェクト】
ツララ攻撃	遠隔8	4	12	冷氣	射程内の任意の対象全てをツララで攻撃【フリージングエフェクト】

# マスカレイド・ドーバント

HP

1  
点

量産型の粗悪なメモリで変身するドーバント。数の力で圧倒する。

## 【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  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【ザコ】■■■■ (MS61)

## ■マスカレイドメモリ

【粗悪調整】■■■■ (47p)

【対人戦闘】■■■■ (MS41p)

## 【アクトカード】

なし

回避名称	避/受	備考
通常	3/6	-----

## 【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	6	衝撃	-----
自動小銃	遠隔8	8	7	実弾	-----

# ホッパー・ドーバント

HP

51  
点

ホッパー（バッタ）のガイアメモリのドーバント。驚異的な脚力から繰り出すキックは破壊的な威力がある。

## 【能力値】

肉体08／運動08  
器用02／意思05  
機知02

## 【副能力値】

移動力11  
イニシアティブ02

## 【ガジェット】

【近接強化】■■■■ (MS41p)

## ■ホッパーメモリ

【トドメ技】□□□ (MS41p)

【跳躍】□□■ (MS45p)

## 【アクトカード】

03 【大命中】

35 【ネーミングパワー】

回避名称	避/受	備考
通常	2/8	-----
達人格闘	3/9	-----

## 【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
	近接		9		実戦経験の為せる格闘術【近接強化】
	近接	6	13	斬撃	鋼鉄をも噛み切る強靱な顎
ホッパーキック	近接	12	20	衝撃	空中から放つジャンプキック【ライダーキック】□□■

# バット・ドーバント

HP

47  
点

コウモリのメモリのドーバント。コウモリを操り、口から超音波を出し攻撃する。

## 【能力値】

肉体06／運動05  
器用05／意思04  
機知05

## 【副能力値】

移動力08  
イニシアティブ04

## 【ガジェット】

【対人戦闘】■■■■ (MS41p)

## ■バットメモリ

【殺人音波】□□■ (FG29p)

【飛行・2】■■■■ (MS44p)

【支援装備（生物・コウモリ）】□□□ (FG26p)

## 【アクトカード】

14 【追加移動】

35 【トリック防御】

回避名称	避/受	備考
通常	5/6	-----

## 【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	6	衝撃	-----
バットブレード	遠隔8	6	10	斬撃	腕から生える刃



# ティーレックス・ドーバント

HP

53  
点

ティラノサウルスのメモリのドーバント。  
咆哮で広域に衝撃波を放つ。

## 【能力値】

肉体09／運動06

器用03／意思03

機知04

## 【副能力値】

移動力09

イニシアティブ04

## 【ガジェット】

■ティーレックス・メモリ

【広域衝撃波】□□■ (29p)

【超突撃】■■■■ (FG28p)

【地中移動】■■■■ (DC5p)

【擬似ビック体】□■■■ (38p)

【アクトカード】

07 【螺旋の力】

20 【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/9	-----			
【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	4	14	斬撃	鋭い歯と強靱な顎による噛みつき
広域衝撃波	遠隔	6	8	衝撃	遠隔戦闘エリアすべてに適用□□□

# マグマ・ドーバント

HP

43  
点

超高熱のマグマの記憶を宿すメモリのドーバント。ビルをも溶かす高熱を発する。

## 【能力値】

肉体04／運動04

器用06／意思06

機知05

## 【副能力値】

移動力07

イニシアティブ05

## 【ガジェット】

■マグマ・メモリ

【火炎放射】□□□ (MS45p)

【火山弾】■■■■ (28p)

【高熱放射】□□□ (28p)

【アクトカード】

13 【超集中力】

24 【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/4	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	4	衝撃	-----
火山弾	遠隔8	6	11	火炎+衝撃	高熱の火山弾

# マネー・ドーバント

HP

41  
点

マネー（貨幣）の記憶を宿すメモリのドーバント。人の生命力をコインに変え、腹部に貯め込むことができる。

## 【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06

イニシアティブ05

## 【ガジェット】

【隣接射撃】■■■■ (UT27p)

■マネー・メモリ

【コインバレット】■■■■ (38p)

【ミリオンコロッセオ】■■■■ (38p)

【アクトカード】

10 【逃げ足】

13 【超集中力】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/3	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	3	3	衝撃	-----
コインバレット	遠隔8	10	10	衝撃	コイン状のエネルギー弾。 【ミリオンコロッセオ】で威力アップ。

# ビッグ・ティーレックス

HP

103  
点

磁力の力で瓦礫を集めて巨大化したティーレックスドーバント。

## 【能力値】

肉体09／運動06

器用03／意思03

機知04

## 【副能力値】

移動力09

イニシアティブ04

## 【ガジェット】

【ラージサイズ】■■■■ (AC50p)

【巨体】■■■■ (AC50p)

【暴れまわり】□□■ (AC50p)

■ティーレックス・メモリ

【広域衝撃波】□□□ (29p)

【超突撃】■■■■ (FG28p)

【地中移動】■■■■ (DC5p)

【アクトカード】

07 【螺旋の力】

20 【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/9	----			
【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	4	14	斬撃	鋭い歯と強靱な顎による噛みつき
広域衝撃波	遠隔	6	8	衝撃	遠隔戦闘エリアすべてに適用□□□
瓦礫飛ばし	遠隔10	4	8	衝撃	体を構成する瓦礫を高速発射して攻撃

# アノマロカリス・ドーバント

HP

47  
点

アノマロカリスの記憶を宿すドーバント。  
水中から歯を高速で撃ちだす。

## 【能力値】

肉体06／運動04  
器用05／意思06  
機知04

## 【副能力値】

移動力07  
イニシアティブ04

## 【ガジェット】

【コンセントレーション】■■■■ (MS41p)

■アノマロカリス・メモリ

【トゥースパレット】■■■■ (29p)

【水中活動】■■■■ (MS45p)

【煙幕】□□□ (29p)

【ビック体】□■■ (37p)

## 【アクトカード】

14 【追加移動】

48 【貫通撃ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	6	衝撃	-----
トゥースパレット	遠隔8	7	10	刺突	弾丸のように撃ちだす歯

# コックローチ・ドーバント

HP

43  
点

ゴキブリの記憶を宿すドーバント。強い生  
命力を持ちハイスピードの動きで翻弄す  
る。

## 【能力値】

肉体04／運動08  
器用04／意思04  
機知05

## 【副能力値】

移動力11  
イニシアティブ05

## 【ガジェット】

【まだまだ死ねない】□■■ (MS42p)

■コックローチ・メモリ

【超高速化】□□□ (MS58p)

【吸着移動】■■■■ (MS45p)

【毒ガス】□□□ (MS45p)

## 【アクトカード】

14 【追加移動】

20 【隠れる】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	4	衝撃	-----
粘液	遠隔8	8	—	特殊	手から出る粘液で口を塞ぐ【気絶判定】難易度2

# ビッグ・アノマロカリス

HP

97  
点

アノマロカリス・ドーバントが巨大化した  
姿。

## 【能力値】

肉体06／運動04  
器用05／意思06  
機知04

## 【副能力値】

移動力07  
イニシアティブ04

## 【ガジェット】

【コンセントレーション】■■■■ (MS41p)

【巨体】■■■■ (AC50p)

【ラージサイズ】■■■■ (AC50p)

【暴れまわり】□□■ (AC50p)

■アノマロカリス・メモリ

【トゥースパレット】■■■■ (29p)

【水中活動】■■■■ (MS45p)

【煙幕】□□□ (29p)

【ビック体】□■■ (37p)

## 【アクトカード】

14 【追加移動】

48 【貫通撃ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	6	衝撃	-----
トゥースパレット	遠隔8	7	10	刺突	弾丸のように撃ちだす歯

# スイーツ・ドーバント

HP

45  
点

「スイーツ（洋菓子）」の記憶のメモリで  
変身する甘味の化身。

## 【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  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【執念】□□□ (FG18p)

■スイーツ・メモリ

【液化移動】□□□ (FG58p)

【移動拘束】■■■■ (FG25p)

【環境凝態】□□■ (MS45p)

## 【アクトカード】

22 【拘束】

37 【白羽取り】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/5	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
スイート・ソード	近接	6	9	斬撃	出現武器
クリームプレス	遠隔8	8	7	実弾	硬化するクリームを吐く [拘束判定] 2

# バイラス・ドーパント

HP 41点

ウィルスの記憶を持つドーパント。都市を丸ごと感染させるほどの力を持つ。

## 【能力値】

肉体03／運動05  
器用04／意思05  
機知08  
【副能力値】  
移動力08  
イニシアティブ04

## 【ガジェット】

【執念】□□□ (FG18p)  
■バイラス・メモリ  
【大規模感染】■■■■ (30p)  
【毒ガス】□□□ (MS45p)  
【液化移動】□□□ (FG58p)  
【アクトカード】  
17 【目くらまし】  
28 【残像】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/3	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	3	衝撃	接触したものにウィルス进行感染させる。 【毒判定】難易度2

# ダミー・ドーパント

HP 47点

偽装の記憶を持つドーパント。様々なものに偽装することができる。

## 【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09  
イニシアティブ05

## 【ガジェット】

【九死に一生】□■■ (MS43p)  
■ダミー・メモリ  
【幻覚能力】□□□ (MS45p)  
【複数回擬態】■■■■ (DC6p)  
【カメンライド(セルフ)】□□□ (UT51p)  
【アクトカード】  
10 【逃げ足】  
46 【回避技】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	6	衝撃	-----

# バイオレンス・ドーパント

HP 51点

暴力の記憶を宿すドーパント。驚異的な怪力と頑強さを合わせ持つ。

## 【能力値】

肉体08／運動04  
器用04／意思05  
機知04  
【副能力値】  
移動力10  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【フルパワー】□□■ (MS41p)  
■バイオレンス・メモリ  
【バイオレンスボール】□□■ (30p)  
【耐える】□□□ (MS45p)  
【ダメージ減少】□□■ (MS52p)  
【怪力】□□□ (MS45p)  
【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	4/8	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	8	衝撃	-----
バイオレンスハンマー	遠隔8	4	11	衝撃	重量級の鉄球

# アームズ・ドーパント

HP 59点

武器の記憶を宿すドーパント。両腕に様々な武装を取り付け、幅広い戦闘スタイルを持つ。

## 【能力値】

肉体07／運動05  
器用05／意思05  
機知03  
【副能力値】  
移動力08  
イニシアティブ08

## 【ガジェット】

【イニシアティブ強化】■■■ (MS45p)  
■アームズ・メモリ  
【マシン装甲】■■■■ (FG32p)  
【超機械武装】■■■■ (FG32p)  
【超機械武装】■■■■ (FG32p)  
【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	3/7	----			
シールドソード	3/9	出現装備			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	7	衝撃	----
シールドソード	遠隔8	6	11	斬撃	シールドと一体化した剣
機関銃	遠隔10	5	11	実弾	左腕の機関銃

# トライセラトップス・ドーバント

HP

47  
点

トリケラトプスの記憶を宿すドーバント。  
高い防御力と紫の光弾を放つ能力を持つ。

## 【能力値】

肉体06／運動06  
器用05／意思05  
機知03

## 【副能力値】

移動力09  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【執念】 □□□ (FG18p)  
■トライセラトップス・メモリ  
【エナジーバレット】 ■■■■ (29p)  
【耐える】 □□□ (MS45p)  
【キネティックウエポン】 □□□ (30p)  
【ビッグ体】 □■■■ (37p)  
【アクトカード】  
20 【突撃】  
31 【打ち返し】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/6	-----			
達人格闘	4/7	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
達人格闘	近接	7	7	衝撃	-----
ダイナソアクラブ	近接	7	11	衝撃	出現武器
エナジーバレット	遠隔8	7	9	光線	エネルギー弾

# ビッグ・トライセラトップス

HP

97  
点

メモリの能力の暴走により、巨大化したト  
ライセラトップス・ドーバント。

## 【能力値】

肉体06／運動06  
器用05／意思05  
機知03

## 【副能力値】

移動力09  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【ラージサイズ】 ■■■■ (AC50p)  
【巨体】 ■■■■ (AC50p)  
【暴れまわり】 □□■ (AC50p)  
■トライセラトップス・メモリ  
【ハイエナジーバレット】 ■■■■ (29p)  
【耐える】 □□□ (MS45p)  
【アクトカード】  
20 【突撃】  
31 【打ち返し】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	6	6	衝撃	巨体を生かした体当たり
ハイエナジーバレット	遠隔8	8	11	光線	頭部から放つ収束したエネルギー弾

# バード・ドーバント

HP

41  
点

始祖鳥の記憶を宿すドーバント。羽状のエ  
ネルギー弾を飛ばす。

## 【能力値】

肉体03／運動08  
器用05／意思05  
機知04

## 【副能力値】

移動力11  
イニシアティブ04

## 【ガジェット】

■バード・メモリ  
【フェザーバレット】 ■■■■ (29p)  
【飛行・1】 ■■■■ (MS44p)  
【アクトカード】  
05 【リロール】  
49 【クッション】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/3	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	3	衝撃	-----
フェザーバレット	遠隔8	7	9	斬撃	羽状のエネルギー弾

# アイスエイジ・ドーバント

HP

45  
点

氷河期の記憶を持つドーバント。あらゆる  
ものを凍らせる。

## 【能力値】

肉体05／運動05  
器用06／意思06  
機知03

## 【副能力値】

移動力08  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

■アイスエイジ・メモリ  
【フリージングエフェクト】 □□□ (30p)  
【アイスデコイ】 □□□ (30p)  
【超冷氣】 ■■■■ (30p)  
【凍結】 □□□ (MS45p)  
【アクトカード】  
13 【超集中力】  
35 【トリック防御】

回避名称	避/受	備考			
通常		-----			
【行動回数】=2 回					
	射程		DP		備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	-----
冷氣攻撃	遠隔5	—	—	冷氣	対象1体に【拘束判定】難易度3 【フリージングエフェクト】
ソララ攻撃	遠隔8	2	8	冷氣	射程内の任意の対象全てをソララで 攻撃【フリージングエフェクト】

## 라이어・도반트

HP

49  
点

嘘つきの記憶を宿す도반트。特殊な針を打ち込み、自分の嘘を信じ込ませる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動04	【野心】 □□□ (FG18p)
器用04／意思03	■라이어・メモリ
機知07	【虚言術】 □□□ (AC27p)
【副能力値】	【マインドコントロール】 □□■ (AC29p)
移動力07	【ライニードル】 □□■ (30p)
이니시아티브07	【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	7/7	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ライスピークス	近接	5	10	衝撃	メガホン状の杖
光弾	遠隔8	7	4	光線	ライスピークスから放つ光弾

## 인비저블・도반트

HP

45  
点

不可視の記憶を宿す도반트。視覚では捕らえられない体を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動04	■인비저블・メモリ
器用05／意思06	【인비저블ボディ】 □□■ (31p)
機知05	【인비저블アタック】 ■■■ (36p)
【副能力値】	【인비저블スラッシャー】 □□■ (36p)
移動力07	【アクトカード】
이니시아티브05	06 【もう一回】
	17 【目くらまし】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/5	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	5	衝撃	-----

## 나이트메어・도반트

HP

47  
点

悪夢の記憶を宿す도반트。他人の夢を自由に操ることができる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動05	【全力回避】 □□□ (MS42p)
器用04／意思03	■나이트메어・メモリ
機知04	【夢支配】 □■■ (35p)
【副能力値】	【ドリームキャッチャー】 ■■■ (29p)
移動力08	【エナジーバレット】 ■■■ (29p)
이니시아티브04	【アクトカード】
	13 【超集中力】
	44 【超遠距離撃ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	6	衝撃	-----
エナジーバレット	遠隔8	6	7	光線	頭部から放つエネルギー弾

## 바베틀어・도반트

HP

41  
点

人形遣いの記憶を宿す도반트。両手から伸びる透明な糸で人形や人を操る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03／運動03	【執念】 □□□ (FG18p)
器用08／意思07	■바베틀어・メモリ
機知04	【コントロールライン】 ■■■ (30p)
【副能力値】	【バインドライン】 □□□ (31p)
移動力06	【アクトカード】
이니시아티브04	10 【武器落とし】
	12 【足払い】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/3	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	3	3	衝撃	-----
ノイズクラリネット	全体	—	—	特殊	奏でると怪音波を出すクラリネット 【転倒判定】 難易度1
バインドライン	遠隔8	—	—	特殊	対象1体を糸で拘束する 【拘束判定】 難易度3 【バインドライン】 □□□

## 비스트・도반트

HP

55  
点

野獣の記憶を宿す도반트。強靱な生命力と怪力を併せ持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動08	【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)
器用02／意思02	■비스트・メモリ
機知03	【受け開眼】 ■■■ (MS42p)
【副能力値】	【ダメージ減少】 □□■ (MS52p)
移動力10	【自己修復】 □□■ (FG28p)
이니시아티브03	【怪力】 □□□ (MS45p)
	【アクトカード】
	07 【螺旋の力】
	41 【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/16	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	10	衝撃	-----

## ジーン・ドーバント

HP

45  
点

遺伝子の記憶を宿すドーバント。遺伝子操作に特化した能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動03	■ジーン・メモリ
器用05／意思08	【DNAミキサー】■■■■ (39p)
機知05	【複数回擬態】■■■■ (DC6p)
【副能力値】	【合体・融合】□■■■ (MS62p)
移動力06	【アクトカード】
イニシアティブ04	40【変身解除】
	49【ヨロイ割り】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/5	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	-----

## イェスタディ・ドーバント

HP

43  
点

昨日の記憶を宿すドーバント。相手に刻印を刻み、前日の行動を再び取らせることができる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動04	【勇気】□□■ (MS37p)
器用06／意思07	■イェスタディ・メモリ
機知04	【退行催眠】■■■■ (UT28p)
【副能力値】	【エナジーバレット】■■■■ (29p)
移動力07	【イェスタディの刻印】□■■■ (35p)
イニシアティブ04	【アクトカード】
	19【約束発動】
	43【不運招来】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/4	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	4	衝撃	-----
エナジーバレット	遠隔8	8	11	光線	砂時計型の光弾

## ジュエル・ドーバント

HP

51  
点

宝石の記憶を宿すドーバント。ダイヤモンド並み硬さを誇る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動04	【野心】□□□ (FG18p)
器用04／意思04	■ジュエル・メモリ
機知06	【ダメージ減少】□□■ (MS51p)
【副能力値】	【結晶皮膚】■■■■ (MS45p)
移動力07	【ダイヤモンドミスト】□■■■ (35p)
イニシアティブ06	【アクトカード】
	30【弾き】
	50【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/8	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	8	衝撃	-----

## ゾーン・ドーバント

HP

41  
点

地帯の記憶を宿すドーバント。空間を捻じ曲げる能力を持ち、対象を瞬間移動させることができる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03／運動03	【最後の一人】■■■■ (MS61p)
器用05／意思08	■ゾーン・メモリ
機知06	【怪奇転移】□□■ (FG25p)
【副能力値】	【相転移テレポート】■■■■ (34p)
移動力10	【複数テレポート】□□■ (UT26p)
イニシアティブ03	【エナジーバレット】■■■■ (29p)
	【アクトカード】
	18【コンビネーション】
	24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/3	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	3	3	衝撃	-----
エナジーバレット	遠隔8	7	11	光線	目から放つ光弾

## オヤコドン・ドーバント

HP

51  
点

エッグ＆チキンの記憶を宿すドーバント。2つの記憶を宿す強力なドーバント。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動06	なし
器用05／意思05	■エッグ＆チキン
機知03	【クロックアップ】□□■ (AC28p)
【副能力値】	【強い力のメモリ】■■■■ (38p)
移動力09	【ハイエナジーバレット】■■■■ (29p)
イニシアティブ03	【アクトカード】
	18【コンビネーション】
	【アクトカード】
	07【螺旋の力】
	24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/8	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	8	衝撃	-----
巨大な割り箸	近接	7	13	衝撃	-----
ハイエナジーバレット	遠隔8	7	11	光線	口から吐く強力な光弾



# オールド・ドーパント

HP

47  
点

古きの記憶を宿すドーパント。相手を老化させる能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動04	【古い】 □□□ (AC27p)
器用04／意思07	■オールド・メモリ
機知04	【怪奇転移】 □□■ (FG25p)
【副能力値】	【耐える】 □□□ (MS41p)
移動力07	【オールドクレーク】 (35p)
イニシアティブ04	【アクトカード】
	43 【不運招来】
	46 【不良品】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	6	衝撃	-----

# スパイダー・ドーパント

HP

45  
点

蜘蛛の記憶を宿すドーパント。小蜘蛛を相手に埋め込み爆発させる能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動04	【弱点看破】 □□□ (MS40p)
器用03／意思08	■スパイダー・メモリ
機知05	【スパイダーネット】 □□□ (34p)
【副能力値】	【吸着移動】 ■■■■ (MS45p)
移動力07	【ジュラスパイダー】 □□□ (34p)
イニシアティブ05	【アクトカード】
	06 【ジャンプ】
	26 【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/5	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	5	衝撃	-----
蜘蛛の糸	遠隔8	8	—	特殊	相手を絡めとる蜘蛛の糸【拘束判定】 難易度3【スパイダーネット】

# コマンダー・ドーパント

HP

45  
点

司令官の記憶を宿すドーパント。仮面の兵士を操る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動05	【メモリ強化ブースター】 ■■■■ (48p)
器用07／意思07	■コマンダー・メモリ
機知05	【飛行・2】 ■■■■ (MS44p)
【副能力値】	【ミサイルポッド】 □□■ (34p)
移動力10	【タイマーボム】 □□■ (34p)
イニシアティブ03	【仮面兵士】 □□□ (39p)
	【アクトカード】
	13 【超集中力】
	24 【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/5	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
コマンドソウ	近接	7	6	新撃・電撃	電磁剣
ミサイルポッド	遠隔10	3	19	爆弾	ミサイルランチャー【ミサイルポッド】

# ヒート・ドーパント

HP

70  
点

熱の記憶を宿すドーパント。熱と火炎を操る能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動10	【NEVER】 ■■■■ (42p)
器用03／意思03	【ネクロオーバー処置】 ■■■■ (42p)
機知03	【近接強化】 ■■■■ (MS41p)
【副能力値】	■ヒート・メモリ
移動力13	【高熱】 ■■■■ (28p)
イニシアティブ03	【バーサーク】 □□■ (MS51p)
	【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	3/10	-----			
達人格闘	4/11	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
達人格闘	近接	13	11	衝撃	-----
自動小銃	遠隔8	5	7	火炎	高熱の火炎弾

# 仮面兵士

HP

1  
点

メモリの能力で呼び出される仮面の兵士。能力は高くないが集団で圧倒する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動05	【ザコ】 ■■■■ (MS61p)
器用05／意思03	【対人戦闘】 ■■■■ (MS41p)
機知03	【アクトカード】
【副能力値】	18 【コンビネーション】
移動力08	【アクトカード】
イニシアティブ03	なし

回避名称	避/受	備考			
通常	3/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	6	衝撃	-----
電磁警棒	遠隔8	4	8	衝撃・電撃	電気ショックのある警棒

## サイクロン・ドーバント

HP 43点

疾風の記憶を宿すドーバント。疾風のようなスピードを持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動08	【愛】 □□■ (MS37p)
器用04／意思04	■サイクロン・メモリ
機知05	【イニシアティブ強化】 ■■■ (MS41p)
【副能力値】	【サイクロンムーブ】 □□■ (28p)
移動力11	【近接強化】 ■■■ (MS41p)
イニシアティブ09	【アクトカード】
	39 【アドバンス】
	41 【かばう】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/4	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	10	4	衝撃	-----

## トリガー・ドーバント

HP 58点

銃撃手の記憶を宿すドーバント。腕の銃と顔面のスコープで正確な狙撃を武器にする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動03	【NEVER】 ■■■ (42p)
器用08／意思10	【ネクロオーバー処置】 ■■■ (42p)
機知04	【隣接射撃】 ■■■ (UT27p)
【副能力値】	■トリガー・メモリ
移動力06	【射撃強化】 ■■■ (MS41p)
イニシアティブ04	【射撃強化】 ■■■ (MS41p)
	【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	4/4	-----			
達人格闘	5/5	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
達人格闘	近接	4	5	衝撃	-----
トリガーマグナム	遠隔15	12	14	実弾	出現武器、腕となって出現【射撃強化】

## ルナ・ドーバント

HP 66点

幻想の記憶を宿すドーバント。ムチのように伸縮自在の腕を振り回す。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動07	【NEVER】 ■■■ (42p)
器用02／意思05	【ネクロオーバー処置】 ■■■ (42p)
機知07	【近接強化】 ■■■ (MS41p)
【副能力値】	■ルナ・メモリ
移動力10	【遠隔化】 □□□ (MS45p)
イニシアティブ07	【ホーミング】 □□■ (36p)
	【柔軟皮膚】 ■■■ (MS45p)
	【部分再生】 □□□ (MS45p)
	【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	7/8	-----			
達人格闘	8/9	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
達人格闘	近接3	10	9	衝撃	伸縮自在の腕による格闘【近接強化】

## メタル・ドーバント

HP 74点

闘士の記憶を宿すドーバント。強靱な肉体を持ち、格闘戦を得意とする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体12／運動10	【NEVER】 ■■■ (42p)
器用02／意思02	【ネクロオーバー処置】 ■■■ (42p)
機知03	【近接強化】 ■■■ (MS41p)
【副能力値】	■メタル・メモリ
移動力13	【ダメージ減少】 □□■ (MS51p)
イニシアティブ03	【耐える】 □□□ (MS41pp)
	【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	3/12	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	11	13	衝撃	-----
メタルシャフト	近接	14	16	衝撃	伸縮するロッド【近接強化】

## エナジー・ドーバント

HP

43  
点

エネルギーの記憶を宿すドーバント。体内で蓄積したエネルギーを加速して撃ち出す。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動04	【ダブルバレット】 □□□ (MS41p)
器用06／意思06	■エナジー・メモリ
機知05	【フルパワー】 □□■ (MS41p)
【副能力値】	【エナジーバレット】 ■■■■ (29p)
移動力07	【ハイエナジーバレット】 ■■■■ (29p)
イニシアティブ05	【電タッチ】 □□□ (FG51p)
	【アクトカード】
	18 【コンビネーション】
	【アクトカード】
	40 【変身解除】
	44 【超遠距離撃ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/4	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	4	衝撃	-----
電タッチ	近接	4	4	衝撃・電撃	体内エネルギーを帯びた拳【スタン判定】難易度2□□□
エナジーバレット	遠隔8	8	10	光線	腕から撃ち出すエネルギー弾
ハイエナジーバレット	遠隔8	8	12	光線	体内で蓄積したエネルギーを超高速で撃つ攻撃

## デス・ドーバント

HP

49  
点

死の記憶を宿すドーバント。相手を即死させる能力や不死身の肉体を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動05	【九死に一生】 □■■■ (MS43p)
器用04／意思06	■デス・メモリ
機知03	【復活】 ■■■■ (MS58p)
【副能力値】	【即死能力】 □□□ (MS62p)
移動力08	【リザレクション】 □■■■ (MS46)
イニシアティブ03	【アクトカード】
	05 【気絶付与】
	11 【薙ぎ払い】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/7	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	7	衝撃	-----
デスサイズ	近接	6	12	斬撃	大型サイズの鎌
デスサイズカッター	遠隔8	7	9	斬撃	鎌から放たれる真空の刃

## ユートピア・ドーバント

HP

183  
点

理想郷の記憶を宿すドーバント。NEVERにしてクォークスの計り知れない能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09／運動07	【ネクロオーバー措置】 ■■■■ (42p)
器用04／意思07	【クォークス】 ■■■■ (41p)
機知09	【強化超能力：バイロキネシス】 □□□ (41p)
【副能力値】	【強化超能力：サイコキネシス】 □□□ (41p)
移動力10	【ゴルドタイプのメモリ】 ■■■■ (47p)
イニシアティブ09	【ポスト HP】 ■■■■ (MS62p)
	■ユートピア・メモリ
	【幻覚能力】 □□□ (MS45p)
	【精神破壊】 □□□ (29p)
	【大規模洗脳】 ■■■■ (FG27p)
	【超高速化】 □□□ (MS58p)
	【強い力のメモリ】 ■■■■ (38p)
	【アーデントブレッシャー】 □□■ (32p)
	【ハイエナジーバレット】 ■■■■ (29p)
	【弾道歪曲】 ■■■■ (28p)
	【アクトカード】
	05 【気絶付与】
	30 【弾き】
	40 【変身解除】
	40 【変身解除】

回避名称	避/受	備考				
通常	9/9	-----				
超人格闘	11/11	-----				
【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	8	11	衝撃	超人的な格闘	
理想郷の杖	遠隔8	8	13	斬撃	重力を操る杖【スタン判定】難易度2	
ハイエナジーバレット	遠隔8	6	13	光線	重力弾	

## アイズ・ドーバント

HP

43  
点

眼球の記憶を宿すドーバント。自ら作り出した眼球を相手に貼り付け監視することができる。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動04	■アイズ・メモリ
器用05／意思07	【避け開眼】 ■■■■ (MS42p)
機知05	【爆発物】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【監視眼】 □□□ (38p)
移動力07	【イニシアティブ強化】 ■■■■ (MS42p)
イニシアティブ10	【全力回避】 □□□ (MS42p)
	【アクトカード】
	27 【超絶見切り】
	45 【根性】

回避名称	避/受	備考			
通常	11/4	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	4	衝撃	-----
眼球光線	遠隔10	8	10	光線	浮遊する眼球から放つ光線

# 宇宙鉄人

## グランダイナタイプ

HP 59 点

「コズミックエナジー」を動力源とする機械生命体「サイバロイド」。地上戦が得意。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動06	【マシンチェンジ】 □■■ (42p)
器用05／意思05	【メカニック】 ■■■ (FG32p)
機知02	【マシンパワー】 ■■■ (FG32p)
【副能力値】	【マシン装甲】 ■■■ (FG32p)
移動力09	【フルパワー】 □□■ (MS41p)
イニシアティブ02	【怪力】 □□□ (MS45p)
	【星屑忍者ダスタード召喚】 □□□ (64p)
	【アクトカード】
	30 【弾き】
	41 【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/7	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	5	衝撃	超人的な格闘【攻めの型】【マシンパワー】
グランブラスターX	遠隔10	5	10	光線	両腕から放つ破壊光線
Xブラスター	遠隔10	9	25	光線	出現武器、腕となって出現【射撃強化】

※X ブラスターは同一戦闘シーンでスカイダイナが隣接した場所にいる場合のみ使用可能。

## グランカー

HP 65 点

グランダイナがマシンチェンジで変形した車両形態。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動09	【メカニック】 ■■■ (FG32p)
器用02／意思02	【マシンパワー】 ■■■ (FG32p)
機知02	【マシン装甲】 ■■■ (FG32p)
【副能力値】	【フルパワー】 □□■ (MS41p)
移動力50	【超突撃】 ■■■ (FG28p)
イニシアティブ02	【星屑忍者ダスタード召喚】 □□□ (64p)
	【合体・融合(スカイジェット)】 □■■ (MS62p)
	【アクトカード】
	20 【突撃】
	20 【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	12	16	衝撃	車両による体当たり【マシンパワー】
バルカン	遠隔10	7	5	実弾	車両に搭載されているバルカン砲【散布射撃】
噛みつき	近接	10	14	斬撃	鋭い歯による噛みつき

## スカイダイナタイプ

HP 55 点

「コズミックエナジー」を動力源とする機械生命体「サイバロイド」。素早い動きで空中戦が得意。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動08	【マシンチェンジ】 □■■ (42p)
器用03／意思03	【メカニック】 ■■■ (FG32p)
機知06	【マシンパワー】 ■■■ (FG32p)
【副能力値】	【マシン装甲】 ■■■ (FG32p)
移動力11	【イニシアティブ強化】 ■■■ (MS41p)
イニシアティブ11	【切断】 □□□ (MS45p)
	【星屑忍者ダスタード召喚】 □□□ (64p)
	【アクトカード】
	16 【連続攻撃】
	27 【超絶見切り】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/7	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	9	9	衝撃	超人的な格闘【攻めの型】【マシンパワー】
スカイカッター	遠隔10	8	11	斬撃	両腕に内蔵された折り畳み式の剣

## スカイジェット

HP 57 点

スカイダイナがマシンチェンジで変形したジェット機形態。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06／運動06	【メカニック】 ■■■ (FG32p)
器用05／意思06	【マシンパワー】 ■■■ (FG32p)
機知02	【マシン装甲】 ■■■ (FG32p)
【副能力値】	【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
移動力45	【超音速飛行】 ■■■ (FG28p)
イニシアティブ02	【星屑忍者ダスタード召喚】 □□□ (64p)
	【合体・融合(グランカー)】 □■■ (MS62p)
	【アクトカード】
	01 【追加攻撃】
	28 【残像】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/2	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カッターウイング	近接	5	10	斬撃	両翼の翼による切断攻撃
ミサイル	遠隔15	9	10	爆発	搭載されたミサイル攻撃
バルカン	遠隔10	8	11	実弾	搭載されたバルカン砲による攻撃【散布射撃】
噛みつき	近接	7	10	斬撃	鋭い歯による噛みつき

# エックスブイツー (XVII)

HP

186  
点

衛星形態では「防衛砲群」と「超重力子砲」しか使用できず、「超重力子砲」は宇宙空間でのみ発射可能。全長50mの人型形態は「ワンセブンフォーメーション」と呼ぶ。格闘戦も可能。必殺兵器「超重力子砲」は島を消し去るほどの威力。再発射には15時間必要。超重力子砲は衛星軌道から地上攻撃が可能。戦闘時は射線上のすべてが対象。【非生物】を持つ者や構造物には100倍のダメージ。

## 【能力値】

肉体13／運動08  
器用10／意思04  
機知05

## 【副能力値】

移動力11

イニシアティブ5

## 【ガジェット】

【ボス HP】 ■■■■ (MS62p)

【ヒュージサイズ】 ■■■■ (UT58p)

【巨体の不便】 ■■■■ (UT58p)

【巨大攻撃】 ■■■■ (AC50p)

## 【アクトカード】

なし

回避名称	避/受	備考			
通常	5/13	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
パンチ	近接	13	18	衝撃	-----
防衛砲群	遠隔20	13	7	爆発	【巨体の不便】の対象外
超重力子砲	特殊	20	54	光線	□■●■上記参照

# ガンベース

HP

18  
点

宇宙鉄人ではない。XVII 内部の防衛マシン。  
大量に出現して外敵を駆逐する。

## 【能力値】

肉体04／運動02

器用10／意思02

機知02

## 【副能力値】

移動力5

イニシアティブ2

## 【ガジェット】

なし

【アクトカード】

01 【追加攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/4	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
クロー	近接	2	6	斬撃	-----
機関銃	遠隔8	10	6	実弾	-----

# ヤミー

## オウムヤミー

HP 41点 セルメタル数 3点 必要命運 1点

鳥系ヤミー。オウムのヤミーで、鋭い爪と火炎弾を武器にする。個体により羽の色が異なる。

【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08  
イニシアティブ07

【ガジェット】 【飛行・2】 ■■■■(MS44p)  
【羽隠れ】 ■■■■(DC5p)  
【アクトカード】 09 【幻惑攻撃】  
47 【跳弾撃ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/5	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	6	斬撃	鋭い鉤爪による格闘術
火炎弾	遠隔8	2	8	火炎	【炎上判定】難易度3

## 軍鶏ヤミー

HP 49点 セルメタル数 3点 必要命運 1点

鳥系成長ヤミー。ムエタイのような格闘術と羽を変化させて作る赤い包帯で拘束や防御、洗脳まで行なう。

【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08  
イニシアティブ07

【ガジェット】 【催眠能力】 □□■(MS45p)  
【近接強化】 ■■■■(MS41p)  
【アクトカード】 35 【トリック防御】  
50 【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
独自の格闘術	7/9	ムエタイのような独自の格闘術			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	11	9	衝撃	ムエタイのような独自の格闘術
赤い包帯	遠隔3	3	特殊	特殊	【拘束判定】難易度2

## フクロウヤミー

HP 47点 セルメタル数 3点 必要命運 1点

鳥系ヤミー。羽を手裏剣状にして放ち、黒い包帯で対象を拘束する。

【能力値】 肉体06／運動06  
器用02／意思04  
機知07  
【副能力値】 移動力09  
イニシアティブ07

【ガジェット】 【飛行・2】 ■■■■(MS44p)  
【特殊知覚】 ■■■■(MS45p)  
【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	7/6	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	6	衝撃	鉤爪による格闘術
羽手裏剣	遠隔5	3	9	斬撃	鋭利な羽による遠隔攻撃
黒い包帯	遠隔3	3	特殊	特殊	【拘束判定】難易度2

## ハゲタカヤミー

HP 41点 セルメタル数 3点 必要命運 1点

鳥系ハゲタカのヤミー。翼から強風を巻き起こす。

【能力値】 肉体05／運動05  
器用07／意思05  
機知03  
【副能力値】 移動力08  
イニシアティブ03

【ガジェット】 【つむじ風】 □□■(DC5p)  
【飛行・1】 ■■■■(MS44p)  
【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	3/5	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	独自の体術
突風	遠隔5	5	—	特殊	翼から起す突風。散布射撃扱い 命中したら【転倒判定】難易度2



# カマキリヤミー

HP 45 3 1  
セルメタル数 必要命運

昆虫系カマキリのヤミー。拳と一体化した鎌状の武器を持ち、複数のエネルギーの刃で敵を切り裂く。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動08	【ツウエボン】 ■■■■(MS41p)
器用05／意思05	【身体武器化】 ■■■■(MS45p)
機知02	【切断】 □□□(MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	11 【薙ぎ払い】
イニシアティブ02	41 【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/5	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
両手の鎌	近接	13	9	斬撃	両手の鋭い鎌
5枚の刃	遠隔5	7	9	斬撃	5枚のエネルギー状の刃

# バッタヤミー

HP 49 3 1  
セルメタル数 必要命運

昆虫系ヤミー。強靱な足による高い跳躍力と電撃を放つ能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動09	【跳躍】 □□■(MS45p)
器用03／意思03	【放電】 □□□(DC5p)
機知03	【アクトカード】
【副能力値】	07 【螺旋の力】
移動力12	25 【追い討ち】
イニシアティブ03	

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	5/9	----			
【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	10	9	衝撃	【放電】 □□□/【スタン判定】 難易度2
雷撃	遠隔5	10	9	電撃	緑色の雷撃□□□

# オトシバヤミー

HP 105 6 4  
セルメタル数 必要命運

昆虫系ヤミー。初めは小さいが欲望の対象を喰らい続けることにより、超巨大な姿に変貌する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動05	【巨体】 ■■■■(AC50p)
器用03／意思04	【巨大攻撃】 □□■(AC50p)
機知03	【アクトカード】
【副能力値】	03 【大命中】
移動力08	43 【ぶちこわし】
イニシアティブ03	

回避名称	避/受	備考			
通常	3/10	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
叩く	近接	5	10	衝撃	前足で攻撃
削り取り	近接	6	12	斬撃	口から伸びる手で削り取るような攻撃

# アゲハヤミー

HP 45 3 1  
セルメタル数 必要命運

昆虫系ヤミー。飛翔能力による空中戦を得意とし、爆発する燐粉による広範囲を攻撃する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動05	【飛行・2】 ■■■■(MS44p)
器用08／意思08	【イニシアティブ強化】 ■■■■(MS42p)
機知02	【アクトカード】
【副能力値】	45 【根性】
移動力08	49 【クッション】
イニシアティブ07	

回避名称	避/受	備考			
通常	2/5	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	独自の体術
燐粉爆撃	遠隔2	3	13	爆発	燐粉による爆撃

# カブトヤミー

HP 85 5 3  
セルメタル数 必要命運

昆虫系ヤミー。体の表面が硬い外骨格に覆われており、生半可な攻撃は寄せ付けない高い防御力を誇る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動08	【硬質皮膚】 ■■■■(MS45p)
器用02／意思02	【装甲】 ■■■■(MS45p)
機知03	【アクトカード】
【副能力値】	29 【全力防御】
移動力09	30 【弾き】
イニシアティブ03	

回避名称	避/受	備考			
硬い外骨格	1/13	鎧扱い HP+25 移動力-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	8	10	衝撃	独自の体術
頭の角	近接	7	14	衝撃	頭の角による突き上げ

# クワガタヤミー

HP 81 5 3  
セルメタル数 必要命運

昆虫系ヤミー。硬い外骨格による高い防御力と頭の鋭い鉗による高い攻撃力を併せ持つヤミー。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08／運動10	【装甲】 ■■■■(MS45p)
器用02／意思02	【硬質皮膚】 ■■■■(MS45p)
機知03	【アクトカード】
【副能力値】	18 【コンビネーション】
移動力11	50 【鉄壁技】
イニシアティブ03	

回避名称	避/受	備考			
硬い外骨格	1/11	鎧扱い HP+25 移動力-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	10	8	衝撃	独自の格闘術
頭の鉗	近接	12	12	斬撃	頭の鉗による切断攻撃

## クロアゲハヤミー

HP 45点 セルメダル数 3点 必要命運 1点

昆虫系ヤミー。飛翔能力と羽の燐粉による爆撃能力を持つ。

【能力値】 肉体05／運動05  
器用06／意思06  
機知03  
【副能力値】 移動力08  
イニシアティブ03

【ガジェット】 【飛行・2】 ■■■■(MS44p)  
【対人戦闘】 ■■■■(MS41p)  
【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	3/5	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	独自の体術
燐粉爆撃	遠隔3	3	11	衝撃	燐粉による爆撃

## ネコヤミー

HP 47点 セルメダル数 4点 必要命運 2点

猫系ヤミー。攻撃を寄せ付けない柔軟な体を持ち、口から光弾を吐いて攻撃する。

【能力値】 肉体06／運動07  
器用04／意思04  
機知04  
【副能力値】 移動力10  
イニシアティブ04

【ガジェット】 【柔軟皮膚】 ■■■■(MS45p)  
【飛び越え】 ■■■■(AC28p)  
【アクトカード】 01【追加攻撃】  
10【逃げ足】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/6	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
両手のツメ	近接	10	9	斬撃	両手の鉤爪
光弾	遠隔10	5	8	衝撃	メダル状の光弾

## シャムネコヤミー

HP 47点 セルメダル数 4点 必要命運 2点

猫系ヤミー。目にも止まらない素早い動きで敵を翻弄し、メスのような鋭い爪で敵を切り裂く。

【能力値】 肉体05／運動09  
器用03／意思05  
機知03  
【副能力値】 移動力12  
イニシアティブ03

【ガジェット】 【身体武器化】 ■■■■(MS45p)  
【切断】 □□□(MS45p)  
【超高速移動】 □■■■(FG29p)  
【アクトカード】 06【ジャンプ】  
16【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/5	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
鉤爪	近接	13	8	斬撃	メスのような鋭い爪【身体武器化】

## サメヤミー

HP 45点 セルメダル数 5点 必要命運 1点

水棲系ヤミー。地中を水中のように移動し、口から着弾すると爆発する水弾を飛ばす。

【能力値】 肉体05／運動05  
器用06／意思07  
機知02  
【副能力値】 移動力08  
イニシアティブ02

【ガジェット】 【地中移動】 ■■■■(DC05p)  
【移動強化】 ■■■■(MS41p)  
【アクトカード】 10【逃げ足】  
44【超遠距離撃ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/12	----			
【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	6	6	斬撃	鋭い歯による噛みつき
水爆弾	遠隔8	6	10	光線	直径3マス(9マス分)の範囲内の全員を対象に攻撃 □□□

## ピラニアヤミー (巨大)

HP 109点 セルメダル数 7点 必要命運 5点

水棲系ヤミー。小型のピラニアヤミー10体をセットで取得。全て倒されるとフレイバーの小型ヤミーが合体して巨大なヤミーとなる。口からビームを発射する。「巢作型」を選んだ場合、「基本型」として扱う。

【能力値】 肉体12／運動05  
器用03／意思04  
機知02  
【副能力値】 移動力08  
イニシアティブ02

【ガジェット】 【巨体】 ■■■■(AC50p)  
【暴れまわり】 □□■(AC50p)  
【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	2/12	----			
【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	6	13	斬撃	鋭い歯の噛みつき
ビーム	遠隔10	6	10	光線	口から吐く光線

## ピラニアヤミー (小)

HP 1点 セルメダル数 1点

水棲系ヤミー。強靱な頸を持ち、圧倒的な数で死角から休みなく襲い掛かってくる小型のヤミー。

【能力値】 肉体05／運動08  
器用03／意思03  
機知05  
【副能力値】 移動力11  
イニシアティブ05

【ガジェット】 【地中移動】 ■■■■(DC5p)  
【ザコ】 ■■■■(MS61p)  
【アクトカード】 なし

回避名称	避/受	備考			
通常	5/5	----			
【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	9	6	斬撃	鋭い歯による噛みつき

**クラゲヤミー** HP **45**点 セルメダル数 **0**点 必要命運 **1**点

水棲系ヤミー。触手の電撃で攻撃を行うヤミー。倒すと水になって消滅する(セルメダルにならない)。

【能力値】 肉体05／運動08 器用05／意思05 機知02  
 【ガジェット】 【飛行・1】 ■■■■(MS44p) 【放電】 □□□(DC5p) 【耐久ザコ】 ■■■■(25p)  
 【副能力値】 【アクトカード】 移動力08 22【拘束】 イニシアティブ02 22【拘束】

回避名称	避/受	備考
通常	2/5	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
触手	遠隔3	7	8	斬撃	電撃が流れる触手【放電】□□□(スタン判定)難易度2

**プテラノドンヤミー** HP **47**点 セルメダル数 **3**点 必要命運 **1**点

恐竜系ヤミー。口から火炎弾を吐き、変身を解除する超衝撃波を放つ。

【能力値】 肉体06／運動07 器用04／意思03 機知05  
 【ガジェット】 【飛行・2】 ■■■■(MS44p) 【超音速飛行】 ■■■■(FG28p) 【アクトカード】  
 【副能力値】 40【変身解除】 移動力10 40【変身解除】 イニシアティブ05

回避名称	避/受	備考
通常	5/6	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	6	衝撃	独自の体術
火炎弾	遠隔10	6	6	火炎	口から吐く火炎弾
衝撃波	遠隔5	7	—	特殊	命中するとアクトカード40【変身解除】の効果

**ユニコーンヤミー** HP **45**点 セルメダル数 **2**点 必要命運 **1**点

恐竜系ヤミー。幻獣をモチーフにしたヤミー。人の頭部に触れることで夢を具現化し、破壊することができる(演出)。

【能力値】 肉体05／運動05 器用04／意思06 機知05  
 【ガジェット】 【怪力】 □□□(MS45p) 【耐える】 □□□(MS41p) 【アクトカード】  
 【副能力値】 10【逃げ足】 移動力08 20【突撃】 イニシアティブ05

回避名称	避/受	備考
通常	5/5	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	独自の体術
角	近接	8	8	刺突	頭の角による突き刺し

**エイヤミー (巨大)** HP **105**点 セルメダル数 **9**点 必要命運 **7**点

水棲系ヤミー。空中や海中を高速で泳ぎまわり、水爆弾や怪光線を発射する能力を持つ。小型のエイヤミー10体をセットで取得。全て倒されるとフレーバーの小型ヤミーが合体して巨大なヤミーとなる。「巢作型」を選んだ場合、「基本型」として扱う。

【能力値】 肉体10／運動05 器用04／意思03 機知03  
 【ガジェット】 【飛行・2】 ■■■■(MS44p) 【水中活動】 ■■■■(MS45p) 【巨体】 ■■■■(AC50p)  
 【副能力値】 【アクトカード】 移動力08 20【突撃】 イニシアティブ03 20【突撃】

回避名称	避/受	備考
通常	3/10	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	5	10	衝撃	巨体の体当たり
水爆弾	遠隔8	1	11	衝撃	直径3マス(9マス分)の範囲内の全員を対象に攻撃 □□□
怪光線	遠隔8	7	9	光線	紫色の怪光線

**エイヤミー (小)** HP **1**点 セルメダル数 **0**点

水棲系ヤミー。空中を高速で泳ぐことが可能。倒すと水になって消滅する(セルメダルにならない)。

【能力値】 肉体03／運動06 器用03／意思03 機知05  
 【ガジェット】 【飛行・1】 ■■■■(MS44p) 【ザコ】 ■■■■(MS61p) 【アクトカード】  
 【副能力値】 20【突撃】 移動力09 イニシアティブ05

回避名称	避/受	備考
通常	5/3	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体当たり	近接	6	3	衝撃	体ごと体当たり

**アンキロサウルスヤミー** HP **61**点 セルメダル数 **3**点 必要命運 **2**点

恐竜系ヤミー。全身がトゲに覆われており、トゲを発射して攻撃したり、冷気を放って周囲を凍らせることができる。

【能力値】 肉体13／運動05 器用02／意思03 機知02  
 【ガジェット】 【硬質皮膚】 ■■■■(MS45p) 【凍結】 □□□(MS45p) 【アクトカード】  
 【副能力値】 30【弾き】 移動力08 41【身構え】 イニシアティブ02

回避名称	避/受	備考
通常	2/13	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
右手	近接	5	16	斬撃	硬質球状の右手
トゲ	遠隔5	4	6	光線	体から打ち出すトゲ 散布射撃(MS66p) 凍結□□□

## ヌエヤミー

HP

45  
点4  
点2  
点

恐竜系ヤミー。サル・トラ・タヌキ・ヘビが合体したような姿をしたヤミー。多彩な攻撃方法を持つ。

## 【能力値】

肉体05／運動05  
器用05／意思05  
機知05

## 【ガジェット】

【跳躍】□□■(MS45p)  
【同時攻撃】□□□(MS45p)  
【身体分離攻撃】□□□(FG31p)

## 【副能力値】

移動力08  
イニシアティブ05

## 【アクトカード】

15【捕まえて攻撃】  
26【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/5	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
骸骨	近接	6	6	刺突	左腕の骸骨【身体分離攻撃】□□□
火炎弾	遠隔5	8	8	火炎	頭部から打ち出す火炎弾【炎上判定】 難易度2
ヘビ	近接	5	5	衝撃	ヘビによる攻撃【拘束判定】難易度2

## パイソイヤミー

HP

51  
点3  
点1  
点

重量系ヤミー。拳を地面に叩きつけることで周囲を振動させる怪力の持ち主。

## 【能力値】

肉体08／運動08  
器用01／意思02  
機知04

## 【ガジェット】

【怪力】□□□(MS45p)  
【大地激震】□□■(FG27p)  
【アクトカード】

## 【副能力値】

移動力11  
イニシアティブ04

04【吹っ飛ばし】  
07【螺旋の力】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/8	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	9	10	衝撃	重量級のパンチ

## リクガメヤミー

HP

61  
点4  
点2  
点

重量系ヤミー。動きは鈍いが、強力なパワーと高い防御力を誇る。

## 【能力値】

肉体11／運動05  
器用02／意思03  
機知04

## 【ガジェット】

【受け開眼】■■■■(MS42p)  
【硬質皮膚】■■■■(MS45p)  
【アクトカード】

## 【副能力値】

移動力08  
イニシアティブ04

29【全防衛】  
29【全防衛】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/17	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	11	衝撃	独自の体術
体当たり	近接	7	13	衝撃	回転しながら甲羅で体当たり

## ライオンクラゲヤミー

HP

47  
点4  
点2  
点

合成系ヤミー。左半分がライオン、右半分がクラゲの合成ヤミー。口から強力な火炎弾を放つ。

## 【能力値】

肉体06／運動06  
器用05／意思06  
機知06

## 【ガジェット】

【放電】□□□(DC5P)  
【身体分離攻撃】□□□(FG31p)  
【アクトカード】

## 【副能力値】

移動力09  
イニシアティブ06

22【拘束】  
46【回避技】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/4	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
槍	近接	6	10	刺突	手持ちの槍
触手	近接	5	9	斬撃	右半身のクラゲ 分離して攻撃可能 【身体分離攻撃】□□□
火炎弾	遠隔10	8	9	火炎	口から吐く火炎弾

## エイサイヤミー

HP

57  
点4  
点2  
点

合成系ヤミー。エイとサイが合わさったヤミー。強靱な皮膚を持ち、防御力に優れる。

## 【能力値】

肉体11／運動06  
器用04／意思05  
機知03

## 【ガジェット】

【硬質皮膚】■■■■(MS45p)  
【耐える】□□□(MS41p)  
【アクトカード】

## 【副能力値】

移動力09  
イニシアティブ03

20【突撃】  
41【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/11	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	11	衝撃	独自の体術
角	近接	6	15	刺突	頭の角による突き刺し

## イカジャガーヤミー

HP

53  
点4  
点4  
点

合成系ヤミー。イカの触手とジャガーの瞬発力を併せ持つ。また戦闘員(FG61p)型のヤミーを呼び出す。

## 【能力値】

肉体09／運動07  
器用03／意思04  
機知06

## 【ガジェット】

【戦闘員を呼び出す】□□■(FG31p)  
【跳躍】□□■(MS45p)  
【アクトカード】

## 【副能力値】

移動力10  
イニシアティブ06

09【幻惑攻撃】  
22【拘束】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/7	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	9	衝撃	独自の体術
墨	遠隔5	—	—	特殊	【無視判定】難易度2

**シャチバンダヤミー** **HP** 55点 **3**点 **1**点 必要命運

合成系ヤミー。中国拳法のような格闘術とシャチのヒレのような回転カッターで敵を攻撃する。

【能力値】 肉体10／運動05  
器用05／意思05  
機知04  
【副能力値】 移動力08  
イニシアティブ04

【ガジェット】  
【怪力】 □□□ (MS45p)  
【身体武器化】 ■■■■ (MS45p)  
【アクトカード】  
12【足払い】  
16【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考
超人格闘	6/10	中国拳法のような防御

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
バンダ拳	近接	6	12	刺突	中国拳法のような独特の体術
鋭い爪	近接	9	13	斬撃	右手から伸びる鋭い爪【身体武器化】
回転ノコギリ	遠隔5	8	8	斬撃	シャチのヒレを回転させ、飛ばす攻撃

**ユニアルマジロヤミー** **HP** 59点 **4**点 **2**点 セルメダル数 必要命運

合成系ヤミー。アルマジロの高い防御力とウニのトゲによる高い攻撃力を併せ持つ合成ヤミー。

【能力値】 肉体12／運動05  
器用05／意思05  
機知02  
【副能力値】 移動力08  
イニシアティブ02

【ガジェット】  
【受け開眼】 ■■■■ (MS42p)  
【硬質皮膚】 ■■■■ (MS45p)  
【アクトカード】  
29【全力防御】  
50【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考
通常	2/18	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	12	衝撃	独自の体術
ウニのトゲ	遠隔10	8	8	刺突	ウニの部分から打ち出されるトゲ

**屑ヤミー** **HP** 26点 **0**点 セルメダル数

二つに割ったセルメダルから生まれるヤミー。戦闘力は低い、通常攻撃には打たれ強い。

【能力値】 肉体08／運動05  
器用05／意思05  
機知02  
【副能力値】 移動力08  
イニシアティブ02

【ガジェット】  
【耐久ザコ】 ■■■■ (25p)  
【アクトカード】  
なし

回避名称	避/受	備考
通常	2/8	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	8	衝撃	独自の体術

**白ヤミー** **HP** 47点 **1**点 セルメダル数

セルメダルを投入して生まれたばかりのヤミー。欲望を吸収して成長し、個別の姿になる。

【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08  
イニシアティブ03

【ガジェット】  
【対人戦闘】 ■■■■ (MS45p)  
【アクトカード】  
10【逃げ足】

回避名称	避/受	備考
通常	3/6	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	6	衝撃	----

**ナイト兵** **HP** 1点

ナイト兵はセルメダルから生みだされる戦闘用の兵隊。

【能力値】 肉体04／運動05  
器用04／意思03  
機知06  
【副能力値】 移動力08  
イニシアティブ06

【ガジェット】  
【対人戦闘】 ■■■■ (MS41p)  
【ザコ】 ■■■■ (MS61p)  
【アクトカード】  
なし

回避名称	避/受	備考
通常	6/4	----

【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	6	8	斬撃	----

**メダルの従者** **HP** 14点

セルメダルから生みだされる従者。人間並みの知性を持ち、任務をこなす。

【能力値】 肉体02／運動04  
器用08／意思05  
機知06  
【副能力値】 移動力07  
イニシアティブ06

【ガジェット】  
【対人戦闘】 ■■■■ (MS41p)  
【アクトカード】  
03【得意分野】  
03【得意分野】  
03【得意分野】

回避名称	避/受	備考
通常	8/4	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
体術	近接	1	2	衝撃	----



## グリード

### 鳥系グリード (完全体)

HP 63点

セルメダル数 10点

9枚のコアメダルを揃えたグリードの真の姿。空中を高速で飛行し、強力な熱線放つ能力を持つ。

#### 【能力値】

肉体04/運動04  
器用05/意思05  
機知04

#### 【副能力値】

移動力07  
イニシアティブ04

#### 【コアメダル】

タカ×3  
クジャク×3  
コンドル×3

#### 【ガジェット】

【飛行・2】■■■■(MS45p)  
【熱線放射】□■■■(28p)  
【超音速飛行】■■■■(FG23p)

【グリード完全体】■■■■

【セルブースト】■■■■(77p)

#### 【アクトカード】

17【目くらまし】

36【見切った】



回避名称 避/受 備考

超人格闘 6/6

【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 9 15 衝撃

クジャクフェザー 遠隔10 10 18 刺突 クジャクフェザーの対象は射程内の任意全て

### 鳥系グリード (不完全体)

HP 43点

セルメダル数 10点

6枚のコアメダルを持つグリードの不完全体。核となるコアメダルが足りないため一部が不完全な「セルメン」状態。

#### 【能力値】

肉体04/運動04  
器用06/意思04  
機知04

#### 【副能力値】

移動力07  
イニシアティブ04

#### 【コアメダル】

タカ×2  
クジャク×2  
コンドル×2

#### 【ガジェット】

【飛行・2】■■■■(MS45p)  
【セルブースト】■■■■

#### 【アクトカード】

17【目くらまし】

36【見切った】



回避名称 避/受 備考

超人格闘 6/6

【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 5 12 衝撃

クジャクフェザー 遠隔10 7 14 刺突 クジャクフェザーの対象は射程内の任意全て

### 猫系グリード (完全体)

HP 67点

セルメダル数 10点

9枚のコアメダルを揃えたグリードの真の姿。高速移動能力と高い身体能力を誇る。

#### 【能力値】

肉体06/運動06  
器用02/意思03  
機知05

#### 【副能力値】

移動力12  
イニシアティブ05

#### 【コアメダル】

ライオン×3  
トラ×3  
チーター×3

#### 【ガジェット】

【グリード完全体】■■■■

【跳躍】□■■■(MS45p)

【超高速移動】□■■■(FG23p)

【避け開眼】■■■■(MS42p)

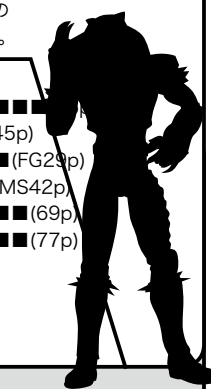
【生体強化物質】□■■■(69p)

【セルブースト】■■■■(77p)

#### 【アクトカード】

02【追加体術】

28【残像】



回避名称 避/受 備考

超人格闘 13/8

【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 11 17 衝撃

ライオネルフラッシュ 特殊 — — 特殊 戦闘シーン全体に光を放つ。自分以外全員【無視界判定】難易度1

トラクロ 近接 11 19 斬撃 一対の伸縮するクロ

リボルスピンキック 近接 14 16 衝撃 相手を掴んで放つ連続キック

エネルギー弾 遠隔8 7 12 衝撃 罠の先端から飛ばすエネルギー弾

### 猫系グリード (不完全体)

HP 47点

セルメダル数 10点

6枚のコアメダルを持つグリードの不完全体。核となるコアメダルが足りないため下半身が不完全な「セルメン」状態。

#### 【能力値】

肉体06/運動06  
器用02/意思03  
機知05

#### 【副能力値】

移動力12  
イニシアティブ05

#### 【コアメダル】

ライオン×2  
トラ×2  
チーター×2

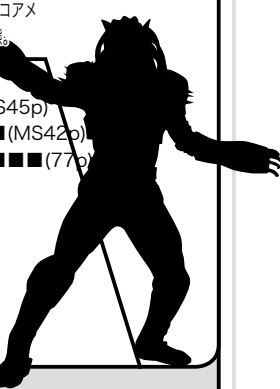
#### 【ガジェット】

【跳躍】□■■■(MS45p)  
【避け開眼】■■■■(MS42p)  
【セルブースト】■■■■(77p)

#### 【アクトカード】

02【追加体術】

28【残像】



回避名称 避/受 備考

超人格闘 13/8

【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 7 14 衝撃

ライオネルフラッシュ 特殊 — — 特殊 戦闘シーン全体に光を放つ。自分以外全員【無視界判定】難易度1

トラクロ 近接 7 16 斬撃 一対の伸縮するクロ

リボルスピンキック 近接 10 13 衝撃 相手を掴んで放つ連続キック



昆虫系グリード (完全体) **HP 71** **10** セルメダル数

9枚のコアメダルを揃えたグリードの真の姿。  
絶大な防御力と分身体を生み出す能力を持つ。

【能力値】  
肉体08／運動04  
器用03／意思03  
機知04  
【副能力値】  
移動力7  
イニシアティブ04  
【コアメダル】  
クワガタ×3  
カマキリ×3  
バッタ×3

【ガジェット】  
【グリード完全体】■■■■(75p)  
【硬質皮膚】■■■■(MS45p)  
【受け開眼】■■■■(MS42p)  
【分身生成】□■■■(69p)  
【セルブースト】■■■■(77p)  
【アクトカード】  
07【螺旋の力】  
11【薙ぎ払い】

回避名称 避/受 備考  
超人格闘 6/16 -----

【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	9	20	衝撃	-----
カマキリソード	遠隔10	10	21	斬撃	腕部に装備されたブレード状の器官
電撃	遠隔6	7	13	電撃	頭から放つ電撃。射程内の任意全員に適用される□■■■

昆虫系グリード (不完全体) **HP 51** **10** セルメダル数

6枚のコアメダルを持つグリードの不完全体。核となるコアメダルが足りないため下半身が不完全な「セルメン」状態。

【能力値】  
肉体08／運動04  
器用03／意思03  
機知04  
【副能力値】  
移動力7  
イニシアティブ04  
【コアメダル】  
クワガタ×2  
カマキリ×2  
バッタ×2

【ガジェット】  
【硬質皮膚】■■■■(MS45p)  
【セルブースト】■■■■(77p)  
【アクトカード】  
07【螺旋の力】  
11【薙ぎ払い】

回避名称 避/受 備考  
超人格闘 6/10 -----

【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	5	16	衝撃	-----
カマキリソード	遠隔10	6	17	斬撃	腕部に装備されたブレード状の器官
電撃	遠隔6	3	4	電撃	頭から放つ電撃。射程内の任意全員に適用される□■■■

重量系グリード (完全体) **HP 75** **10** セルメダル数

9枚のコアメダルを揃えたグリードの真の姿。圧倒的なパワーと触れた相手をセルメダルに還元する能力を持つ。

【能力値】  
肉体10／運動05  
器用02／意思03  
機知02  
【副能力値】  
移動力08  
イニシアティブ02  
【コアメダル】  
サイ×3  
ゴリラ×3  
ゾウ×3

【ガジェット】  
【グリード完全体】■■■■(75p)  
【セルメダル還元攻撃】□■■■(69p)  
【怪力】□□□(MS45p)  
【超怪力】□□□(FG28p)  
【大地激震】□□■(FG27p)  
【セルブースト】■■■■(77p)  
【アクトカード】  
20【突撃】  
50【鉄壁技】

回避名称 避/受 備考  
超人格闘 4/14 -----

【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	10	21	衝撃	-----
グラビドホーン	特殊	8	25	衝撃	額の角「グラビドホーン」による頭突
ゴリバコーン	近接	10	23	衝撃	両腕に装備されたガントレット
バコーンプレッシャー	遠隔8	6	17	衝撃	ゴリバコーンをロケットのように発射する。回数無制限
ズーストンプ	近接	9	29	衝撃	空中かた繰り出す踏みつけ攻撃 □■■■

重量系グリード (不完全体) **HP 61** **10** セルメダル数

6枚のコアメダルを持つグリードの不完全体。核となるコアメダルが足りないため下半身が不完全な「セルメン」状態。

【能力値】  
肉体10／運動05  
器用02／意思03  
機知02  
【副能力値】  
移動力08  
イニシアティブ02  
【コアメダル】  
サイ×2  
ゴリラ×2  
ゾウ×2

【ガジェット】  
【怪力】□□□(MS45p)  
【超怪力】□□□(FG28p)  
【セルブースト】■■■■(77p)  
【アクトカード】  
20【突撃】  
50【鉄壁技】

回避名称 避/受 備考  
超人格闘 4/14 -----

【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	6	18	衝撃	-----
グラビドホーン	特殊	4	22	衝撃	額の角「グラビドホーン」による頭突
ゴリバコーン	近接	6	20	衝撃	両腕に装備されたガントレット
バコーンプレッシャー	遠隔8	2	14	衝撃	ゴリバコーンをロケットのように発射する。回数無制限
ズーストンプ	近接	5	26	衝撃	空中かた繰り出す踏みつけ攻撃 □■■■

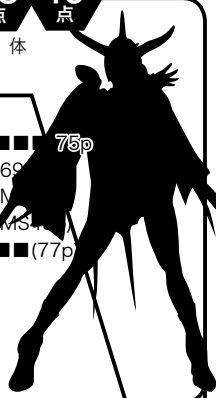
# 水棲系グリード (完全体)

HP 63 10

セルメダル数

9枚のコアメダルを揃えたグリードの真の姿。体を液状化し、水中を自在に移動する。

- 【能力値】  
 肉体04／運動05  
 器用04／意思05  
 機知04  
 【副能力値】  
 移動力08  
 イニシアティブ04  
 【コアメダル】  
 シャチ×3  
 ウナギ×3  
 タコ×3
- 【ガジェット】  
 【グリード完全体】■■■■ 75p  
 【ゲル状化】□■■■(69p)  
 【水中活動】■■■■(100p)  
 【吸着移動】■■■■(MS45p)  
 【セルブースト】■■■■(77p)  
 【アクトカード】  
 15 【捕まえて攻撃】  
 22 【拘束】



回避名称	避/受	備考			
超人格闘	6/6	----			
【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	10	15	衝撃	----
高圧水流	遠隔8	—	—	衝撃	1体の対象に【転倒判定】難易度2
ボルトームウィップ	近接3	10	16	衝撃・電撃	電気ウナギのムチ【スタン判定】難易度3 □□□

# 水棲系グリード (不完全体)

HP 43 10

セルメダル数

6枚のコアメダルを持つグリードの不完全体。核となるコアメダルが足りないため下半身が不完全な「セルメン」状態。

- 【能力値】  
 肉体04／運動05  
 器用04／意思05  
 機知04  
 【副能力値】  
 移動力08  
 イニシアティブ04  
 【コアメダル】  
 シャチ×2  
 ウナギ×2  
 タコ×2
- 【ガジェット】  
 【水中活動】■■■■(MS45p)  
 【吸着移動】■■■■(MS45p)  
 【セルブースト】■■■■(77p)  
 【アクトカード】  
 15 【捕まえて攻撃】  
 22 【拘束】



回避名称	避/受	備考			
超人格闘	6/6	----			
【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	6	12	衝撃	----
高圧水流	遠隔8	—	—	衝撃	1体の対象に【転倒判定】難易度2
ボルトームウィップ	近接・電撃	6	13	斬撃	電気ウナギのムチ【スタン判定】難易度3 □□□

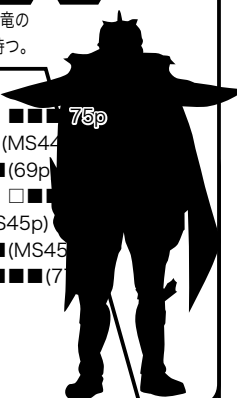
# 恐竜系グリード (完全体)

HP 67 10

セルメダル数

9枚のコアメダルを揃えたグリードの真の姿。恐竜の絶大な身体能力とコアメダルを破壊する能力を持つ。

- 【能力値】  
 肉体06／運動05  
 器用02／意思04  
 機知05  
 【副能力値】  
 移動力08  
 イニシアティブ05  
 【コアメダル】  
 プテラノドン×3  
 トリケラトプス×3  
 ティラノザウルス×3
- 【ガジェット】  
 【グリード完全体】■■■■ 75p  
 【飛行・2】■■■■(MS45p)  
 【冷気発生】□■■■(69p)  
 【コアメダル破壊】□■■■  
 【凍結】□□□(MS45p)  
 【特殊知覚】■■■■(MS45p)  
 【セルブースト】■■■■(77p)  
 【アクトカード】  
 32 【カウンター】  
 32 【カウンター】



回避名称	避/受	備考			
超人格闘	7/11	トリケラアームとティラノレッグによる防御			
【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	10	17	衝撃	----
エクスターナルフィン	近接	10	18	斬撃	背中の翼竜の翼による攻撃
咆哮	遠隔5	—	—	冷気	任意の1体に【拘束判定】難易度2
ワイルドスティンガー	近接	9	20	刺突	肩にある角状外骨格による突き刺し
ティルティバイダー	近接	9	19	衝撃	尻尾による攻撃【転倒判定】難易度1

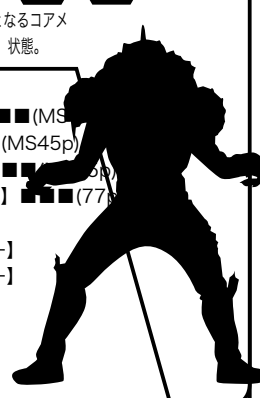
# 恐竜系グリード (不完全体)

HP 47 10

セルメダル数

6枚のコアメダルを持つグリードの不完全体。核となるコアメダルが足りないため下半身が不完全な「セルメン」状態。

- 【能力値】  
 肉体06／運動05  
 器用02／意思04  
 機知05  
 【副能力値】  
 移動力08  
 イニシアティブ05  
 【コアメダル】  
 プテラノドン×2  
 トリケラトプス×2  
 ティラノザウルス×2
- 【ガジェット】  
 【飛行・2】■■■■(MS45p)  
 【凍結】□□□(MS45p)  
 【特殊知覚】■■■■(MS45p)  
 【セルブースト】■■■■(77p)  
 【アクトカード】  
 32 【カウンター】  
 32 【カウンター】



回避名称	避/受	備考			
超人格闘	7/11	トリケラアームとティラノレッグによる防御			
【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	6	14	衝撃	----
エクスターナルフィン	近接	6	15	斬撃	背中の翼竜の翼による攻撃
咆哮	遠隔5	—	—	冷気	任意の1体に【拘束判定】難易度2
ワイルドスティンガー	近接	5	17	刺突	肩にある角状外骨格による突き刺し
ティルティバイダー	近接	5	16	衝撃	尻尾による攻撃【転倒判定】難易度1

# 暴走グリード(融合暴走態)

HP

159  
点

セルメダル数

50  
点

複数のグリードが大量のコアメダルを吸収し、制御できない状態のまま融合した姿。凄まじい力で周囲を破壊し、暴走し続ける。

## 【能力値】

肉体09／運動07  
器用01／意思02  
機知03

## 【副能力値】

移動力10  
イニシアティブ03

## 【コアメダル】

クワガタ×1 ウナギ×3  
カマキリ×1 タコ×2  
サイ×3  
ゴリラ×2  
ゾウ×2  
シャチ×3

## 【ガジェット】

【飛行・1】 ■■■■(MS44p)  
【ラージサイズ】 ■■■■(AC50p)  
【超巨体】 ■■■■(AC50p)  
【暴れまわり】 □□■(AC50p)  
【巨大攻撃】 □□■(AC50p)  
【同時攻撃】 □□□(MS45p)  
【耐性(斬撃)】 ■■■■(MS45p)

## 【アクトカード】

01 【追加攻撃】  
04 【吹っ飛ばし】  
15 【捕まえて攻撃】  
41 【身構え】

回避名称 避/受 備考

通常 3/9 ----

【行動回数】=2回

攻撃名称 射程 命中 DP 属性 備考

触手 近接5 15 20 衝撃+電撃 タコとクラゲの触手 【スタン判定】 難易度2

高圧水流 遠隔8 - - 特殊 任意の1体に【転倒判定】 難易度3

ゾウの牙 近接 14 23 刺突 牙による突き刺し 【転倒判定】 難易度2

# グリード暴走態(メダルの器)

HP

171  
点

セルメダル数

0  
点

グリードが大量のコアメダルを吸収し、暴走した状態。生物の面影はなく、立方体の姿をしている。肩ヤミーを召喚し、グリードを回復する能力を持つ。戦闘エリアでの配置は4x4マス。破壊されると爆縮して消滅する。このエネミーは墜落しない。

## 【能力値】

肉体08／運動07  
器用02／意思02  
機知03

## 【副能力値】

移動力13  
イニシアティブ03

## 【コアメダル】

クワガタ×3  
カマキリ×3  
バッタ×3  
タカ×1  
クジャク×1  
コンドル×1

## 【ガジェット】

【グリード完全体】 ■■■■(75p)  
【飛行・2】 ■■■■(MS44p)  
【ヒュージサイズ】 ■■■■(UT58p)  
【巨体の不便】 ■■■■(UT58p)  
【超巨体】 ■■■■(AC50p)  
【暴れまわり】 □□■(AC50p)  
【巨大攻撃】 □□■(AC50p)  
【戦闘員を呼ぶ(肩ヤミー)】 □□■(FG31p)  
【電磁力バリア】 □□■(FG21p)  
【セルメダル還元攻撃】 □□□(69p)  
【セルブースト】 ■■■■(77p)  
【バリア】 □□□(FG59p)

## 【アクトカード】

03 【大命中】  
11 【薙ぎ払い】  
30 【弾き】  
50 【鉄壁技】

回避名称 避/受 備考

通常 3/12 ----

【行動回数】=4回

攻撃名称 射程 命中 DP 属性 備考

体当たり 近接 7 19 衝撃 巨体による体当たり※

光線 遠隔8 9 14 光線 体から放たれる光線※

回復光線 遠隔10 - - 特殊 グリードのHPを20点回復 自分には使用不可。

肩ヤミー召喚 近接 - - - 肩ヤミーを自分の周囲に1D6体配置。肩ヤミーが他にいる場合は使用不可。

※【巨体の不便】(UT58p)ガジェットを取得している為に命中ダイスを-30個しています(適用済み)。

【ヒュージサイズ】(UT58p)のガジェットを持つ相手には命中ダイスが+30個、【ラージサイズ】(AC50p)のガジェットを持つ相手には命中ダイスが+15個されます。

## グリード暴走態作成表

暴走したグリードの能力をランダムに決定する場合に使用します。GMはこの表に従わず、任意にグリード暴走態のデータを決めてかまいません。また、外見は本来の所属系統のイメージをベースに、PCならばプレイヤーが、NPCはGMが設定してください。この姿になると自我を失い会話ができなくなり、NPCとしてGMが管理する。武器は使用できなくなる。以下の表をコアメダルの数だけロールして取得する。HPが0になればメダルになって飛び散り、「グリード」は【魂のコアメダル】(75p)で【戦闘不能】になった場合と同じ処理を行なう。HPが回復すれば暴走状態ではなく、本来の姿となり管理もPLに戻される。

出目合計	効果	出目合計	効果
3	【肉体HP】+30点。	11	【ラージサイズ】■■■■(AC50p)を取得。重複したら2回振ってどちらも適用。
4	攻撃回数の増加 攻撃回数を1回追加。	12	【ヒュージサイズ】■■■■(UT58p)を取得。重複したら2回振ってどちらも適用。
5	耐性追加 【属性A】1つのダメージを1/2。	13	【HP強化】■■■■(AC29p)を取得。重複したら振り直し。
6	【暴れまわり】□□■(AC50p)か【踏みつぶし】□□□(AC50p)取得。	14	【戦闘員を呼ぶ】□□■(FG31p)を取得。戦闘員は簡易エネミーの肩ヤミー(135p)のデータを使用。
7	【巨大攻撃】□□■(AC50p)か【長距離化】■■■■(UT58p)取得。重複したら振り直し。	15	【バリア】□□□(FG59p)を取得。
8	【飛行・2】■■■■(MS44p)を取得。重複したら振り直し。	16	【衝撃光波】□□□(FG59p)を取得。
9	【幻覚能力】□□□(MS45p)を取得。	17	【落雷攻撃】□□■(FG50p)を取得。
10	【雄叫び】□□□(AC50p)を取得。	18	【超発火能力】□□□(MS62p)を取得。

### 【属性A】

出目合計	効果	出目合計	効果	出目合計	効果
2	斬撃	5	火炎	9	光波
3	衝撃	6	冷気	10	実弾
4	刺突	7	電撃	11	音撃
		8	光線	12	爆発

# ホロスコープス

## サジタリウス・ゾディアーツ

HP 55 点

射手座（人馬宮）のゾディアーツにして、上位存在のホロスコープスである。折り畳みしきり「ギルガメッシュ」が装備。コズミックエナジーの矢「アポストロス」を放つ。

### 【能力値】

肉体05／運動05  
器用08／意思08  
機知04

### 【副能力値】

移動力08  
イニシアティブ04

### 【ガジェット】

【ホロスコープス】 □□□(63p)

【強化形態】 □■(64p)

【射撃強化】 ■■■(MS41p)

【星屑忍者ダスター召喚】 □□□(64p)

【複数ヒット】 ■■■(MS62p)

### 【アクトカード】

01 【追加攻撃】

13 【超集中力】

48 【貫通射撃】

50 【必殺技】

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	4/15	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	----
貫通撃ち	遠隔10	10	11	刺突	複数の敵を貫く矢【射撃強化】【複数ヒット】
弾幕	遠隔8	7	11	刺突	雨のように振りそそぐ矢【散布射撃】

## サジタリウス・ノヴァ

HP 215 点

サジタリウス・ゾディアーツの強化態。真紅の全身と人類進化を意味する超人（仮面ライダー）に近い姿。

### 【能力値】

肉体05／運動05  
器用08／意思08  
機知04

### 【副能力値】

移動力08  
イニシアティブ04

### 【ガジェット】

【ボスHP】 ■■■(MS62p)

【射撃強化】 ■■■(MS41p)

【複数ヒット】 ■■■(MS62p)

【ラスボス抵抗】 ■■■(AC53p)

【ラスボス装甲】 ■■■(AC53p)

### 【アクトカード】

07 【螺旋の力】

13 【超集中力】

24 【マルチショット】

35 【ネーミングパワー】

回避名称	避/受	備考			
通常	9/10	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	9	20	斬撃	----
貫通撃ち	遠隔10	10	16	刺突	複数の敵を貫く矢【射撃強化】【複数ヒット】
弾幕	遠隔8	7	16	刺突	雨のように振りそそぐ矢【散布射撃】
クリムゾンローキック	遠隔10	12	23	刺突	全身にコズミックエナジーを纏った矢のようなキック 決め技□□■

## リブラ・ゾディアーツ

HP 53 点

天秤座のゾディアーツにして、上位の存在ホロスコープスである。カミキリムシがモチーフ、幻影を操る能力を持つ。

### 【能力値】

肉体04／運動03  
器用09／意思09  
機知05

### 【副能力値】

移動力06  
イニシアティブ05

### 【ガジェット】

【ホロスコープス】 □□□(63p)

【ラプラスの瞳】 □□□(63p)

【幻覚能力】 □□□(MS45p)

【星屑忍者ダスター召喚】 □□□(64p)

### 【アクトカード】

09 【幻惑攻撃】

12 【ここは撤退だ】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/4	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
電撃	近接	5	5	衝撃	----
エネルギー弾	遠隔10	12	12	刺突	杖から放つ光弾
幻影分身	近接3	4	7	衝撃	相手の目の前に実体を持つ幻影を出して攻撃
ティケ	近接	4	7	衝撃	杖による攻撃

## ヴァルゴ・ゾディアーツ

HP 61 点

乙女座のゾディアーツにして、上位の存在ホロスコープスである。天使がモチーフ、重力を操り、ダークネビュラの扉を開く。

### 【能力値】

肉体08／運動08  
器用05／意思04  
機知05

### 【副能力値】

移動力11  
イニシアティブ05

### 【ガジェット】

【ホロスコープス】 □□□(63p)

【ダークネビュラ】 □□□(65p)

【アーデントプレッシャー】 □□■(32p)

【星屑忍者ダスター召喚】 □□□(64p)

【飛行・1】 ■■■

### 【アクトカード】

14 【追加移動】

29 【全力防御】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/8	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	8	8	衝撃	-----
ロディア	近接	12	15	刺突	扇子と斧が合わさったような杖
重力弾	遠隔8	5	7	衝撃	着弾した物質を消滅させる重力弾

# スコーピオン・ゾディアーツ

HP

61  
点

サソリ座のゾディアーツにして、上位の存在ホロスコープである。サソリがモチーフ、毒バリと格闘術に長けている。

## 【能力値】

肉体08／運動10  
器用04／意思03  
機知05

## 【副能力値】

移動力13  
イニシアティブ05

## 【ガジェット】

【ホロスコープ】 □□□ (63p)

【巨大暴走態】 □□■ (63p)

【近接強化】 ■■■ (MS41p)

【毒付与】 □□□ (MS45p)

【跳躍】 □□■ (MS45p)

【星屑忍者ダスタード召喚】 □□□ (64p)

【アクトカード】

12 【足払い】

16 【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/8	----			
超人格闘	7/10	----			
【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	13	10	衝撃	足技主体の格闘術
ビーム	遠隔8	7	6	光線	腕から放つビーム
サソリの尾	遠隔8	9	11	衝撃	頭部からのびるサソリの尾【毒付与】□□□

# スコーピオン・ノヴァ

HP

111  
点

スコーピオン・ゾディアーツの暴走態。巨体をいかして暴れまわる。

## 【能力値】

肉体08／運動10  
器用04／意思03  
機知05

## 【副能力値】

移動力13  
イニシアティブ05

## 【ガジェット】

【ラージサイズ】 ■■■ (AC50p)

【毒付与】 □□□ (MS45p)

【跳躍】 □□■ (MS45p)

【暴れまわり】 □□■ (AC50p)

【アクトカード】

04 【吹っ飛ばし】

11 【薙ぎ払い】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/8	----			
超人格闘	7/10	----			
【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	11	14	衝撃	巨体から繰り出す格闘術
サソリの尾	近接	12	15	刺突	尾による一撃【毒付与】難易度3□□□
ビーム	遠隔8	7	10	衝撃	腕から放つビーム

# キャンサー・ゾディアーツ

HP

71  
点

カニ座のゾディアーツにして、上位の存在ホロスコープである。カニがモチーフ、驚異的な防御力を有している。

## 【能力値】

肉体13／運動06  
器用03／意思03  
機知05

## 【副能力値】

移動力09  
イニシアティブ05

## 【ガジェット】

【ホロスコープ】 □□□ (63p)

【超装甲】 ■■■ (65p)

【魂キャプチャー】 ■■■ (65p)

【巨大暴走態】 □□■ (63p)

【星屑忍者ダスタード召喚】 □□□ (64p)

【アクトカード】

10 【逃げ足】

50 【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/8	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ハサミ	近接	7	17	斬撃	切れ味の鋭いハサミ
爆裂泡	遠隔10	5	5	爆発	爆発する泡

# キャンサー・ノヴァ

HP

121  
点

キャンサー・ゾディアーツの暴走態。巨体をいかして暴れまわる。

## 【能力値】

肉体13／運動06  
器用03／意思03  
機知05

## 【副能力値】

移動力09  
イニシアティブ05

## 【ガジェット】

【ラージサイズ】 ■■■ (AC50p)

【超装甲】 ■■■ (65p)

【切断】 □□□ (MS45p)

【暴れまわり】 □□■ (AC50p)

【耐える】 □□□ (MS41p)

【アクトカード】

20 【突撃】

29 【全力防御】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/13	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ハサミ	近接	9	20	斬撃	巨大なハサミによる切断
爆裂泡	近接	5	9	爆発	爆発する泡



## レオ・ソディアーツ

HP 69点

獅子座のソディアーツにして、上位の存在ホロスコープスである。獅子がモチーフ、驚異の戦闘能力をもつ。

### 【能力値】

肉体12／運動07  
器用02／意思04  
機知05  
【副能力値】  
移動力10  
イニシアティブ05

### 【ガジェット】

【ホロスコープス】□□□(63p)  
【スイッチ使い】□□□(64p)  
【星屑忍者ダスタード召喚】□□□(64p)  
【ダスタード強化】■■■■(64p)  
【近接強化】■■■■(MS41p)  
【アクトカード】  
07【螺旋の力】  
19【浮かせる】

回避名称	避/受	備考
通常	5/12	----
超人格闘	7/14	超人的な格闘

【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	8	14	衝撃	----
ツメ	近接	12	15	刺突	手甲に付いている3本の爪【近接強化】
咆哮弾	遠隔8	5	7	衝撃	口から放つ衝撃弾

## アリエス・ソディアーツ

HP 57点

おひつじ座のソディアーツにして、上位の存在ホロスコープスである。王様がモチーフ、眠りを自在に操る。

### 【能力値】

肉体06／運動06  
器用05／意思08  
機知05  
【副能力値】  
移動力09  
イニシアティブ05

### 【ガジェット】

【ホロスコープス】□□□(<?>p)  
【眠りの使徒】■■■■(<?>p)  
【星屑忍者ダスタード召喚】□□□(<?>p)  
【アクトカード】  
10【武器落とし】  
24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考
通常	5/6	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	17	斬撃	切れ味の鋭いハサミ
コッペリウス	遠隔10	5	5	爆発	催眠効果のある杖【眠りの使徒】■■ ■【スタン判定】難易度2
爆撃弾		8	11	光線	杖から放つエネルギー弾

## カプリコン・ソディアーツ

HP 53点

ヤギ座のソディアーツにして、上位の存在ホロスコープスである。ミュージシャンがモチーフ、音を操り人々を興奮状態にする。

### 【能力値】

肉体04／運動04  
器用08／意思10  
機知04  
【副能力値】  
移動力07  
イニシアティブ04

### 【ガジェット】

【ホロスコープス】□□□(63p)  
【熱狂演奏】□□■(66p)  
【演奏】■■■■(UT29p)  
【星屑忍者ダスタード召喚】□□□(64p)  
【アクトカード】  
42【スキ有り】  
45【根性】

回避名称	避/受	備考
通常	4/4	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	4	斬撃	----
多弦琴ウルク	遠隔10	11	13	衝撃	実体化した音波で攻撃【拘束判定】難易度2
多弦琴ウルク	近接	4	9	斬撃	ウルクを使った打撃

## アクエリアス・ソディアーツ

HP 45点

みずがめ座のソディアーツにして、上位の存在ホロスコープスである。水瓶がモチーフ、驚異的な再生能力を持つ液体を操る。

### 【能力値】

肉体06／運動07  
器用05／意思06  
機知06  
【副能力値】  
移動力10  
イニシアティブ06

### 【ガジェット】

【ホロスコープス】□□□(63p)  
【超回復】■■■■(66p)  
【星屑忍者ダスタード召喚】□□□(64p)  
【アクトカード】  
06【リロール】  
11【薙ぎ払い】

回避名称	避/受	備考
通常	6/6	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	6	衝撃	----
多鞭ネクタル	近接3	6	9	斬撃	川の流れるようなムチ【転倒判定】難易度2

# タウラス・ゾディアーツ

HP

65  
点

おうし座のゾディアーツにして、上位の存在ホロスコープである。牛がモチーフ、誓約の力を操り心を強制する。

## 【能力値】

肉体10／運動09  
器用02／意思04  
機知05

## 【副能力値】

移動力12  
イニシアティブ05

## 【ガジェット】

【ホロスコープス】 □□□(63p)

【絶対誓約書】 □□□(66p)

【魂バインド】 □□■(66p)

【怪力】 □□□(MS45p)

【星屑忍者ダスタード召喚】 □□□(64p)

## 【アクトカード】

07 【螺旋の力】

20 【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/10	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	9	10	衝撃	----
グアンナ	近接	8	15	衝撃	ゴルフクラブのような杖 誓約書のコントロールユニット

# ジェミニ・ゾディアーツ

HP

55  
点

双児座のゾディアーツにして、上位の存在ホロスコープである。道化師がモチーフ、分身を作り爆発エネルギーを操る。

## 【能力値】

肉体05／運動04  
器用07／意思09  
機知05

## 【副能力値】

移動力07  
イニシアティブ05

## 【ガジェット】

【ホロスコープス】 □□□(63p)

【ジェミニボム】 □□■(64p)

【牽制攻撃】 □□□(MS42p)

【跳躍】 □□■(MS45p)

【星屑忍者ダスタード召喚】 □□□(64p)

## 【アクトカード】

09 【幻惑攻撃】

33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/5	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	5	衝撃	アクロバティックな格闘術
リュンケウス	遠隔	6	10	爆発	アクロバティックな格闘術
イーダス	遠隔	9	12	爆発	青いカード命中したら、次のラウンド以降任意のタイミングで任意にダメージを与える。

# ビスケス・ゾディアーツ

HP

65  
点

魚座のゾディアーツにして、上位の存在ホロスコープである。魚がモチーフ、水流を作り出し自在に泳ぎ回る。

## 【能力値】

肉体12／運動08  
器用02／意思05  
機知03

## 【副能力値】

移動力16  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【ホロスコープス】 □□□(63p)

【近接強化】 ■■■■(MS41p)

【飛行・1】 ■■■■(MS44p)

【受け開眼】 ■■■■(MS42p)

【移動強化】 ■■■■(MS41p)

【星屑忍者ダスタード召喚】 □□□(64p)

## 【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	3/18	----			
超人格闘	3/18	合気道を元にした格闘			
【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	11	14	衝撃	合気道を元にした格闘
高圧水流	近接	5	7	衝撃	高圧水流による攻撃 【転倒判定】難易度2

# ゾディアーツ

## オリオン・ゾディアーツ

HP 39 追加 15 点

オリオン座のゾディアーツ。強力な棍棒「レムルス」と大盾「キオス」を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動06	【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)
器用05／意思05	【ラストワン】 □■(62p)
機知02	【怪力】 □□□(MS45p)
【副能力値】	【耐える】 □□□(MS41p)
移動力09	【アクトカード】
イニシアティブ02	20 【突撃】
	20 【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/7	----			
大盾キオス	1/10	大盾キオスによる防御			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	7	衝撃	----
レムルス	近接	8	15	衝撃	巨大な棍棒
エネルギー弾	遠隔8	8	8	光線	オリオン座の星のコアから放つ光弾

## ユニコーン・ゾディアーツ

HP 39

一角獣座のゾディアーツ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動07	【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)
器用03／意思04	【ラストワン】 □■(62p)
機知04	【近接強化】 ■■■(MS41p)
【副能力値】	【切断】 □□□(MS45p)
移動力10	【アクトカード】
イニシアティブ04	03 【大命中】
	16 【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/7	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	7	衝撃	----
長剣モナーク	近接	9	11	刺突	フェイシングのような長剣

## カメレオン・ゾディアーツ

HP 35 点

カメレオン座のゾディアーツ。透明化能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動06	【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)
器用04／意思05	【ラストワン】 □■(62p)
機知06	【環境擬態】 □□■(MS45p)
【副能力値】	【跳躍】 □□■(MS45p)
移動力09	【アクトカード】
イニシアティブ06	10 【逃げ足】
	33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/5	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	5	衝撃	----
舌	近接3	5	8	衝撃	変幻自在に伸びる舌【拘束判定】難易度2

## ハウンド・ゾディアーツ

HP 35 点

猟犬座のゾディアーツ。チェーンを武器とし素早い動きを得意とする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動05	【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)
器用05／意思05	【ラストワン】 □■(62p)
機知05	【牽制攻撃】 □□□(MS42p)
【副能力値】	【全力回避】 □□□(MS42p)
移動力08	【アクトカード】
イニシアティブ05	03 【大命中】
	16 【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/5	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	----
チェーン	近接	5	8	刺突	身に着けているチェーン【転倒判定】難易度2
エナジーニードル	遠隔5	8	8	光線	全身から撃ちだす針状のエネルギー

# アルター・ゾディアーツ

HP

35  
点

祭壇座のゾディアーツ。魔女と炎をモチーフとし杖「アラディア」で火炎を操る。

## 【能力値】

肉体04／運動03  
器用07／意思08  
機知03

## 【副能力値】

移動力06  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)

【ラストワン】 □■(62p)

【念動力】 □□■(FG59p)

【浮遊能力】 ■■■(FG59p)

【火炎放射】 □□□(MS45p)

## 【アクトカード】

13 【超集中力】

24 【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	3	4	衝撃	-----
金縛り	遠隔8	—	—	特殊	杖から放つ念動力【拘束判定】難易度2
火球	遠隔10	8	12	火炎	杖から放つ火炎弾【炎上判定】難易度1
火炎	遠隔8	4	13	火炎	頭部から放つ火炎【炎上判定】 難易度3【火炎放射】□□□

# ピクシス・ゾディアーツ

HP

33  
点

羅針盤座のゾディアーツ。ハンミョウをモチーフとし、物体の運動方向を操る。

## 【能力値】

肉体04／運動03  
器用07／意思08  
機知03

## 【副能力値】

移動力06  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)

【ラストワン】 □■(62p)

【念動力】 □□■(FG59p)

【全力回避】 □□□(MS42p)

【弾道湾曲】 ■■■(28p)

## 【アクトカード】

30 【弾き】

35 【トリック防御】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/4	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	4	衝撃	----

# ベルセウス・ゾディアーツ

HP

39  
点

ベルセウス座のゾディアーツ。メデューサをモチーフとし、大剣「オラクル」と石化能力をもつ。

## 【能力値】

肉体07／運動06  
器用06／意思02  
機知04

## 【副能力値】

移動力09  
イニシアティブ04

## 【ガジェット】

【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)

【ラストワン】 □■(62p)

【ラストワンを超える力】 ■■■(63p)

【巨大武器】 ■■■(MS41p)

【切断】 □□□(MS45p)

## 【アクトカード】

12 【足払い】

25 【追い討ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/7	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	3	4	衝撃	----
大剣オラクル	近接	5	15	斬撃	巨体を生かした巨大な武器【巨大武器】
石化光線	遠隔5	8	12	火炎	左腕のメデューサの目から放つ光線【拘束判定】難易度3

# リンクス・ゾディアーツ

HP

35  
点

山猫座のゾディアーツ。身軽な動きによる戦術を得意とする。

## 【能力値】

肉体05／運動09  
器用03／意思05  
機知03

## 【副能力値】

移動力12  
イニシアティブ03

## 【ガジェット】

【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)

【ラストワン】 □■(62p)

【ラストワンを超える力】 ■■■(63p)

【跳躍】 □■(MS45p)

【移動力強化】 ■■■(MS41p)

## 【アクトカード】

14 【追加移動】

33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/5	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	9	5	衝撃	-----
爪	近接	12	8	斬撃	両手の鋭い爪

# ドラゴン・ゾディアーツ

HP 45点 追加 25点

りゅう座のゾディアーツ。超金属の強靱な肉体を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動07	【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)
器用03／意思03	【ラストワン】 □■(62p)
機知02	【耐性(電撃)】 ■■■■(MS45p)
【副能力値】	【耐性(炎)】 ■■■■(MS45p)
移動力08	【耐性(衝撃)】 ■■■■(MS45p)
イニシアティブ02	【硬質皮膚】 ■■■■(MS45p)
	【アクトカード】
	30 【弾き】
	31 【打ち返し】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/10	----			
超硬度のボディ	2/10	金属ヨロイ相当			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	10	衝撃	----
鉄球	近接	5	16	衝撃	重量級の鉄球

# キグナス・ゾディアーツ

HP 45点

白鳥座のゾディアーツ。白鳥をモチーフとし、舞うような格闘術を使う。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10／運動07	【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)
器用03／意思03	【ラストワン】 □■(62p)
機知02	【近接強化】 ■■■■(MS41p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力11	02 【追加体術】
イニシアティブ04	09 【幻惑攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/6	----			
超硬度のボディ	2/10	金属ヨロイ相当			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	10	衝撃	バレエのような格闘術
羽手裏剣	遠隔10	6	7	刺突	手裏剣のように飛ばす羽

# コマ・ゾディアーツ

HP 33点

髪の毛座のゾディアーツ。髪の毛から怪人の複製体を作り出す。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04／運動04	【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)
器用06／意思08	【ラストワン】 □■(62p)
機知03	【カモンライド(アザー)】 □□□(UT53p)※
【副能力値】	※簡易エネミーのゾディアーツを召喚します。
移動力07	【アクトカード】
イニシアティブ03	15 【捕まえて攻撃】
	22 【拘束】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/10	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	4	4	衝撃	----
髪の毛ムチ	近接3	3	7	衝撃	ムチのようにしなる髪【拘束判定】難易度2

# ムスカ・ゾディアーツ

HP 35点

ハエ座のゾディアーツ。ハエをモチーフとし、体を無数のハエに変える能力を持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05／運動07	【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)
器用05／意思04	【ラストワン】 □■(62p)
機知04	【飛行・2】 ■■■■(MS45p)
【副能力値】	【身体分離攻撃】 □□□(FG31p)
移動力10	【跳躍】 □□■(MS45p)
イニシアティブ04	【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	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	7	5	衝撃	----
粘液	遠隔8	—	—	—	口から吐く粘液【拘束判定】難易度2
エネルギー弾	遠隔10	7	8	光線	口から放つ光弾

# ベガス・ゾディアーツ

HP 33点

ベガス座のゾディアーツ。ベガスをモチーフとし、足技主体の格闘術。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07／運動05	【ゾディアーツスイッチ】 □□■(62p)
器用03／意思03	【ラストワン】 □■(62p)
機知07	【ラストワンを超える力】 ■■■■(63p)
【副能力値】	【牽制攻撃】 □□□(MS42p)
移動力08	【アクトカード】
イニシアティブ07	16 【連続攻撃】
	32 【カウンター】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/7	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	6	8	衝撃	足技主体の格闘術

## ダスタード

HP

1  
点

上位のゾディアーツ、ホロスコープスを作り出すコスミックエナジーで具現化した忍者風の戦闘員。

### 【能力値】

肉体05／運動05  
器用05／意思05  
機知02  
【副能力値】  
移動力06  
イニシアティブ03

### 【ガジェット】

【対人戦闘】■■■■(MS41p)  
【ザコ】■■■■(MS61p)  
【アクトカード】  
12【足払い】  
18【コンビネーション】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/5	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	----
ダスソード	近接	8	7	斬撃	忍者刀による攻撃
槍	近接	5	9	刺突	槍による突き刺し
手裏剣	遠隔5	8	7	刺突	手裏剣による遠隔攻撃

## 強化ダスタード

HP

20  
点

ホロスコープスを作り出すダスタードの上位版。戦闘力はダスタード以上。

### 【能力値】

肉体05／運動05  
器用05／意思05  
機知02  
【副能力値】  
移動力08  
イニシアティブ02

### 【ガジェット】

【対人戦闘】■■■■(MS41p)  
【牽制攻撃】□□□(MS42p)  
【アクトカード】  
12【足払い】  
18【コンビネーション】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/5	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘術	近接	5	5	衝撃	----
ダスソード	近接	8	7	斬撃	忍者刀による攻撃
槍	近接	5	9	刺突	槍による突き刺し
手裏剣	遠隔5	8	7	刺突	手裏剣による遠隔攻撃

## その他

## CLAWs・サソリ

HP

50  
点

「セルドライバー」に大量の「セルメダル」を投入し、「CLAWs装備」を全て合体させることで完成するサソリ型支援兵器。このデータは自律戦闘プログラムによる自律行動時のもの。

### 【能力値】

肉体08／運動06  
器用04／意思05  
機知02  
【副能力値】  
移動力13  
イニシアティブ02

### 【ガジェット】

【非生物】■■■■(MS38p)  
【マシン装甲】■■■■(FG32p)  
【マシンパワー】■■■■(FG32p)  
【地中移動】■■■■(DC5p)  
【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	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
クレーン	遠隔8	5	8	衝撃	尻尾のクレーンによる攻撃【拘束判定】難易度2
ドリル	近接	7	12	刺突	尻尾のドリルによる攻撃
大型クロー	近接3	8	12	斬撃	左手のショベルで攻撃
エッジ	遠隔5	10	9	刺突	右手のカッターの攻撃 ワイヤーで中距離から攻撃可能
虹色光線	遠隔10	7	18	光線	各ユニットから放つ虹色の光線 使用回数□■■■【決め技】