



アーツブツク

アサルトエンジン各分冊の目次

アサルトエンジンは、各章ごとに分冊化されています。
各分冊に収録されている情報は以下の通りです。また本分冊「アーツブック」の目次は下記赤字箇所を、サンプルキャラクターは「サンプルブック1」および「サンプルブック2」を参照してください。

アーツブック

カードの読み方	3
コモンアーツ	4
グラディウス	6
アンビュラス	8
エレメンタラー	10
サジタリア	12
オデッセイア	14
プロミネンス	16
アーヴァント	18
クロスバイツ	20
エクスプロイヤー	22
ニュートリノ	24

アイテムブック

アイテムの分類と解説	3
初期装備	3
アイテムの売却	3
アメニティ	3
武器（イクシード）	4
補足：アイテムについて	5
防具	6
インナー	6
アメニティ	6
アクセサリ	7
消耗品	7

エネミーブック

世界を脅かすモノ	3
ジェネシス一覧	4
モルフ作成ルール	6
サンプルモルフ	7
カードの読み方	10
モルフ専用アーツ	11
クリーチャー	14
クリーチャースキル	18

ルールブック

はじめに	6
アサルトエンジンとは	7
キャラクターシートの記入方法	8
ヘリックス管理シートの記入方法	9
アサルトエンジン用語解説	10
キャラクターの作成	13
キャラクターの成長	18
アーツ	19
行動判定	20
行動判定の流れ	21
ウィル	22
ヘリックス	24
一般判定	25
サクセスとリロール	26
戦闘	27
戦闘の流れ	28
戦闘の流れ（チャート）	29
戦闘判定	30
戦闘判定の流れ	31
ダメージの処理	32
ダメージ処理の流れ	33
ベット	34
その他のルール	35

ワールドガイド

舞台のあらまし	4
カナンピーク歴史年表	5
ピレナステラ地方	6
学術都市アカデミア	12
学園機関アサルトエンジンとハイランダー	16
学園機関アサルトエンジン施設ガイド	18
NPC	20

プレイングシート

プレイングシートは以下のシートで構成されています。

- ・キャラクターシート
- ・ヘリックス管理シート
- ・ウィルカウンター（解説付き）
- ・ウィルカウンター（上限50）
- ・バトルマップ
- ・状態異常カード
- ・アーツシート

カードの読み方

アサルトエンジンでは各種のデータを参照、複写または書き写すなどして使います。この管理を簡略化できるよう、各種のデータはカードの形で表記しています。

データをカードとして使用する場合は、拡大コピーして手元に置いたり、キャラクターの各数値から導き出された数値を記入すると使いやすいでしょう。カードは1枚ずつ切り取って適当なトレーディングカードと一緒にスリーブに入れて使うのがおすすめです（このページをB5版でプリントアウトした後、A4版に拡大コピーすれば、それぞれのカードが一般的なトレーディングカードサイズである横6.3mm×縦8.8mmになるようにデザインしています）。

カードは各種アイコンを使って図案化されています。アイコンの読み方と各種項目は以下の通りです。

■アイコンの読み方

分類アイコン：そのアクションの分類を示しています



対象アイコン：そのアクションの対象を示しています



射程アイコン：そのアクションの射程を示しています



コストアイコン：そのアクションのコストを示しています



種別アイコン：そのアクションの種別を示しています



●各種アイコン

左から「分類」「対象」「射程」「コスト」の各アイコンになっています。

●アーツ名

そのアーツの名称です。

●アーツ解説

アーツのイメージや、具体的な効果が書かれています。

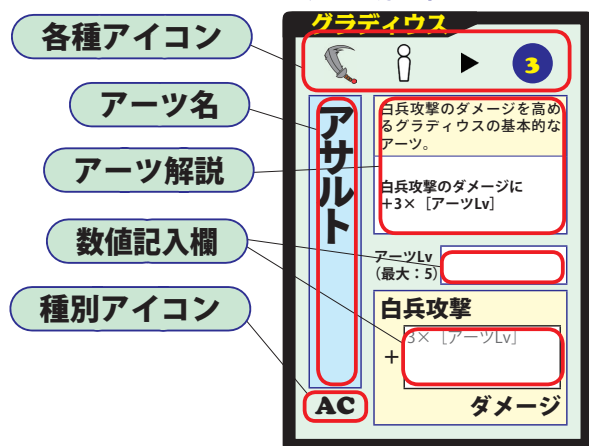
●数値記入欄

実際に使用する時のLvや効果の数値などを記入する欄です。

●種別アイコン

そのアーツの種別が書かれています。

■アーツカード



コラム「スフィア・○○のコストについて」

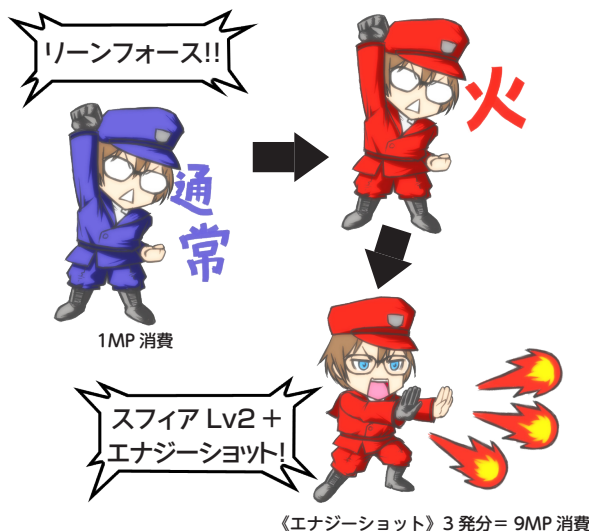
アーツの対象数を拡大する『スフィア・○○』（以下「スフィア」）のコスト（MP）は、「（使用アーツのMP）×（対象数）」となっています。

スフィアのコストは常に**同時使用するアーツとまとめて計算される**ためスフィア単体のコストを求める必要はありません。

例えば、スフィアLv2の効果により、対象数を3つに拡大してコスト3のアーツを使用する場合、コストは

「3（アーツMP）×3（対象数）」で9となります。

また、上の例に更にリーンフォースを組み合わせる場合は「1（リーンフォースMP）+9（スフィアとアーツの総コスト）」で10です（12ではありません）。



コモンアーツ

・特徴

コモンアーツは、シークエンスに関わらず取得できるアーツです。

αコードを持つハイランダーやモルフ、ジェネシスならば誰もが習得できます。

ベーシックな性能ながら、強力なアーツも数多く揃っています。

・相性の良いシークエンス

全般

推奨アーツ

《チャリティー》

《シークレット・セービング》

コモン



チャリティー

IN

あなたは仲間思いのハイランダーだ……多分。

あなたのウィルを好きな数だけ、視界内のキャラクター1人に与える。

1 戦闘中 [アーツLv] 回使用可能

アーツLv
(最大: 5)

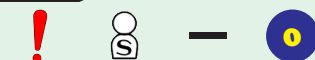
1 戦闘で

[アーツLv]

回使用可能

協力: 黒澤一樹さん、原田正樹さん

コモン



トランスミュテーション

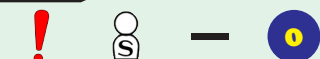
PE

キャラクター作成時のみ取得可能。アザーシークエンスに限り、シークエンス能力表（ルール参照）の数値を、任意のアザーシークエンスのものと交換できる。例えば、アザーシークエンスはサジタリアのまま、能力表の各数値をグラディウスのそれに置き換えてよい。

アーツLv
(最大: 1)

1

コモン



コマンダー

PE

情報収集を行う仲間たちに、あなたは的確な指示を出すことができる。

あなたとヘリックスのつながったキャラクターが情報を集める判定（聞き込みや文献閲覧など）を行う際、あなたはその判定に『サクセス』を使用してもよい。

アーツLv
(最大: 1)

1

協力: 章さん、藤井忍さん

コモン



シークレット・セービング

IN

あなたは汲めども尽きぬ精神力の持ち主だ。勇気はウィルとなり、こんこんと湧いてくる。

あなたはウィルを4点得る。1シナリオ中[アーツLv]回使用可能。ハイランダーのみ取得可能。

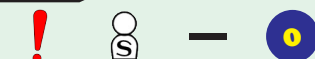
アーツLv
(最大: 5)

1 シナリオで

[アーツLv]

回使用可能

コモン



オーディナリー・アップパー

PE

あなたはメンタルコントロールに長じている。

通常時のウィル上限値 + [アーツLv]

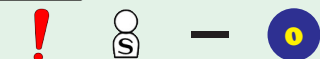
アーツLv
(最大: 3)

ウィル上限値

[アーツLv]

+

コモン



アドバースティ

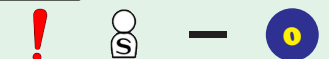
IN

ウィルとLウィルの合計が5点以下のとき、使用できる。あなたが [ベット] に成功した場合、ベットした3倍のウィルが払い戻される。このアーツは、他の [ベット] の倍率を変化させるアーツと同時に使用することはできない。

アーツLv
(最大: 1)

1

コモン



ヴァイタル・トレイン

PE

あなたは、他のハイランダー以上に打たれ強い。

HP最大値
+ 3 × [アーツLv]。

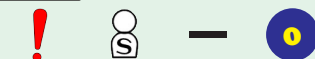
アーツLv
(最大: 5)

HP最大値

3 × [アーツLv]

+

コモン



メンタル・トレイン

PE

あなたは過酷な修養により、タフな精神力を身につけた。

MP最大値
+ 3 × [アーツLv]。

アーツLv
(最大: 5)

MP最大値

3 × [アーツLv]

+

コモン

! (S) — (O)

レイテント・パワー

IN

ハイランダーとしての底力を示すアーツ。あなたの後ろには守るべき人々がいる。あなたは倒れてはならないのだ。

あなたはウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能。ハイランダーのみ取得できる。このアーツの取得は、アーツ取得数にカウントすることなく、無条件に行える。

アーツLv (最大: 1)

**ウィルを 5 点得る
1 シナリオで 1 回
使用可能**

コモン

! (S) — (O)

セーフティネット

IN

日ごろより、あなたは窮地を想定したイメージトレーニングを怠らない。

あなたは5点のウィルを得る。1シナリオに [アーツLv] 回使用可能。ベースとアザーのシークエンスが同じハイランダーのみ取得可能。

アーツLv (最大: 3)

**ウィルを 5 点得る
1 シナリオで
[アーツLv]
回使用可能**

コモン

! (S) — (O)

フォーベア

IN

自身に成功のイメージを与えることで、希望を見出すアーツ。

あなたのターン開始時に、1度使用できる。あなたはこのターン、行動を放棄する代わりに8点のウィルを得る。ベースとアザーのシークエンスが同じハイランダーのみ取得可能。

アーツLv (最大: 1)

コモン

! (S) — (O)

アウエイト

IN

自身に成功や勝利を言い聞かせることで、奮起するアーツ。

あなたのターン開始時に、1度使用できる。あなたはこのターン、行動を放棄する代わりに5点のウィルを得る。ベースとアザーのシークエンスが異なるハイランダーのみ取得可能。

アーツLv (最大: 1)

コモン

! (S) — (O)

エアリアルヴィジョン

PE

反復練習の結果、『アディクション』はもはやあなたの一部である。

あなたは、ウィルを支払わずに『アディクション』を使用できる。ベースとアザーのシークエンスが同じハイランダーのみ取得可能。

アーツLv (最大: 1)

コモン

! (S) — (O)

ハーディネス

PE

生命力を強化するアーツ。

HP最大値 + 4 × [アーツLv]。ベースとアザーのシークエンスが同じキャラクターのみ取得可能。

アーツLv (最大: 5)

HP 最大値

4 × [アーツLv]
+

コモン

! (S) — (O)

パティエンス

PE

精神力と集中力を高めるアーツ。

MP最大値 + 4 × [アーツLv]。ベースとアザーのシークエンスが同じキャラクターのみ取得できる。

アーツLv (最大: 5)

MP 最大値

4 × [アーツLv]
+

コモン

! (S) — (O)

トータルトレイン

PE

あなたは、体力と精神力をバランスよく鍛え上げた。

HP最大値 + 2 × [アーツLv]、MP最大値 + 2 × [アーツLv]。ベースとアザーのシークエンスが同じキャラクターのみ取得可能。

アーツLv (最大: 5)

HP 最大値
+ 2 × [アーツLv]

MP 最大値
+ 2 × [アーツLv]

コモン

! (S) — (O)

フォーティチュード

IN

あなたの後ろには護るべき者がいる。あなたは——不屈でなければならない。

あなたのHPが0になった時に使用できる。あなたのHPは1となり、戦闘不能状態をまぬがれる。1シナリオに1度使用可能。キャラクターLv5以上のハイランダーのみ取得可能。

アーツLv (最大: 1)

グラディウス

・特徴

グラディウスは、特に白兵戦闘に特化したシーケンスです。

仲間たちの先頭立って戦うため、様々な白兵武器を扱うアーツや、必殺の一撃を放つアーツ、耐久力を活かして味方を庇うアーツなどが揃っています。

・相性の良いシーケンス

エクスペロイヤー、ニュートリノ等

推奨アーツ

《ウェポン・エンハンス》
《アサルト》

グラディウス



フルスイング

IN

大きく振りかぶることで、より強力な攻撃を相手に与えるアーツ。

白兵命中判定を行う直前に使用。
白兵攻撃に
+ 3 × [アーツLv] のダメージ
(1度の攻撃に1度のみ使用可能)

アーツLv
(最大: 5)

白兵攻撃

+ 3 × [アーツLv]

ダメージ

グラディウス



ウェポン・エンハンス

PE

取得に際し、グラディウスが装備可能な武器から1つ選び、「ダガー・エンハンス」のように記入する。選択した武器を使った白兵命中に + 2 × [アーツLv] %。このアーツは武器ごとに個別のアーツとして扱う

アーツLv
(最大: 5)

[武器]

白兵命中

+ 2 × [アーツLv]

%

協力: Goblin さん

グラディウス



アサルト

AC

白兵攻撃のダメージを高める、グラディウスの基本的なアーツ。

白兵攻撃のダメージに
+ 3 × [アーツLv]

アーツLv
(最大: 5)

白兵攻撃

+ 3 × [アーツLv]

ダメージ

グラディウス



リゲイン

PE

あなたの肉体は回復力に優れている。戦闘において、回復力は生死を分かつことさえるのだ。

アイテムによってあなたのHPがMPが回復するとき、その効果に + 1D6点。

アーツLv
(最大: 1)

1

アイテムによる
HP・MP 回復効果
+ 1D6

グラディウス



バトルビート

IN

あなたは戦闘のリズムを感じ、効果的に身体を動かすことができる。

戦闘終了まで、あなたの白兵攻撃に + 2 × [アーツLv] ダメージ。1戦闘に1度使用可能。

アーツLv
(最大: 5)

白兵攻撃

+ 2 × [アーツLv]

ダメージ

グラディウス



カバリング

IN

対象が受けそうになったダメージを、己の身を盾にして代わりに受ける。

同列のキャラクターが受けたダメージを代わりに受ける。1ラウンドに [アーツLv] 回使用可能。

アーツLv
(最大: 5)

1 ラウンドに

[アーツLv]

回使用可能

グラディウス



ハイ・アベレージ

AC

威力よりも命中率を重視し、コンパクトで正確な攻撃を行うアーツ。

白兵命中に
+ 3 × [アーツLv] %

アーツLv
(最大: 5)

白兵命中

+ 3 × [アーツLv]

%

グラディウス



メイキング・ソード

IN

突然戦闘が起こる非常時にも、グラディウスの標準的な武器であるソードを作り出す。



命中 + 0%
攻撃力 3 + 2 × [アーツLv]
のソードを作り出す
(戦闘終了まで有効)

アーツLv
(最大: 5)

命中 + 0% 攻撃力 2D6 +

3 + 2 × [アーツLv]

グラディウス

！  — 

メイキング・スピア

IN

瞬時にスピアを顕現させ、戦闘に備えるアーツ。このアーツの使い手には、スピアの名手が多い。



命中-2% 攻撃力5+2×
[アーツLv]のスピアを作り出す（戦闘終了まで有効）

アーツLv
(最大: 5)

**命中- 2%
攻撃力 2D6+**

5+2× [アーツLv]

グラディウス

！  — 

メイキング・Dソード

IN

アサルトエンジンの学園長アドルフが、豪快な笑いと共に使用するアーツ。



命中-4% 攻撃力7+2×
[アーツLv]のDソードを作り出す（戦闘終了まで有効）

アーツLv
(最大: 5)

**命中- 4%
攻撃力 2D6+**

7+2× [アーツLv]

グラディウス

！  — 

メイキング・アックス

IN

超重量のアックスを出現させ、両手に構えるアーツ。



命中-6% 攻撃力9+2×
[アーツLv]のアックスを作り出す（戦闘終了まで有効）

アーツLv
(最大: 5)

**命中- 6%
攻撃力 2D6+**

9+2× [アーツLv]

グラディウス

！  — 

マスキュラー

PE

上半身を中心にトレーニングを積んだ結果、あなたは隆々たる筋肉を手に入れた。

登攀や投擲、重量挙げなど、上半身を使った【体】判定に+10×[アーツLv]%



アーツLv
(最大: 3)

【体】判定(上半身)

10× [アーツLv]
+

%

グラディウス

！  — 

アスレチック

PE

体育祭前になると、多くのグラディウスがこのアーツの取得に励む。

跳躍、綱渡りなど、下半身を使った【体】判定に+10×[アーツLv]%



アーツLv
(最大: 3)

【体】判定(下半身)

10× [アーツLv]
+

%

グラディウス

！  — 

エンデュランス

PE

地道な修練が花開き、あなたは比類なきスタミナを手に入れた。

持久走や懸垂など、筋持久力や耐久力にかかわる【体】判定に+10×[アーツLv]%



アーツLv
(最大: 3)

【体】判定(耐久力)

10× [アーツLv]
+

%

グラディウス

！  — 

バレッジムーブ

IN

あなたは、連続攻撃に適した身のこなしができる。

ラウンドの終了時まで、あなたの白兵攻撃に+2×[アーツLv]ダメージ。1ラウンドに1度のみ使用可能。




アーツLv
(最大: 5)

白兵攻撃

2× [アーツLv]
+

ダメージ

グラディウス

アサシネート

AC

防御の手薄な部位を、的確に狙い打つアーツ。

ダガーを装備しているとき、白兵攻撃に+3×[アーツLv]ダメージ。



アーツLv
(最大: 5)

ダガーの攻撃

3× [アーツLv]
+

ダメージ

グラディウス

！  — 

クイックシフト

PE

武器を引き抜くと同時に、激烈な一撃を放つアーツ。

その戦闘で、あなたが初めて行った攻撃が命中したとき、その攻撃に+10ダメージ。

アーツLv
(最大: 1) 1

**初めての攻撃が命中したとき、
+ 10 ダメージ**

※《メイキング・○○》《クリエーション・○○》に関して

これらのアーツで作成した武器は、他人に渡す事ができないので注意してください（その効果を発揮するのは、あくまで作成した本人が使用する場合です）。

アンビュラス

・特徴

アンビュラスは、支援や補助などに優れたシーケンスです。

体細胞を活性化させて傷を癒すアーツや神経伝達物質を制御し能力を引き出すアーツは、戦い続ける仲間にとっても、心強い力となるでしょう。

・相性の良いシーケンス

オデッセイア、プロミネンス等

推奨アーツ

《ヒーリング》

《スフィア・アンビュラス》

アンビュラス



ブースト・パワー

AC

対象のホルモン分泌を助け、一時的に力を上昇させるアーツ。

戦闘終了まで、対象の攻撃に+3×[アーツLv]ダメージ。
1戦闘中、1キャラクターに1度使用可能。

アーツLv (最大: 5)

対象は攻撃に

+ 3× [アーツLv]

ダメージ

アンビュラス



ブースト・タフネス

AC

エンドルフィンの分泌を促進すると同時に細胞を変質させ、一時的に痛みへの耐性をもたせるアーツ。

戦闘終了まで、対象の防御力に+2×[アーツLv]。
1戦闘中、1キャラクターに1度のみ使用可能。

アーツLv (最大: 5)

対象の防御力に

+ 2× [アーツLv]

協力: 佐々木浩さん

アンビュラス



ヒーリング

AC

アンビュラスの力を使い、対象の傷を癒す為のアーツ。アンビュラスとしての基本的な力である。

HPを (2+ [アーツLv]) D6 点回復

アーツLv (最大: 5)

2+ [アーツLv] D6

HP回復

アンビュラス



ディテクト・アーツ

IN

対象の所持アーツを見抜き、戦いを(あるいは交渉を)有利に進める為の力である。

対象の所持アーツを 3× [アーツLv] 個見抜く。
1つの対象には1度しか使用できない。

アーツLv (最大: 5)

3× [アーツLv]

個見抜く

アンビュラス



リバイブ

AC

戦闘不能になった対象に、最低限動けるだけの回復を施すアーツ。

戦闘不能を HP1かつ行動済み の状態で回復する。

アーツLv (最大: 1) 1

戦闘不能を回復 HP1 (行動済み)

アンビュラス



ファースト・エイド

IN

回復量はヒーリングに比べて少ないものの、緊急時にすばやく傷を癒す事ができるアーツ。

HPを [アーツLv] D6点回復。
1ラウンドに1回使用可能。

アーツLv (最大: 5)

[アーツLv] D6

HP回復

アンビュラス



クイック

IN

対象の戦闘での行動力を高め、先手を取りやすくして状況を有利に展開するアーツ。

戦闘終了時まで、行動値に + [アーツLv] D6。
戦闘中、1キャラクターに1度使用可能。

アーツLv (最大: 5)

行動値 + [アーツLv] D6

アンビュラス



スフィア・アンビュラス

IN

アンビュラスのアーツの力を高め、対象数を通常より増やす補助的アーツ。

種別PE以外のアンビュラスアーツの対象数を [アーツLv] +1体まで拡大可能にする。

アーツLv (最大: 5)

コスト (使用アーツのMP) × (対象数)

対象数を [アーツLv] +1

体まで拡大可能

アンビュラス



3

ブースト・ニンブル

AC

戦闘終了まで、対象の白兵回避と射撃回避に+2×[アーツLv]%。1戦闘中、1キャラクターに1度のみ使用可能。ただし、このアーツの効果を受けているキャラクターの回避判定に対し、戦闘終了まで『リロール』を使用できなくなる。

アーツLv
(最大: 5)

白兵回避・射撃回避

+ 2× [アーツLv]

%

『リロール』不可

アンビュラス



3

ブースト・アキュラシー

AC

対象のγアミノ酪酸の働きを調整し、一時的に集中力を向上させるアーツ。

戦闘終了まで、対象の白兵命中と射撃命中に+[アーツLv]%。1戦闘中、1キャラクターに1度のみ使用可能。

アーツLv
(最大: 5)

白兵命中・射撃命中

+ [アーツLv]

%

アンビュラス



2

カウンターアクト

AC

身体の不調を癒す、アンビュラスにとって基本となるアーツ。

対象のバッドステータス1種を回復させる。

アーツLv
(最大: 1)

1

対象のバッドステータス1種回復

アンビュラス



0

サージャン

PE

卒業後、フリーの外科医として世界を飛び回るアンビュラスも珍しくない。

外科医療に関する【知】判定に+10×[アーツLv]%

アーツLv
(最大: 3)

【知】判定(外科医療)

+ 10× [アーツLv]

%

アンビュラス



0

インターミスト

PE

優秀なアンビュラスは内科医も兼ねる。

内科医療に関する【知】判定に+10×[アーツLv]%

アーツLv
(最大: 3)

【知】判定(内科医療)

+ 10× [アーツLv]

%

アンビュラス



0

バイオロジ

PE

アンビュラスの研究者、あるいは学園の教師として就職する際の必修科目。

生物学に関する【知】判定に+10×[アーツLv]%

アーツLv
(最大: 3)

【知】判定(生物学)

+ 10× [アーツLv]

%

アンビュラス



0

マスターハンド

PE

あなたは、生命力を回復するアーツに特化したアンビュラスである。それを下支えるのは、たゆまぬ努力が信念か。

《ヒーリング》と《ファースト・エイド》のコストが-1される(コスト2になる)。

アーツLv
(最大: 1)

1

《ヒーリング》と《ファースト・エイド》のコスト-1

アンビュラス



0

デトックス

PE

自然治癒能力を高め、体内の毒素や異物を排出させるアーツ。

各ラウンドの終了時、あなたのバッドステータスを1種類選び、それを打ち消す。

アーツLv
(最大: 1)

1

各ラウンドの終了時、自身のバッドステータスを1種打ち消す

協力: おぼろさん

アンビュラス



15

リザレクション

AC

体細胞に働きかけ、心肺機能を無理やり回復させるアーツ。

戦闘不能をHP1の状態回復する。回復したキャラクターが行動済みか否かは、戦闘不能になる直前の状態を引き継ぐ。

アーツLv
(最大: 1)

1

戦闘不能を回復。HP1

エレメンタラー

・特徴

エレメンタラーは、元素による射撃攻撃を行えるシーケンスです。

火、氷、雷、風といった元素を扱う数々のアーツは、戦闘において圧倒的な制圧力を発揮し、戦闘以外では自然科学の知識を使い、味方の頭脳に貢献するでしょう。

・相性の良いシーケンス

アーヴァント、クロスバイツ等

推奨アーツ

《エナジーショット》

《スフィア・エレメンタラー》

エレメンタラー



エレメンタル・シールド

IN

エネルギーの盾を作り出すことで、自分へのダメージを軽減するアーツ。

次にあなたが受けるダメージを「アーツLv」D6点軽減する。
1度の攻撃に1度かつ、1ラウンドに1度使用可能。このアーツの対象を拡大することは出来ない。

アーツLv
(最大: 5)

被ダメージ

[アーツLv]

D6

協力: 松尾美奈さん

エレメンタラー



アルファブレイカー

IN

元素の組み合わせにより生成される、αコードの破壊因子を攻撃に組み込むアーツ。

命中判定を行う直前に使用できる。攻撃のダメージに+5×[アーツLv]。1回の攻撃に1度のみ使用可能。ハイランダー、モルフ、ジェネシスに対してのみ効果を発揮する。

アーツLv
(最大: 5)

5×[アーツLv]

+

ダメージ

エレメンタラー



エナジーショット

AC

エネルギーの塊を投射する、エレメンタラーの基本的なアーツ。

無属性の射撃攻撃を行う。
2D6+2×[アーツLv]
のダメージ

アーツLv
(最大: 5)

2D6 +

2×[アーツLv]

ダメージ

エレメンタラー



リーンフォース

IN

攻撃する瞬間、武器に元素の力を付与するアーツ。

次に行う攻撃に属性付与(アーツLvごとに火、氷、雷、風より選択して取得)

アーツLv
(最大: 4)

取得済み

※取得した属性を記入

エレメンタラー



ウィークポイント

IN

対象の弱点属性を看破する、エレメンタラーの力をより有効に使うためのアーツ。

対象の弱点属性の看破(自動成功)

アーツLv
(最大: 1)

1

エレメンタラー



エレメントエンス

PE

無属性の射撃攻撃を補助し、命中率を高めるアーツ。

《エナジーショット》、《フォアフロント》の射撃命中に+2×[アーツLv] %

アーツLv
(最大: 5)

《エナジーショット》
《フォアフロント》

+ 2×[アーツLv]

%

エレメンタラー



スフィア・エレメンタラー

IN

エレメンタラーのアーツの力を高め、対象数を通常より増やす補助的アーツ。

種別PE以外のエレメンタラーアーツの対象数を[アーツLv]+1体まで拡大可能にする。

アーツLv
(最大: 5)

コスト
(使用アーツのMP) × (対象数)

対象数を
[アーツLv]+1

体まで拡大

エレメンタラー



メイキングブースター

IN

エレメンタラーのサポート道具であるブースターを作り出し、急な戦闘にも対応する。

命中+0%
攻撃力2×[アーツLv]
のブースターを作り出す
(戦闘終了まで有効)

アーツLv
(最大: 5)

命中+0%
攻撃力 2D6 +

2×[アーツLv]

エレメンタラー

! ① — ①

グラント・リーンフォース

エレメンタラーのアーツ《リーンフォース》を、任意の味方にも使用可能にする。また、このアーツを取得したことにより、《リーンフォース》の効果は戦闘終了まで持続するようになる。

アーツLv (最大: 1)

PE

エレメンタラー

! ① — ①

マスター・エレメント

取得には《リーンフォース》4Lv以上が必要。自身の攻撃の属性が対象の弱点属性と一致した場合、ダメージに2D6ではなく15点が加算される。

アーツLv (最大: 1)

PE

エレメンタラー

! ③

フォアフロント

巨大なエネルギーの塊を生み出し、投射するアーツ。

あなたが前衛にいるとき使用できる。無属性の射撃攻撃を行う。2D6+5×[アーツLv]のダメージ。

アーツLv (最大: 5)

2D6 +

AC **ダメージ**

エレメンタラー

! ① — ①

エレメンタル・センサー

アーティファクトなど、ジェネシスの手による物を調べる際、有用なアーツ。

半径50×[アーツLv]メートル内に働いている、火氷風雷の力を感知することができる。

アーツLv (最大: 3)

PE

エレメンタラー

! ① — ①

フィジックス

あなたは物理学に通じている。

物理学に関する【知】判定に+10×[アーツLv]%

アーツLv (最大: 3)

【知】判定(物理学)

10× [アーツLv] +

PE %

エレメンタラー

! ① — ①

ジオグラフィ

あなたは地学について造詣が深い。

地学に関する【知】判定に+10×[アーツLv]%

アーツLv (最大: 3)

【知】判定(地学)

10× [アーツLv] +

PE %

エレメンタラー

! ① — ①

エレメント・ドロー

あなたは、秘石から元素の力を引き出す能力に長けている。

あなたが「秘石」の名を持つアイテムを使用するとき、その効果に+1D6点。

アーツLv (最大: 1)

秘石使用時
効果+ 1D6 点

PE

エレメンタラー

! ④

クロスファイア

空中にエネルギーの塊を設置し、遠隔操作でエネルギー弾を射出させるアーツ。

射撃命中判定を行う直前に使用できる。直後に行う射撃攻撃に+3×[アーツLv] ダメージ。1度の攻撃に1度のみ使用可能。

アーツLv (最大: 3)

直後の射撃攻撃

3× [アーツLv] +

IN **ダメージ**

エレメンタラー

! ①

エフィシエンシー

工夫と改良を重ねた結果、あなたはエネルギーを効率的に投射する技術を身につけた。

《エナジーショット》と《フォアフロント》のコストが-1される(コスト2になる)。

アーツLv (最大: 1)

《エナジーショット》と
《フォアフロント》
のコスト- 1

PE

サジタリア

・特徴

サジタリアは、射撃戦闘を得意とするシークエンスです。

グラディウスに比べて、破壊力やタフさでは劣りますが、命中率を強化するアーツが多く、ウィル増加の起点として活躍することでしょう。

・相性の良いシークエンス

クロスバイツ、ニュートリノ等

推奨アーツ

《シャープショット》

《ショット・エンハンス》

サジタリア



アジェイセント・シューティング

IN

至近距離、それも密着状態からの射撃は、より致命的なダメージを与える。

あなたが前衛にいて、敵前衛のキャラクターを攻撃するとき、射撃命中判定を行う直前に使用できる。射撃攻撃に $+4 \times [\text{アーツLv}]$ のダメージ。
1回の攻撃に1度使用可能。

アーツLv
(最大: 5)

前衛攻撃時

$4 \times [\text{アーツLv}]$

+

ダメージ

サジタリア



トゥーハンド

IN

あなたは二つのショットを同時に扱う。

ショット2つを好きな組み合わせで装備できる。命中、ダメージ修正および特殊効果は両方の武器を合算し、1つの武器として計算する。

アーツLv
(最大: 1)

1

協力: わてさん、てんてこまいさん

サジタリア



シャープショット

AC

有効部位への的確な射撃を行う、サジタリアならではのアーツ。

射撃攻撃に
 $+3 \times [\text{アーツLv}]$ ダメージ

アーツLv
(最大: 3)

射撃攻撃

$3 \times [\text{アーツLv}]$

+

ダメージ

サジタリア



フィジカル・アボイド

PE

いざという時のために、白兵攻撃への備えも必要である。

白兵回避に
 $+ [\text{アーツLv}]$ %

アーツLv
(最大: 5)

白兵回避

$[\text{アーツLv}]$

+

%

サジタリア



シューティングアボイド

PE

サジタリアに遠距離戦を挑むのは、無謀なことだ。

射撃回避に
 $+ [\text{アーツLv}]$ %

アーツLv
(最大: 5)

射撃回避

$[\text{アーツLv}]$

+

%

サジタリア



メイキング・ショット

IN

この武器さえあれば、どんな時にも有利な射撃戦を行える。

命中 $+0\%$
攻撃力 $2 + 2 \times [\text{アーツLv}]$
のショットを作り出す。
戦闘終了まで有効。

アーツLv
(最大: 5)

命中 $+0\%$
攻撃力 $2D6 +$

$2 + 2 \times [\text{アーツLv}]$

サジタリア



チャージ

IN

研ぎ澄まされた一撃が、より的確に急所を撃ちぬく。

射撃攻撃に
 $+2 \times [\text{アーツLv}]$ のダメージ。
1回の攻撃に1度のみ使用可能。

アーツLv
(最大: 5)

射撃攻撃

$2 \times [\text{アーツLv}]$

+

ダメージ

サジタリア



ショット・エンハンス

PE

サジタリアの武器である「ショット」に習熟し、より命中率を高める。

射撃命中に
 $+2 \times [\text{アーツLv}]$ %
(ショットのみ)

アーツLv
(最大: 5)

射撃命中

$2 \times [\text{アーツLv}]$

+

%

サジタリア

! ① — ②

ピアース・ショット

あなたが、敵単体への攻撃で対象を撃破した時、使用できる。対象のHPを超えて与えたダメージを、対象の後列にいる任意の敵に与えてもいい。この効果で与えられるダメージは、敵防御力の影響を受ける。1戦闘に [アーツLv] 回使用可能。

アーツLv (最大: 3)

1 戦闘で

[アーツLv]

IN 回使用可能

サジタリア

! ① — ③

インビジブル

フェイントや射撃間隔を有効活用し、確実に攻撃を命中止させるアーツ。

あなたの攻撃に対する相手の白兵・射撃回避に-3× [アーツLv] %。その結果0%未満となった場合、相手は回避判定を行うことができない。

アーツLv (最大: 5)

相手の白兵・射撃回避

3× [アーツLv]

PE %

サジタリア

! ① — ④

ヴァルナブル・ファイアー

あなたの日々の鍛錬が、より精緻な射撃を可能にした。

射撃攻撃に+[キャラクターLv]ダメージ。

アーツLv (最大: 1)

射撃攻撃

+ [キャラクターLv]

PE ダメージ

サジタリア

! ① — ⑤

パーセプション

人間の暗殺者が気配感知を試みた場合、成功率は10%前後に過ぎない。

気配感知、殺気感知、視線感知などつさの知覚に関する[速]判定に+10×[アーツLv]%

アーツLv (最大: 3)

【速】判定(知覚)

10× [アーツLv]

PE %

サジタリア

! ① — ⑥

プロスペクト

ある程度の時間をかけて探索するとき用いられるアーツ。

探索や探し物といった[速]判定に+10×[アーツLv]%

アーツLv (最大: 3)

【速】判定(探索)

10× [アーツLv]

PE %

サジタリア

! ① — ⑦

ヒドウン

あなたは息を潜め、身を隠す技術に秀でている。

尾行や隠れ身などに関する[速]判定に+10×[アーツLv]%

アーツLv (最大: 3)

【速】判定(隠密)

10× [アーツLv]

PE %

サジタリア

! ① — ⑧

バレット・チェイス

弱っている敵に対し、的確かつ冷徹な追い討ちをかけるアーツ。

バッドステータス中のキャラクターに対するあなたの攻撃に、+4× [アーツLv] ダメージ。

アーツLv (最大: 5)

バッドステータスのキャラクターに

+ 4× [アーツLv]

PE ダメージ

サジタリア

! ① — ⑨

バレッジ・カーテン

あなたの銃弾で相手の武器を弾くなど、直撃の被害を軽減するためのアーツ。

直後に与えられる白兵攻撃ダメージを-[アーツLv]D6する。1ラウンドに1度使用可能。

アーツLv (最大: 5)

直後の白兵攻撃

[アーツLv]

IN D6 ダメージ

サジタリア

! ① — ⑩

プリベント・カーテン

銃弾で相手の銃弾の相殺するなど、威力を削ぐためのアーツ。

直後に与えられる射撃攻撃ダメージを-[アーツLv]D6する。1ラウンドに1度使用可能。

アーツLv (最大: 5)

直後の射撃攻撃

[アーツLv]

IN D6 ダメージ

オデッセイア

・特徴

オデッセイアは、保持者に強靱な精神力を与えるシーケンスです。

多大なペナルティを課したり運に左右されるなど、ハイリスクハイリターンなアーツが特徴で、使い所は難しいですがウィルの獲得においてに貢献するでしょう。

・相性の良いシーケンス

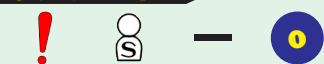
グラディウス、アンビュラス等

推奨アーツ

《イレーション》

《ファナティック》

オデッセイア



アディクション

PE

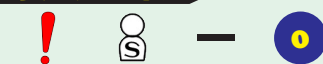
自らの技に制約を課すことで、そのストイックさを力に換えるアーツ。

あなたは「種別:AC」のアーツを一切使用できなくなる。
あなたの戦闘時ウィル上限+6

アーツLv
(最大:1)

種別:ACのアーツ
使用不可。
戦闘時
ウィル上限+6

オデッセイア



スタンドスタイル

PE

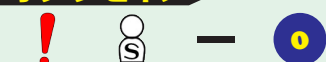
機敏な動作を封じることで、キャパシティを大幅に上昇させるアーツ。

あなたは「種別:IN」のアーツを一切使用できなくなる。
あなたの戦闘時ウィル上限+6

アーツLv
(最大:1)

種別:INのアーツ
使用不可。
戦闘時
ウィル上限+6

オデッセイア



マシー

IN

あなたは視界内の同意するキャラクター1人から任意の点数ウィルを得て、同数を戦闘終了までに返還する。返還しなかった場合、あなたは戦闘終了時に死亡する。1戦闘中 [アーツLv] 回使用可能。

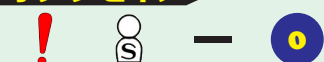
アーツLv
(最大:3)

1 戦闘で

[アーツLv]

回使用可能

オデッセイア



イレーション

PE

他のハイランダー以上に、あなたは精神力が強靱である。

通常時のウィル上限値
+2×[アーツLv]

アーツLv
(最大:3)

ウィル上限値

2× [アーツLv]

+

オデッセイア



ファナティック

PE

あなたは、土壇場においてポテンシャルを発揮する。

戦闘時のウィル上限値
+4×[アーツLv]

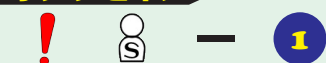
アーツLv
(最大:3)

ウィル上限値

4× [アーツLv]

+

オデッセイア



プレッジ・サクセス

IN

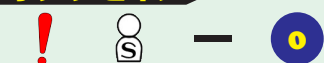
あなたは堅実な成功を捨て、今この時に賭けた。

戦闘中のみ使用できる。
あなたは戦闘終了まで『サクセス』が使用できなくなる。
ウィルを10点得る。
1シナリオに1度使用可能。

アーツLv
(最大:1)

『サクセス』使用
不可。
ウィル+10

オデッセイア



リゾリューション

PE

あなたは自分を信じ、目的のために邁進できる人物だ。

意志の強さが試される【運】
判定に+10×[アーツLv]%

アーツLv
(最大:3)

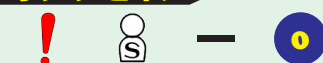
【運】判定

10× [アーツLv]

+

%

オデッセイア



ギャンブル

AC

オデッセイアの能力に目覚めた者は、アサルトエンジン卒業後、博徒になりがちだ。

【運】判定を行い、成功した場合200×[アーツLv]シルバーを得る。失敗した場合、200×[アーツLv]シルバーを失う。1シナリオに1度使用可能。

アーツLv
(最大:5)

オデッセイア

! S — O

ペイオフ

戦闘中のみ使用できる。あなたは5点のウィルを得て、同数を戦闘終了までに支払う。自発的にウィルを支払わなければ、あなたは戦闘終了時に死亡する。
1シナリオ中[アーツLv]回使用可能。
ハイランダーのみ取得可能。

アーツLv (最大: 3)

1 シナリオで

[アーツLv]

IN **回使用可能**

オデッセイア

! S — O

サレンダー

戦闘中、2度目の『リロール』が行われる直前に使用できる。あなたは自分がベットしたウィルの半分（端数切上げ）を支払い、その[ベット]から降りる。あなたがベットしていたウィルはすべて返還される。

アーツLv (最大: 1)

IN

オデッセイア

! S — O

フェイタリティ

自らを極限状態に追い込むことで、魂の充足を得るためのアーツ。

あなたが戦闘不能でも死亡してもいないとき、使用できる。
あなたのHPIは1となり、ウィルを10点得る。1シナリオに1度使用可能。

アーツLv (最大: 1)

HP:1
ウィル:+10
1シナリオに1回使用可能

IN

オデッセイア

! S — O

ホップヘッド

自らに暗示をかけ、神経をぎりぎりまですり減らすことで、明日への希望を見出すアーツ。

あなたが戦闘不能でなく、死亡してもいないとき使用できる。
あなたのMPIは0となり、ウィルを10点得る。1シナリオに1度使用可能。

アーツLv (最大: 1)

MP:0
ウィル:+10
1シナリオに1回使用可能

IN

オデッセイア

! S — O

スピキュレーション

ウィルとLウィルの合計が10点以下のとき、使用できる。あなたが[ベット]に成功した場合、ベットした3倍のウィルが払い戻される。
このアーツは、他の[ベット]の倍率を変化させるアーツと同時に使用することはできない。

アーツLv (最大: 1)

IN

オデッセイア

! S — O

シックスセンス

虫の知らせを感じ取るアーツ。

直感や第六感が要求される判定を【運】または【速】の好きな方で行うことができる。

アーツLv (最大: 1)

PE

オデッセイア

! S — O

サジェッション

成功する自分を強くイメージし、精神を高揚させるアーツ。

あなたが《ペイオフ》《カストロフ◆》《ラストギャスプ◆》をそれぞれ1lv以上取得しているならば、それぞれのアーツ使用時に得られるウィルが5点ずつ増える。

アーツLv (最大: 1)

PE

オデッセイア

! S — O

プレッジ・ヘルス

自らを精神的に追い詰め、三重苦を受ける代わりに、ウィルを引き出すアーツ。

あなたは[虚無状態][呆然状態][戦慄状態]のバッドステータスを新たに受け、ウィルを10点得る。
1シナリオに1度使用可能。
ハイランダーのみ取得可能。

アーツLv (最大: 1)

ウィルを 10 点得る
[虚無状態][呆然状態][戦慄状態]を受ける

IN

オデッセイア

! S — O

オルタナティブ・レミディ

全身に過剰な負荷をかけ、大量の出血とともに異常を回復させるアーツ。

HPの現在値の半分（端数切り捨て）にして、あなたが受けているバッドステータスを1種類打ち消す。
1ラウンドに1度使用可能。

アーツLv (最大: 1)

HP 半減
バッドステータス 1 種回復

IN

プロミネンス

・特徴

プロミネンスは、保持者に尋常ならざるカリスマを与えるシークエンスです。

状況を選ばず、その魅力で仲間の生存性を高めたり、間接的に味方を支援するためのアーツが充実しているため、サポート的な役目が期待できるでしょう。

・相性の良いシークエンス

アンビュラス等

推奨アーツ

《ウォークライ》
《パシフィズム》

プロミネンス



ウォークライ

AC

あなたの声は仲間の団結力を高め、その攻撃力を底上げする。

あなた以外の味方全員の攻撃に、戦闘終了まで+3×[アーツLv]ダメージ。ただし、1人のキャラクターが《ウォークライ》の効果を受けられるのは、1戦闘に1度である。

アーツLv
(最大: 5)

味方の攻撃に

3× [アーツLv]
+

ダメージ

プロミネンス



ドネイト

IN

あなたは自分の身を切って、仲間に献身する。だからこそ、あなたの魅力は否が応にも高まるのだ。

自分のウィルを任意の点数、対象に与える。
1ラウンドに1度使用可能。

アーツLv
(最大: 1)

1

プロミネンス



パトロン

PE

あなたには、とある金持ちのパトロンがついている。

各シナリオの開始時、あなたは500×[アーツLv]シルバーを得る。

アーツLv
(最大: 3)

シナリオ開始時

500× [アーツLv]

シルバーを得る

プロミネンス



バンドマスター

IN

踊りや説教など、あなたの何らかの行動により、仲間たちの体は軽くなる。

あなたのターン中に使用できる。あなた以外のキャラクターを、前衛または後衛にただちに移動させる。1ターンに [アーツLv] 回使用可能。

アーツLv
(最大: 3)

1 ターンに

[アーツLv]

回使用可能

プロミネンス



パシフィズム

PE

あなたの存在は、見る者に傷の痛みすら忘れさせる。

各ラウンド終了時、味方全員のHPを2×[アーツLv]点回復させる。

アーツLv
(最大: 5)

ラウンド終了時 味方全員の HP

2× [アーツLv]

点回復

プロミネンス



アシュアランス

PE

「この人と共に生き残れた！」仲間たちはあなたを見て、明日への英気を養うのだ。

各ラウンド終了時、味方全員のMPを2×[アーツLv]点回復させる。

アーツLv
(最大: 5)

ラウンド終了時 味方全員の MP

2× [アーツLv]

点回復

プロミネンス



ルアー

PE

あなたはとにかくモテる。そういう星の下に生まれたのだ。

同じ場面に登場している異性1人は、あなたに対し、無条件に好意を抱く。1シナリオ中、[アーツLv]回使用可能。

アーツLv
(最大: 10)

1 シナリオで

[アーツLv]

回使用可能

プロミネンス



タレント

PE

あなたの魅力は、もはや国家レベルである。行く先々で歓迎されるにちがいない。

あなたは[アーツLv]ヶ国で人気者である。アーツの取得時、国名を決めること。

アーツLv
(最大: 5)

プロミネンス



パーチェス

IN

通りがかったあなたのファンが、物資を売ってくれる。

あなたは、即座に「キャラクターLv」個までのアイテムを購入することができる。1シナリオに1度使用可能。

アーツLv (最大: 1)

即座にアイテムを

[アーツLv]

個購入可能

プロミネンス



フィーストオブライフ

AC

歌う、演説をする、適切な言葉をかけるなど、仲間精神的活力を与えるアーツ。

あなたはバッドステータスを1種類選ぶ。味方全員のHPを[アーツLv] D6点と、選んだバッドステータスを1種回復させる。1ラウンドに1度使用可能。

アーツLv (最大: 5)

バステ 1 種と
味方全員の HP

[アーツLv]

D6

点回復

プロミネンス



ストラテジー

AC

あなた以外の味方全員を、それぞれ前衛または後衛に配置し直す。

あなた以外の味方全員を、前衛または後衛へ、ただちに配置し直すことができる。

アーツLv (最大: 1)

自分以外の味方を
全員再配置

プロミネンス



コンダクター

PE

あなたは仲間との強固な繋がりによって、非常に高い指揮能力を発揮できる。

あなたとヘリックスのつながったキャラクターが非戦闘中に判定を行う際、あなたはその判定に『サクセス』を使用してもよい。

アーツLv (最大: 1)

プロミネンス



テンプレーション

PE

あなたの魅力は必ずば抜けている。大勢の中にあっても、あなたの存在は際立ってしまうのだ。

出生値【運】に
+3×[アーツLv]

アーツLv (最大: 5)

出生値【運】

3× [アーツLv]

+

プロミネンス



ディバーション

AC

病は気から。激励によって仲間たちの不具合を解消させるアーツ。

あなたはバッドステータスを1種類選び、仲間全員のそれを回復させる。

アーツLv (最大: 1)

選択した
バッドステータス
を 1 種回復

プロミネンス



チャリーディング

AC

はつらつとした踊り、まばゆいばかりの笑顔。あなたのそれらが仲間たちを勇気づける。

その戦闘中、あなたを含む味方全員の防御力に + [アーツLv] 点。1戦闘に1度のみ使用可能。

アーツLv (最大: 5)

味方全員の防御力

[アーツLv]

+

点

プロミネンス



ナルシズム

PE

あなたが行う声援の恩恵に、あなた自身も浴するアーツ。

取得には《アップリフト◆》5Lvが必要。《アップリフト◆》の効果は「あなたを含めた味方PC全員の攻撃に、+3×[アーツLv] ダメージ。」に書き換える。

アーツLv (最大: 1)

レベル 5 以上の
《アップリフト》
の効果を変更

アーヴァント

・特徴

アーヴェントは、保持者に天才の名に恥じない知性を与えるシーケンスです。

敵の情報入手するアーツと、属性攻撃をより強力にするアーツが特徴的で、他のアーツとの組み合わせにより、その戦力を跳ね上げるでしょう。

・相性の良いシーケンス

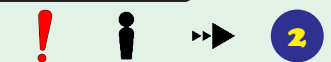
サジタリア、エレメンタラー等

推奨アーツ

《アーカイヴィスト》

《ディープアナライズ》

アーヴァント



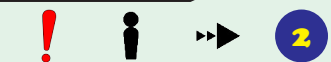
アーカイヴィスト IN

戦闘中、クリーチャーに対してのみ使用可能。あなたは知判定〔普通〕を行う。成功した場合、GMはそのクリーチャーのデータをすべて公開する。この判定には『リロール』と『ベット』を行えない。同じ対象には、1シナリオ中1度しか使用できない。

アーツLv
(最大: 1)

1

アーヴァント



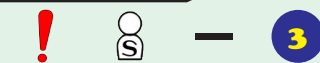
ディープアナライズ IN

対象の弱点属性を看破する。このアーツを使用された対象が弱点属性による攻撃を受けたとき、通常の+2D6点に加え、さらに5点のダメージを受ける。

アーツLv
(最大: 1)

1

アーヴァント



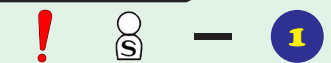
インヴェアリード※ IN

あなたは即座に薬品を調査し、それを武器に塗布した。

攻撃命中判定を行う直前に使用できる。次の攻撃を受けた対象キャラクターは、[消沈状態]となる。

アーツLv
(最大: 5)

アーヴァント



クリエーション・ソード IN

あなたはグラディウスよりも、切れ味の鋭いソードを創り出すことができる。

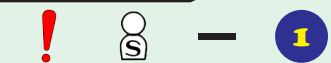
命中+0% 攻撃力5+2×
[アーツLv]のソードを作り出す (戦闘終了まで有効)

アーツLv
(最大: 5)

命中+ 0%
攻撃力 2D6+

5+2× [アーツLv]

アーヴァント



クリエーション・ショット IN

ある日、あなたはサジタリアと《メイキング・ショット》について話した。以来、サジタリアはあなたに教えるようになった。

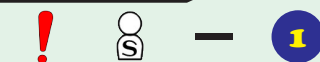
命中+0% 攻撃力4+2×
[アーツLv]のショットを作り出す (戦闘終了まで有効)

アーツLv
(最大: 5)

命中+ 0%
攻撃力 2D6+

4+2× [アーツLv]

アーヴァント



クリエーション・ブースター IN

より高性能なブースターを創出するアーツ。

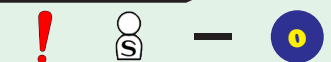
命中+0% 攻撃力2+2×
[アーツLv]のブースターを作り出す (戦闘終了まで有効)

アーツLv
(最大: 5)

命中+ 0%
攻撃力 2D6+

2+2× [アーツLv]

アーヴァント



ドクトレート PE

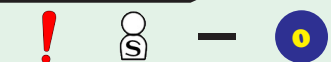
あなたは二分野の学問を修了した。それも、両方で多大な功績をあげて。

すべての学問から2×[アーツLv]種選択。その分野に関する【知】判定に+20%

アーツLv
(最大: 5)

下記分野の【知】
判定に+ 20%

アーヴァント



アンティシペート IN

あなたに舞い降りる知の欠片は、いかなる窮地からも仲間たちを救い出す。

GMにヒントを要求することができる。1シナリオ中、[アーツLv]回使用できる。GMはこの要求を拒否できるが、その場合、使用回数には数えないものとする。



アーツLv
(最大: 3)

1 シナリオで

[アーツLv]

回使用可能

アーヴァント

！  — 

カルティベーション
PE



あなたは天才である。その知性は隠しても隠しきれものではない。

出生値【知】に
+3×[アーツLv]

アーツLv
(最大：5)

出生値【知】
3× [アーツLv]
+

アーヴァント

！  — 

クリエーション・ダガー
IN



あなたは他のハイランダーよりも、強力なダガーを創り出すことができる。

命中+1% 攻撃力2+2×
[アーツLv]のダガーを作り出す（戦闘終了まで有効）

アーツLv
(最大：5)

命中+ 1%
攻撃力 2D6+
2+2× [アーツLv]

アーヴァント

！  — 

クリエーション・スピア
IN



スピアについて研究と思索を重ねた結果、あなたは高質なスピアを出現させる術を編み出した。

命中-2% 攻撃力7+2×
[アーツLv]のスピアを作り出す（戦闘終了まで有効）

アーツLv
(最大：5)

命中- 2%
攻撃力 2D6+
7+2× [アーツLv]

アーヴァント

！  — 

クリエーション・Dソード
IN



あなたはグラディウスの《メイキング・Dソード》を見て、「自分なら、もっとうまくやる」と思った。試してみたら、その通りになった。

命中-4% 攻撃力9+2×
[アーツLv]のDソードを作り出す（戦闘終了まで有効）

アーツLv
(最大：5)

命中- 4%
攻撃力 2D6+
9+2× [アーツLv]

アーヴァント

！  — 

クリエーション・アックス
IN



ある日、あなたは落書きをしながら、アックスについて考えた。程なく、あなたはアックスの構造を丸裸にした。無論、落書きも完成していた。

命中-6% 攻撃力11+2×
[アーツLv]のアックスを作り出す（戦闘終了まで有効）

アーツLv
(最大：5)

命中- 6%
攻撃力 2D6+
11+2× [アーツLv]

アーヴァント

！  — 



インテューション
PE

あなたは知の先駆者である。その類稀なる知識、思考力、直感により、万事に対して推察が可能なのだ。

本来判定できない未知の事に対して、あなたはGMに判定を要求することができる。1シナリオ中、[アーツLv]回使用できる。GMはこの要求を拒否できるが、その場合、使用回数には数えないものとする。

アーツLv
(最大：3)

アーヴァント

！  → 

ベータ・アナライズ
IN



概観、肢体、仕草からクリーチャーの特徴を分析するアーツ。

対象の所持するクリーチャー専用スキルをすべて見抜く。

アーツLv 1
(最大：1)

対象の
クリーチャー専用スキルを
すべて見抜く

アーヴァント

！  — 

ハイドロロジー
PE



あなたは属性研究の第一人者である。

あなたが属性を持った攻撃をする際、+3×[アーツLv]ダメージ。

アーツLv
(最大：5)

属性攻撃
3× [アーツLv]
+
ダメージ

アーヴァント

！  — 

トライセンデンス
PE

取得には《インテンション◆》3Lv以上が必要。あなたが取得していないシークエンスから、アーツを1Lv分選び、取得する。このアーツは通常通りレベルアップも可能。ただし、取得に際して他の条件が必要なアーツは、その条件を満たしていない限り選べない。

アーツLv 1
(最大：1)

協力：鈴勇さん

クロスバイツ

・特徴

クロスバイツは、保持者に光や闇の元素を扱う能力を与えるシーケンスです。

敵にバッドステータスを与えたり、体力を吸い取って、自らを回復する攻防一体のアーツが特徴的で、射撃系アーツとの組み合わせで大きな効果を期待できます。

・相性の良いシーケンス

エレメンタラー、サジタリア等

推奨アーツ

《ダークエッジ》
《ドレインライフ》

クロスバイツ

! S — 2

ライトエッジ

武器に光の輝きを与え、その破壊力を増すアーツ。

戦闘終了まであなたの攻撃は光属性になり、+ [アーツLv] ダメージ。
1戦闘中、1キャラクターに1度使用可能。

アーツLv (最大: 5)

攻撃属性: 光

+ [アーツLv]

IN **ダメージ**

クロスバイツ

! S — 2

ダークエッジ

武器に昏き闇をまといせ、触れた者の機動力を奪うアーツ。

戦闘終了まで、あなたの攻撃は闇属性になり、「あなたの攻撃によりダメージを受けたキャラクターは[鈍重状態]となる」を得る。

アーツLv (最大: 5)

攻撃属性: 闇
与ダメージで、対象は[鈍重状態]

IN

クロスバイツ

! S — 0

アトリビュション

光または闇の力を与え、仲間の武器を強化するアーツ。

《ライトエッジ》と《ダークエッジ》をあなた以外の任意の味方キャラクターにも使用できるようにする。

アーツLv (最大: 1) **1**

PE

クロスバイツ

! S — 0

ドレインライフ

あなたの攻撃が敵にダメージを与えた時、使用できる。あなたのHPは [アーツLv] D6点回復する。
1ラウンドに1度使用可能。このアーツの対象は拡大不可。

アーツLv (最大: 3)

与ダメージ時使用

[アーツLv]

D6
HP 回復

IN

クロスバイツ

! S — 0

ソウルシーバー

あなたの攻撃が敵にダメージを与えた時、使用できる。あなたのMPは [アーツLv] D6点回復する。
1ラウンドに1度使用可能。このアーツの対象は拡大不可。

アーツLv (最大: 3)

与ダメージ時使用

[アーツLv]

D6
MP 回復

IN

クロスバイツ

! S — 4

ステューパー

攻撃命中判定を行う直前に使用できる。次の攻撃を受けた対象キャラクターは、「呆然状態」となる。
このアーツの対象は拡大不可。

アーツLv (最大: 1) **1**

命中判定直前に使用対象は[呆然状態]

IN

クロスバイツ

! — — 3

ライティング

真夜中や暗闇の中でも作業ができるよう、光球を生み出すアーツ。

半径20× [アーツLv] mの空間を照らす。

アーツLv (最大: 3)

AC

クロスバイツ

! — — 2

ブラックアウト

ハイランダー憲章に抵触するため、有事以外には使用してはならないとされるアーツ。

半径20m内の、αコードやβコードを持たないキャラクターをただちに昏倒させる。
1シナリオに [アーツLv] 回使用可能。

アーツLv (最大: 3)

1 シナリオで

[アーツLv]

AC **回使用可能**

クロスバイツ



3

ウィークン・タフネス

AC

対象の体内に闇を侵入させ、身体能力を大幅に低下させるアーツ。

戦闘終了まで、対象の防御力に $-3 \times [\text{アーツLv}]$ 点。判定不要、回避不可。1戦闘中、1キャラクターに1度使用可能。

アーツLv
(最大: 5)

対象の防御力

$3 \times [\text{アーツLv}]$

点

クロスバイツ



3

ウィークン・ニンブル

AC

戦闘終了まで、対象の白兵回避・射撃回避に $-2 \times [\text{アーツLv}]$ %。その結果0%未満となった場合、対象は回避判定を行うことができなくなる。判定不要。回避不可。1戦闘中、1キャラクターに1度使用可能。

アーツLv
(最大: 5)

対象の白兵・射撃回避

$2 \times [\text{アーツLv}]$

%

クロスバイツ



5

デイレイ

IN

対象の足元に闇の塊を生み出し、包み込むことで、機動性を削ぐアーツ。

戦闘終了時まで、任意のキャラクター1体の行動値に $-5 \times [\text{アーツLv}]$ 。判定不要、回避不可。1戦闘中、1キャラクターに1度使用可能。

アーツLv
(最大: 5)

対象の行動値

$5 \times [\text{アーツLv}]$

点

クロスバイツ



x

スフィア・クロスバイツ

IN

あなたは光と闇の特質をよく理解している。だからこそ、応用も可能なのだ。

種別ACのクロスバイツアーツの対象数を $[\text{アーツLv}] + 1$ 体まで拡大可能にする。

アーツLv
(最大: 5)

対象数を

$[\text{アーツLv}] + 1$

体まで拡大

クロスバイツ



2

テイルバイツ

IN

武器から、光または闇の衝撃波を放つアーツ。

攻撃の直前に使用できる。次の攻撃射程は遠距離となる。1シナリオに $[\text{アーツLv}]$ 回使用可能。

アーツLv
(最大: 3)

1シナリオで

$[\text{アーツLv}]$

回使用可能

クロスバイツ



4

ヒプノシス

AC

ハイランダー憲章に抵触するため、有事以外には使用してはならないアーツ。

α コードや β コードを持たないキャラクター1人を、1分間意のままに操ることができる。1シナリオに $[\text{アーツLv}]$ 回使用可能。

アーツLv
(最大: 3)

1シナリオで

$[\text{アーツLv}]$

回使用可能

クロスバイツ



o

シャドー・ナイト

PE

闇や影の力を余すところなく引き出し、活用するためのアーツ。あなたは有数の闇の使い手である。

取得には《フィールド・オブ・ダーク◆》5Lvが必要。あなたの行う闇属性の攻撃に $+3 \times [\text{アーツLv}]$ ダメージ。

アーツLv
(最大: 3)

闇属性攻撃

$3 \times [\text{アーツLv}]$

ダメージ

クロスバイツ



o

ライト・ハンド

PE

光のエネルギーを無駄なく攻撃力に転化するためのアーツ。あなたは名だたる光の使い手だ。

取得には《フィールド・オブ・ライト◆》5Lvが必要。あなたの行う光属性の攻撃に $+3 \times [\text{アーツLv}]$ ダメージ。

アーツLv
(最大: 3)

光属性攻撃

$3 \times [\text{アーツLv}]$

ダメージ

クロスバイツ



o

シャドー・ルーター

PE

影を触手しながら伸ばし、対象を突き刺す。触手を介して奪った生命力は、ウィルへと変換される。

攻撃力 $+ [\text{アーツLv}]$ 点。このアーツが5Lvになったとき、次の効果が追加される。「あなたの攻撃が敵キャラクターに命中する度、ウィルを1点得る。」

アーツLv
(最大: 5)

エキスプロイヤー

・特徴

エキスプロイヤーは、保持者に常軌を逸した筋力を与えるシークエンスです。

特に、アックスとDソードに分類される重武器を得意としており、ダメージを追求する為のアーツと組み合わせた時、最高の破壊力を見せるでしょう。

・相性の良いシークエンス

グラディウス等

推奨アーツ

《コンカー》

《アーマークラッド》

エキスプロイヤー



グライndaー

AC

斬ることや刺すことは必要ない。
あなたの力と、アックスの質量があれば。

アックスを装備しているとき、白兵攻撃に
+5×[アーツLv]ダメージ。

アーツLv
(最大: 5)

アックス白兵攻撃

+ 5× [アーツLv]

ダメージ

エキスプロイヤー



ターミネート

AC

アサルトエンジンの学園長は、Dソードを「斬るための武器じゃない」と教えている。

Dソードを装備しているとき、白兵攻撃に
+4×[アーツLv]ダメージ。

アーツLv
(最大: 5)

Dソード白兵攻撃

+ 4× [アーツLv]

ダメージ

エキスプロイヤー



シャード・ブロー

IN

攻撃の成否は無視し、敵を力のまま滅多打ちにする。

判定を要する攻撃の直前に使用できる。白兵命中または射撃命中を
-5× [アーツLv] %し、攻撃ダメージに+5× [アーツLv]。1回の攻撃に1度のみ使用可能。

アーツLv
(最大: 3)

命中

- 5× [アーツLv] %

+ 5× [アーツLv]

ダメージ

エキスプロイヤー



イラプション

IN

5× [アーツLv] までのHPを消費する。その際、現在HPの値を超えて消費することはできない。
次の攻撃に
+ [消費したHP] ダメージ。
1回の攻撃に1度のみ使用可能。
ハイランダーのみ取得可能。

アーツLv
(最大: 3)

5×[アーツLv] までのHPをコストとする

次の攻撃に
+ [消費したHP]

ダメージ

エキスプロイヤー



タイラント

IN

5× [アーツLv] までのMPを消費する。その際、現在MPの値を超えて消費することはできない。
次の攻撃に
+ [消費したMP] ダメージ。
1回の攻撃に1度のみ使用可能。
ハイランダーのみ取得可能。

アーツLv
(最大: 3)

5×[アーツLv] までのMPをコストとする

次の攻撃に
+ [消費したMP]

ダメージ

エキスプロイヤー



アウトレイジ

AC

猛烈な素振りにより、真空波を生み出すアーツ。

白兵攻撃のダメージに
+ [アーツLv]

アーツLv
(最大: 5)

白兵攻撃

+ [アーツLv]

ダメージ

エキスプロイヤー



ポージング

IN

あなたの肉体は、同性の羨望と憧憬を一身に集めてしまう。

同じ場面に登場している同性1人は、あなたに対し、無条件に好意を抱く。1シナリオ中、[アーツLv]回使用可能。

アーツLv
(最大: 10)

1 シナリオで

[アーツLv]

回使用可能

エキスプロイヤー



マッスルバースト

IN

グラディウスは、片手で御者を持ち上げられる。エキスプロイヤーは、片手で馬車ごと持ち上げられる。

あなたは[アーツLv]トンまでの物を持ち上げることができる。

アーツLv
(最大: 3)

エキスプロイヤー

🗡️ ⑤ — ①

コンカー

日々の研鑽により、あなたは白兵戦闘に適した肉体を手に入れた。

白兵攻撃に+2×[キャラクターLv]ダメージ。

アーツLv (最大: 1)

白兵攻撃

2×[キャラクターLv]

PE **ダメージ**

エキスプロイヤー

! ⑤ — ④

アンチドート

全身の筋肉に力を加えることで、毒を抜くアーツ。

あなたの[猛毒状態]を回復させる。1ラウンドに1度使用可能。

アーツLv (最大: 1)

IN

エキスプロイヤー

! ⑤ — ②

スローター

あなたが、敵単体への攻撃で対象を撃破した時、使用できる。対象のHPを超えて与えたダメージを、対象と同列にいる任意の敵に与えてもいい。この効果で与えられるダメージは、敵防御力の影響を受ける。1戦闘に [アーツLv] 回使用可能。

アーツLv (最大: 3)

1 戦闘で

[アーツLv]

IN **回使用可能**

エキスプロイヤー

! ⑤ — ①

アーマークラッド

高度なディフェンスを行うアーツ。

防御力を+1+[アーツLv]点。

アーツLv (最大: 5)

防御力

1+[アーツLv]

PE **点**

エキスプロイヤー

! ⑤ — ①

アサンプション

敵の剣気に即応し、仲間との間に割って入るアーツ。

あなたが取得したグラディウスアーツ《カパーリング》の効果で、「他キャラクターが受けたダメージを代わりに受ける。1ラウンドに [アーツLv] 回使用可能。」に書き換える。

アーツLv (最大: 1)

PE

エキスプロイヤー

! ⑤ — ①

アブゾーブ

どんな達人の奥義も、あなたにとっては見戯に等しい。

αコードやβコードを持たないキャラクターの運動を、あなたは一度見ただけで再現できるようになる。

アーツLv (最大: 1)

PE

エキスプロイヤー

! ⑤ — ⑤

サリー

攻撃前後に生じる隙を一切かえりみず、ただ強力な一撃を放つことに特化するアーツ。

戦闘終了時まで、あなたは白兵回避と射撃回避を行えなくなる代わりに、攻撃力+4×[アーツLv]。1戦闘に1度使用可能。

アーツLv (最大: 5)

IN

エキスプロイヤー

🗡️ ⑤ — ④

プリベーション

肉体の損傷よりも、装甲や表皮の破壊を目指すアーツ。

取得にはグラディウスアーツ《バフェット◆》5Lvが必要。戦闘終了まで、攻撃が命中したキャラクターの防御力を-3×[アーツLv]点。1戦闘中、1キャラクターに1度使用可能。

アーツLv (最大: 3)

IN

エキスプロイヤー

! ⑤ — ①

バニッシュ

腕力をさらに鍛え上げ、轟然と武器を振るうためのアーツ。大岩さえも、あなたはチヌさながらに切り分けることができる。

取得には《バスター◆》5Lvが必要。白兵攻撃に+4×[アーツLv]ダメージ。

アーツLv (最大: 5)

白兵攻撃

4×[アーツLv]

PE **ダメージ**

ニュートリノ

・特徴

ニュートリノは、保持者に通常のハイランダーすら凌駕する敏捷性を与えるシークエンスです。

攻撃回避を得意とする他、白兵・射撃攻撃を補助するアーツが揃っており、距離を問わず戦闘で真価を発揮するでしょう。

・相性の良いシークエンス

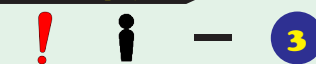
グラディウス、サジタリア等

推奨アーツ

《ブレイクダウン》

《スピードスター》

ニュートリノ



ブレイクダウン

AC

あなたは速い。そのスピードは、もはや暴力である。

白兵攻撃と射撃攻撃に
+ [行動値の3分の1 (端数切り捨て)] ダメージ。

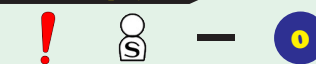
アーツLv (最大: 1)

白兵・射撃攻撃

[行動値] ÷ 3

+ **ダメージ**

ニュートリノ



スピードスター

PE

あなたは誰よりも速く戦闘に移る訓練を積んだ。

行動値
+ 5 × [アーツLv]

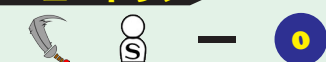
アーツLv (最大: 5)

行動値

5 × [アーツLv]

+

ニュートリノ



ライトクロス

PE

白兵攻撃をかわしつつ反撃を行うアーツ。

白兵攻撃に
+ [白兵回避の3分の1 (端数切り捨て)] ダメージ。

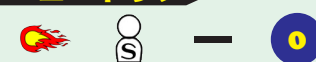
アーツLv (最大: 1)

白兵攻撃

[白兵回避] ÷ 3

+ **ダメージ**

ニュートリノ



スウエー

PE

銃弾の隙間を縫うような身のこなしは、攻撃時にさえ有効だ。

射撃攻撃に
+ [射撃回避の3分の1 (端数切り捨て)] ダメージ。

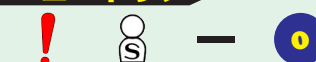
アーツLv (最大: 1)

射撃攻撃

[射撃回避] ÷ 3

+ **ダメージ**

ニュートリノ



アボイダンス

PE

突き出された槍の上で逆立ちするなど、冗談じみた回避能力をあなたは身につけた。

白兵回避 + 3 × [アーツLv] %。あなたの白兵回避判定の際、『リロール』を使用できなくなる。

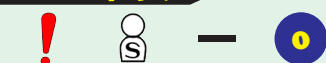
アーツLv (最大: 5)

白兵回避

+ 3 × [アーツLv]

%
『リロール』不可

ニュートリノ



イベイジョン

PE

無数の銃弾にさらされても、あなたには抜け道が見える。

射撃回避 + 3 × [アーツLv] %。あなたの射撃回避判定の際、『リロール』を使用できなくなる。

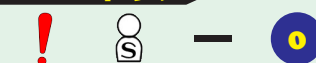
アーツLv (最大: 5)

射撃回避

+ 3 × [アーツLv]

%
『リロール』不可

ニュートリノ



セイムタイム

PE

友人A「何？忘れ物を取ってきた？」
友人B「うそつけ。お前、ずっとここにいただろ？」

【速】判定の際、
+ 10 × [アーツLv] %

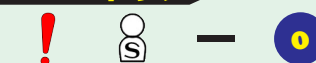
アーツLv (最大: 3)

【速】判定時

+ 10 × [アーツLv]

%

ニュートリノ



ランナウェイ

IN

非戦闘中に使用できる。あなたは、その場からいち早く逃亡する。GMはこのアーツの使用を拒否してもよい。その場合、使用回数には数えない。1シナリオに [アーツLv] 回使用可能。

アーツLv (最大: 3)

1シナリオで

[アーツLv]

回使用可能

ニュートリノ

! S — 1

フロントステップ

敵の死角や遮蔽物を利用することで、有利な間合いを確保するアーツ。

あなたのターン中に使用できる。前衛から後衛、あるいは後衛から前衛へ移動する。1ラウンドに[アーツLv] 回まで使用可能。

アーツLv (最大: 5)

1ラウンドに

[アーツLv]

回使用可能

IN

ニュートリノ

! S — 0

フランキング

戦闘移動に際し、敵の側面を取るアーツ。

後衛から前衛に移動した直後に攻撃する場合のみ、効果を発揮。攻撃に+5×[アーツLv]ダメージ。

アーツLv (最大: 5)

前衛に移動直後

+ 5× [アーツLv]

ダメージ

PE

ニュートリノ

! S — 0

ダッキング

横殴りの攻撃に対し、身をかがめ、回避するアーツ。

白兵回避 +2×[アーツLv] %。あなたの白兵回避判定の際、『サクセス』を使用できなくなる。

アーツLv (最大: 5)

白兵回避

+ 2× [アーツLv]

%

『サクセス』 不可

PE

ニュートリノ

! S — 0

スウィフト

ニュートリノの敏捷性を端的に示すアーツ。

射撃回避 +2×[アーツLv] %。あなたの射撃回避判定の際、『サクセス』を使用できなくなる。

アーツLv (最大: 5)

射撃回避

+ 2× [アーツLv]

%

『サクセス』 不可

PE

ニュートリノ

! S — 0

アンブッシュ

フットワークを生かして敵の死角に回り込み、痛打を浴びせるアーツ。

白兵攻撃と射撃攻撃に+2×[アーツLv]ダメージ。

アーツLv (最大: 5)

白兵・射撃攻撃

+ 2× [アーツLv]

ダメージ

PE

ニュートリノ

! S — 1

タンブラー

人間離れした曲芸や軽業を披露するアーツ。

【速】判定を行い、成功した場合100×[アーツLv]シルバーを得る。1シナリオに1度使用可能。

アーツLv (最大: 3)

【速】判定成功で

100× [アーツLv]

シルバー得る

AC

ニュートリノ

! S — 0

インモビリティ

あなたのスピードの前では、大抵の動作は止まっているのと同じ。

取得には《インエビタブル◆》5Lvが必要。白兵攻撃と射撃攻撃のダメージに+5×[アーツLv]。

アーツLv (最大: 5)

PE

ニュートリノ

! S — 0

ピンホール・ガンナリー

クリーチャーの防御行動を視認した上で、再加速を行い、攻撃ポイントを見出すアーツ。

あなたの攻撃に対し、『肉の壁』を使用することができない。

アーツLv (最大: 1) 1

《肉の壁》使用不可

PE

ニュートリノ

! S — 0

シャンパイク・ガンナリー

割って入った相手に対し、瞬時に回り込み、間隙を突くアーツ。

あなたの攻撃に対し、『カバリング』を使用することができない。

アーツLv (最大: 1) 1

《カバリング》使用不可

PE

アーツ索引

あ

アーカイヴィスト (アーヴァント)	A18
アーマクラッド (エクспロイヤー)	A23
アウェイト (コモン)	A5
アウトブレイク (サジタリア)	R300
アウトレイジ (エクспロイヤー)	A22
アサシネート (グラディウス)	A7
アサルト (グラディウス)	A6
アサンプション (エクспロイヤー)	A23
アジェイセント・シュエティング (サジタリア)	A12
アシュアランス (プロミネンス)	A16
アスレチック (グラディウス)	A7
アップリフト (プロミネンス)	R304
アディクション (オデッセイア)	A14
アドヴァンス・ボディ (モルフ)	E12
アドバーシティ (コモン)	A4
アトリビューション (クロスバイツ)	A20
アブソープ (エクспロイヤー)	A23
アボイダンス (ニュートリノ)	A24
アルファ・ブレイカー (エレメンタラー)	A10
アンチドート (エクспロイヤー)	A23
アンティシペート (アーヴァント)	A18
アンブッシュ (ニュートリノ)	A25

い

イベイジョン (ニュートリノ)	A24
イラプション (エクспロイヤー)	A22
イレーション (オデッセイア)	A14
インヴァリッド (アーヴァント)	A18
インエビタブル (ニュートリノ)	R313
インカリッジメント (プロミネンス)	R305
インサイト (アーヴァント)	R307
インセイン (モルフ)	E12
インターミスト (アンビュラス)	A9
インテュション (アーヴァント)	A19
インテンション (アーヴァント)	R307
インビジブル (サジタリア)	A13
インモビリティ (ニュートリノ)	A25

う

ヴァイタル・アクセラレーション (アンビュラス)	R296
ヴァイタルインクリース (モルフ)	E11
ヴァイタル・トレイン (コモン)	A4
ヴァルナブル・ファイアー (サジタリア)	A13
ウィークポイント (エレメンタラー)	A10
ウィークン・アキュラシー (クロスバイツ)	R309

ウィークン・タフネス (クロスバイツ)	A21
ウィークン・ニンブル (クロスバイツ)	A21
ウィークン・パワー (クロスバイツ)	R308
ヴィガー (エクспロイヤー)	R310
ウエボン・エンハンス (グラディウス)	A6
ヴェロシティ (ニュートリノ)	R312
ヴォイド (クロスバイツ)	R308
ウォークライ (プロミネンス)	A16
ウォータム・アッパー (コモン)	R314
兎のダンス (クリーチャー)	E20

え

エアリアル・ヴィジョン (コモン)	A5
エクスキューサイト (モルフ)	E13
エクリプス・コード (モルフ)	E11
エナジーショット (エレメンタラー)	A10
エフィシェンシー (エレメンタラー)	A11
エリート (コモン)	R314
エレメンタル・シールド (エレメンタラー)	A10
エレメンタル・センサー (エレメンタラー)	A11
エレメントエンハンス (エレメンタラー)	A10
エレメント・ドロー (エレメンタラー)	A11
エンデュランス (グラディウス)	A7
エンドレス・シーザース (モルフ)	E12

お

狼の咆哮 (クリーチャー)	E20
オーディナリー・アッパー (コモン)	A4
オーバーウェルム (グラディウス)	R295
オービット (ニュートリノ)	R313
オールレンジ (モルフ)	E11
オルタナティブ・レミディ (オデッセイア)	A15

か

カウンターアクト (アンビュラス)	A9
カウンターオフENSE (ニュートリノ)	R312
攪乱攻撃 (クリーチャー)	E19
カタストロフ (オデッセイア)	R303
カバリング (グラディウス)	A6
カバリング・ファイア (サジタリア)	R300
カルティベーション (アーヴァント)	A19

き

ギガンティア (モルフ)	E13
ギャンブル (オデッセイア)	A14

く

クイック (アンビュラス)	A8
---------------	----



クイックシフト (グラディウス)	A7	シャドー・ルーター (クロスバイツ)	A21
グライNDER (エクスプロイヤー)	A22	シャワード・ブロー (エクスプロイヤー)	A22
クラッシュバリア (モルフ)	E13	シャンパイク・ガンナリー (ニュートリノ)	A25
グラント・リーンフォース (エレメンタラー)	A11	シューティング・アボイド (サジタリア)	A12
クリエイト・クリーチャー (モルフ)	E12	シュブリマシー (アーヴァント)	R307
クリエーション・Dソード (アーヴァント)	A19	状態異常付与 (クリーチャー)	E21
クリエーション・アックス (アーヴァント)	A19	消沈付与 (クリーチャー)	E21
クリエーション・ショット (アーヴァント)	A18	ショット・エンハンス (サジタリア)	A12
クリエーション・スピア (アーヴァント)	A19	迅速行動 (クリーチャー)	E20
クリエーション・ソード (アーヴァント)	A18		
クリエーション・ダガー (アーヴァント)	A19	す	
クリエーション・ブースター (アーヴァント)	A18	スウィフト (ニュートリノ)	A25
クロスファイア (エレメンタラー)	A11	スウェー (ニュートリノ)	A24
クロニクル (アンビュラス)	R296	スーサイド・ボム (モルフ)	E13
		スタンドスティル (オデッセイア)	A14
け		スチューパー (クロスバイツ)	A20
堅固 (クリーチャー)	E19	ストラテジー (プロミネンス)	A17
		スピードスター (ニュートリノ)	A24
こ		スピキュレーション (オデッセイア)	A15
コマンダー (コモン)	A4	スフィア・アンビュラス (アンビュラス)	A8
コラプス (エクスプロイヤー)	R311	スフィア・エレメンタラー (エレメンタラー)	A10
コンヴァージョン (モルフ)	E11	スフィア・クロスバイツ (クロスバイツ)	A21
コンカー (エクスプロイヤー)	A23	スラスト (グラディウス)	R295
コンダクター (プロミネンス)	A17	スローター (エクスプロイヤー)	A23
コンパット・レーション (ニュートリノ)	R312	スワップ (モルフ)	E11
さ		せ	
サージャン (アンビュラス)	A9	セイムタイム (ニュートリノ)	A24
再攻撃 (クリーチャー)	E20	生命増幅 (クリーチャー)	E18
サクリファイス (モルフ)	E12	セーフティネット (コモン)	A5
サジェッション (オデッセイア)	A15	セルフ・エスティーム (オデッセイア)	R302
サリー (エクスプロイヤー)	A23	前衛突破 (クリーチャー)	E20
サレンダー (オデッセイア)	A15	先制攻撃1 (クリーチャー)	E20
		先制攻撃2 (クリーチャー)	E20
し		全体攻撃 (クリーチャー)	E19
シークレット・セービング (コモン)	A4		
シーザース・タイム (モルフ)	E11	そ	
ジェノサイド・ハート (モルフ)	E11	ソウルシーバー (クロスバイツ)	A20
ジオグラフィ (エレメンタラー)	A11		
指揮 (クリーチャー)	E21	た	
シックスセンス (オデッセイア)	A15	ダークエッジ (クロスバイツ)	A20
自爆 (クリーチャー)	E20	ターミネート (エクスプロイヤー)	A22
シャープショット (サジタリア)	A12	タイラント (エクスプロイヤー)	A22
弱肉強食 (クリーチャー)	E21	ダッキング (ニュートリノ)	A25
射撃カウンター (クリーチャー)	E20	タレント (プロミネンス)	A16
射撃強化 (クリーチャー)	E18	タンブラー (ニュートリノ)	A25
射撃精度 (クリーチャー)	E18		
シャドー・ナイト (クロスバイツ)	A21	ち	

チアリーディング (プロミネンス)
 チャージ (サジタリア)
 チャリティー (コモン)

A17
 A12
 A4

パイオロジー (アンビュラス)
 ハイドロジー (アーヴァント)
 白兵カウンター (クリーチャー)
 白兵強化 (クリーチャー)
 白兵精度 (クリーチャー)

A9
 A19
 E19
 E18
 E18

て

ディープアナライズ (アーヴァント)
 ディスインテグレート (モルフ)
 ディストレイン (モルフ)
 ディスペア (モルフ)
 ディスメイ (サジタリア)
 ディテクト・アーツ (アンビュラス)
 ディバージョン (プロミネンス)
 デイライト (クロスバイツ)
 テイルバイツ (クロスバイツ)
 ディレイ (クロスバイツ)
 デトックス (アンビュラス)
 テンプテーション (プロミネンス)

A18
 E13
 E12
 E11
 R301
 A8
 A17
 R308
 A21
 A21
 A9
 A17

パシフィズム (プロミネンス)
 バスター (エクスプロイヤー)
 パティエンス (コモン)
 バトルビート (グラディウス)
 パトロン (プロミネンス)
 パニッシュ (エクスプロイヤー)
 バフェット (グラディウス)
 バラージ (モルフ)
 バレッジ・カーテン (サジタリア)
 バレッジムーブ (グラディウス)
 バレッド・チェイス (サジタリア)
 範囲攻撃 (クリーチャー)
 反射神経 (クリーチャー)
 バンドマスター (プロミネンス)

A16
 R311
 A5
 A6
 A16
 A23
 R294
 E11
 A13
 A7
 A13
 E18
 E19
 A16

と

トゥーソード・フェンサー (グラディウス)
 トゥーハンド (サジタリア)
 トータルトレイン (コモン)
 ドクトレート (アーヴァント)
 ドネイト (プロミネンス)
 トライアンフ (グラディウス)
 トライセンデンス (アーヴァント)
 トランキリティー (アンビュラス)
 トランスミューテーション (コモン)
 ドレインライフ (クロスバイツ)
 鈍重付与 (クリーチャー)

R295
 A12
 A5
 A18
 A16
 R294
 A19
 R297
 A4
 A20
 E21

ひ

ピアース・ショット (サジタリア)
 ヒーリング (アンビュラス)
 ヒドウン (サジタリア)
 ヒプノシス (クロスバイツ)
 ビワイルダー (サジタリア)
 ピンホール・ガンナリー (ニュートリノ)

A13
 A8
 A13
 A21
 R300
 A25

ふ

ファースト・エイド (アンビュラス)
 ファシネイト (プロミネンス)
 ファナティック (オデッセイア)
 フィーストオブライフ (プロミネンス)
 フィールド・オブ・アイス (エレメンタラー)
 フィールド・オブ・ウインド (エレメンタラー)
 フィールド・オブ・サンダー (エレメンタラー)
 フィールド・オブ・ダーク (クロスバイツ)
 フィールド・オブ・ファイア (エレメンタラー)
 フィールド・オブ・ライト (クロスバイツ)
 フィジカル・アボイド (サジタリア)
 フィジックス (エレメンタラー)
 フィスト・エンハンス (グラディウス)
 ブースト・アキュラシー (アンビュラス)
 ブースト・タフネス (アンビュラス)
 ブースト・ニンブル (アンビュラス)
 ブースト・パワー (アンビュラス)
 フェイタリティ (オデッセイア)
 フォアフロント (エレメンタラー)

A8
 R304
 A14
 A17
 R298
 R299
 R299
 R309
 R298
 R309
 A12
 A11
 R294
 A9
 A8
 A9
 A8
 A15
 A11

な

投げっぱなし (クリーチャー)
 ナルシシズム (プロミネンス)

E21
 A17

に

肉の壁 (クリーチャー)
 肉の壁強化 (クリーチャー)

E21
 E21

ね

ネゴシエーション (プロミネンス)
 ネファリウス (モルフ)

A17
 E12

は

パーセプション (サジタリア)
 パーチェス (プロミネンス)
 ハーディネス (コモン)
 ハイ・アベレージ (グラディウス)

A13
 A17
 A5
 A6



フォース・エレメント (エレメンタラー)	R298	め	
フォーティチュード (コモン)	A5	メイキング・Dソード (グラディウス)	A7
フォーベア (コモン)	A5	メイキング・アックス (グラディウス)	A7
ブラックアウト (クロスバイツ)	A20	メイキング・ショット (サジタリア)	A12
ブラッドラスト (エクスプロイヤー)	R310	メイキング・スピア (グラディウス)	A7
フランキング (ニュートリノ)	A25	メイキング・ソード (グラディウス)	A6
プリベーション (エクスプロイヤー)	A23	メイキング・ダガー (コモン)	R314
プリベント・カーテン (サジタリア)	A13	メイキング・ブースター (エレメンタラー)	A10
プリリアンス (プロミネンス)	R305	メンタル・アクセラレーション (アンビュラス)	R296
ブルート (エクスプロイヤー)	R310	メンタルインクリース (モルフ)	E13
フルスイング (グラディウス)	A6	メンタル・トレイン (コモン)	A4
ブレイクスルー (アーヴァント)	R306		
ブレイクダウン (ニュートリノ)	A24	も	
プレス強化 (クリーチャー)	E19	猛毒付与 (クリーチャー)	E21
プレス攻撃 (クリーチャー)	E19		
プレス精度 (クリーチャー)	E19	ら	
プレス全体化 (クリーチャー)	E19	ライオット (エクスプロイヤー)	R311
プレッジ・アボイド (オデッセイア)	R303	ライティング (クロスバイツ)	A20
プレッジ・サクセス (オデッセイア)	A14	ライトエッジ (クロスバイツ)	A20
プレッジ・ヘルス (オデッセイア)	A15	ライトクロス (ニュートリノ)	A24
プロシーダー (アーヴァント)	R306	ライト・ハンド (クロスバイツ)	A21
プロスパリティ (プロミネンス)	R304	ラストギアスプ (オデッセイア)	R302
プロスペクト (サジタリア)	A13	ランナウェイ (ニュートリノ)	A24
プロッサム (プロミネンス)	R305		
フロントステップ (ニュートリノ)	A25	り	
プロンプティチュード (ニュートリノ)	R313	リーンフォース (エレメンタラー)	A10
		リゲイン (グラディウス)	A6
へ		リザレクション (アンビュラス)	A9
ペイオフ (オデッセイア)	A15	リゾリューション (オデッセイア)	A14
ベータ・アナライズ (アーヴァント)	A19	リノベーション (モルフ)	E13
ベータ・ブレイカー (エレメンタラー)	R299	リバイブ (アンビュラス)	A8
ベノム (モルフ)	E13	リベリオン (サジタリア)	R301
		リムーヴァウト (モルフ)	E12
ほ		る	
ポイズン (アーヴァント)	R306	ルアー (プロミネンス)	A16
ポージング (エクスプロイヤー)	A22	ルナティクス (モルフ)	E12
ホップヘッド (オデッセイア)	A15		
ま		れ	
マーシー (オデッセイア)	A14	レイテント・パワー (コモン)	A5
マスキュラー (グラディウス)	A7	レジーム (アンビュラス)	R297
マスター・エレメント (エレメンタラー)	A11	レストレーション (アンビュラス)	R297
マスターハンド (アンビュラス)	A9	レックレス・ギャンブル (オデッセイア)	R302
マッスルバースト (エクスプロイヤー)	A22		
マッドネス (オデッセイア)	R303	わ	
		ワンホール・ショット (サジタリア)	R301
み			
ミラーニューロン (モルフ)	E13		

