



エネミーブック

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「エネミーブック」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
クロスバイク	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
カナンビーク歴史年表	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



世界を脅かすモノ

ジェネシス・モルフ・クリーチャーは、アサルトエンジンが外敵と定める、世界の脅威と成り得る者達です。アサルトエンジンは長きに渡り、これら外敵による脅威から人々を守るための戦いと、一般人とハイランダーとの平和的共存を目指した研究が続けられています。

始祖ジェネシス

ジェネシスの正体は現在も諸説あります。近年発見された記録には「人間が築いた古代王国を（突如現れた）ジェネシスが打ち壊した」と記されており、その後「世界はジェネシスによって支配された」とあります。

当時の記録から、ジェネシスの目的は彼らによる地上支配だと推測されています。古代王国に勝利したジェネシスたちは（人間の貴族制に相当する）位階制を敷き、自分らを始祖とした特権階級を定め、人間を素材としてモルフやクリーチャーを生み出し、それらを支配しました。

ジェネシスの位階

モルフやクリーチャーの上に君臨するジェネシスの中にも位階が存在します。位階は、下位・中位・上位の3段階に分かれており、位階が上がるにしたがって数は少なくなっていくます。ただし、中位以上のジェネシスについては、現在に至るまで目撃例がありません。旧時代からの記録にのみ存在する中位や上位のジェネシスに対し、研究者の中にはその存在を訝しむ者さえいます。しかし、下位のジェネシスといえども、その戦闘力は強大で、1人のジェネシスに対しアサルトエンジンの中堅クラスの教師チームで互角とされています。そのため、アサルトエンジンでは生徒たちがジェネシスと戦うことを固く禁じています。

ジェネシスによる遺伝子実験

旧時代の遺跡から発掘された記録や、研究者たちの成果によると、ジェネシスと一般人の遺伝子は殆ど一致していることがわかっています。差異はわずかに3つのコードで、それぞれ γ コード・ β コード・ α コードと呼ばれています。古代王国を破壊したジェネシスたちは実験として、人間や動植物に、これら3つのコードを与えました。しかし、実験は大量の死を生み出しました。 γ コードに耐えられる生物が殆ど存在しなかったためです。

実験を重ねたジェネシスたちは、コードの中から β コードと α コードのみを抜き出し、動植物や人間に投与する技術を完成させました。投与の結果、動植物と一部の人間は β コードが活性化してクリーチャーとなりました。また、 α コードが活性化した者は殆どがモルフとなり、極めて稀

な例としてハイランダーになる者が生まれました（これがPCたちの祖先です）。こうした研究の成果と考えられるアーティファクトに「ロッド・オブ・ヴァリエーション」（サンプルシナリオで白銀のレギントがサミュエルに与えた β コードを投与するアーティファクト）や「バトン・オブ・トレイター」（公式シナリオ2でダーナが第七研究所に持ち込んだ α コードを与えるアーティファクト）などが確認されています。

変異種モルフ

ジェネシスにより遺伝子を操作された人間の変異種です。ハイランダー同様、その素材は α コードを投与された人間ですが、ハイランダーとは異なる発現体です。

モルフはハイランダーに勝る戦闘能力を持っています。モルフが攻撃や防御に用いる肉体的特徴を生体装備を言い、ハイランダーのイクシードに匹敵する強度を持つと考えられています。しかし、一般的なモルフは死亡時に塵となって消えてしまうため、生体装備のサンプル採集と研究は非常に困難です。

モルフ間に上下関係はないようですが、強力なモルフの中には他のモルフを従える者もいるようです。また記録上、旧時代の強力なモルフがハイランダー大戦時にも目撃されているため、人間よりも長寿命であると推定されています。

亜種クリーチャー

ジェネシスにより β コードを投げられて変異した、動植物の亜種です。原種となる生物より数的に劣りはするものの強力な生命力を持つものが殆どです。

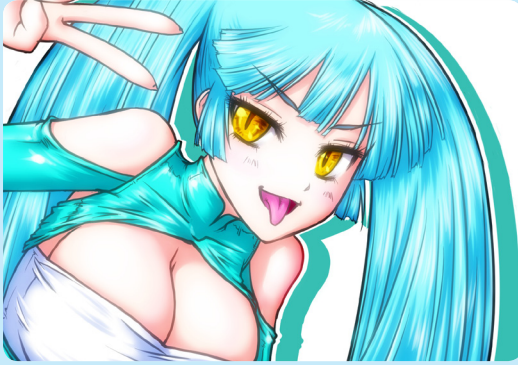
モルフより下位の生物とされますが、投薬や改造、動植物の捕食を重ねることで、モルフを凌ぐ成長を遂げるものもあり、強力なクリーチャーの駆逐にはハイランダーの力が必要となります。一般人だけで強力なクリーチャーに立ち向かうには、戦闘の訓練が必要となるでしょう。

コラム 表記と呼称

始祖・変異種・亜種は、古代からの記録にある表記として、学者たちを中心に使われています。対してジェネシス・モルフ・クリーチャーは、呼称として使われてきた通称で、戦士たちを中心に使われています。殆どの場合、どちらか一方の言葉で意味は通じるのですが、この言葉は現在でもしばしば混在するため、公的な書類を作成する上では誤解の無きよう「始祖ジェネシス」「変異種モルフ」「亜種クリーチャー」と記されています。

ジェネシス一覧

惑乱のダーナ



「んー。今度はどんなことして遊ぼうかな」

万人を惑わす妖艶さと可憐さを持つとされる美少女（の姿をした）ジェネシス。位階は不明。

アーティファクトの入手と実験に興味があるようですが、彼女の起こす事件に翻弄されるハイランダーたちこそ、実は真の興味の対象なのかもしれません。

現在、彼女の手へ渡ったレギントのアーティファクト「シルバー・ジェム」（リプレイ「翠の残響」）には学園も警戒を強めています。

登場シナリオ：公式①、公式②、公式③、公式⑥、公式⑧、公式⑩、公式⑪

白銀のレギント



「力が欲しいかね？ 美しくなるための力が」

光の飛沫を思わせる、美しき白銀のジェネシス。

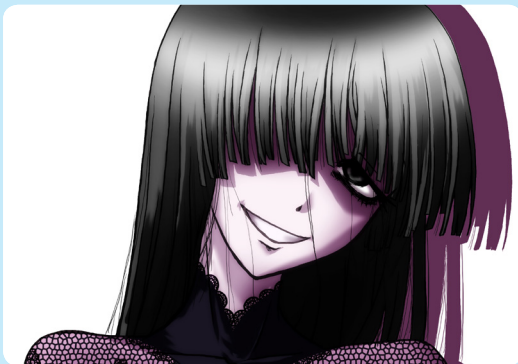
位階は下位ながら、カナンビークのジェネシスたちの中で主導的な立場を担っています。

人工生命の研究とアーティファクトの開発に余念がなく、モルフを造る際必ず相手の意志を尊重することから、契約のレギントとも呼ばれています。

彼の姿は1000年前にも確認されており、今も彼の研究所が大陸中に点在しています。

登場シナリオ：サンプル、公式⑫、公式⑬

漆黒のアルト



「腐腐腐……これで、お兄様に褒めて頂けるかしら」

長い黒髪に、黒いドレスを着た美しき女。日光を嫌い、日傘を常にさしている。

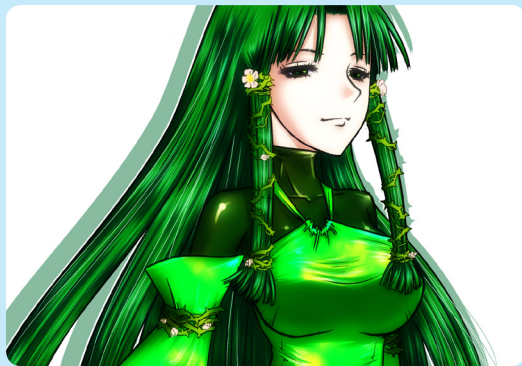
白銀のレギントの妹で、兄を敬愛しており、兄と同様に人工生命の研究（ただしこちらの方は不死のクリーチャーが主）と、新たなアーティファクトの開発を行っている。

また、腐っているものが好きという変わった嗜好の持ち主でもある。

登場シナリオ：公式④、公式⑭



翠緑のネフリ



「貴方に植物の世界の深奥を見せてさしあげましょう。きっと気に入られますよ」

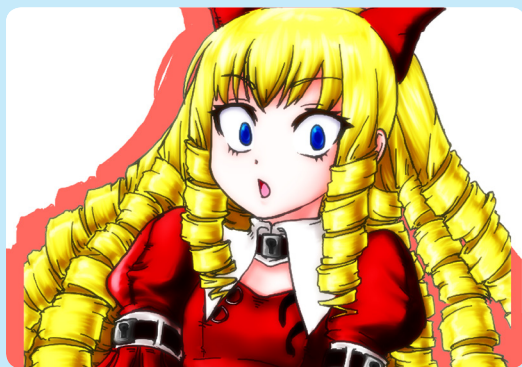
儚くたおやかな女性の姿をしたジェネシス。深い緑色の髪を長く伸ばした白皙の美女（ただし、長い衣の下に隠されているが、腰からは木質の肌をしている）。

植物をこよなく愛し、植物に知性と力を与える研究を熱心に行っている。

彼女が作り出すモルフは植物と融合するか、植物のために尽くす生き物となるかのどちらかである（最低でも、体のどこか一部分は緑になるのが特徴）。

登場シナリオ：公式⑦

最弱のレジーナ



「下賤の輩の分際で、このわらわを愚弄するか！」

幼い少女の姿をしたジェネシス。

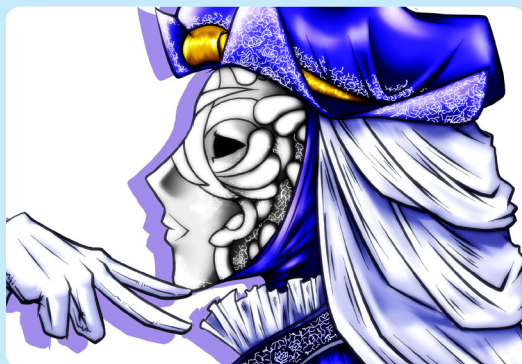
アサルトエンジンを敵視し、常にアサルトエンジン破壊のために行動する。

モルフの作製と支配には高い能力を持つが、なぜか戦闘能力は、普通の人間と大差がないとされている（そのためか、直接的な手段よりも、陰謀や策謀を巡らせることが多い）。

また、「最弱」と言われると激怒する。

登場シナリオ：公式⑤

清魂のカルチャー



「おお、なんと清き魂か！ お前はこの力を授かるに相応しい」

ゴシックな衣装とメイクに身を包む、性別不明の中性的なジェネシス。

人間の中から（カルチャーの認める）「清い魂の持ち主」に力を与えるが、大抵は悲劇的な結末しか生み出さない（カルチャーのモルフは、顔に銀の仮面が出現する）。

他のジェネシスに対しては「墮落した魂の持ち主」と距離を置き、ハイランダーはそのジェネシスが作りし「汚れた魂の持ち主」として、忌み嫌っている。

登場シナリオ：公式⑨

モルフ作成ルール

GMがモルフを扱う際、基本的には、**サンプルモルフ**の使用をお勧めします。しかし、アサルトエンジンではモルフを一から作成することも可能です。

この項では、モルフを作成する際の手順を説明します。

■モルフ作成手順

1：モルフのベースシークエンスとアザークシークエンスの決定

ハイランダーの作成同様、ベースシークエンスとアザークシークエンスをそれぞれ決定してください。

2：1レベルモルフの作成

・ハイランダーの作成と共通している点

「出生値の決定」「フリーポイントの振り分け」「判定補正値の算出」「HPとMPの算出」は、ルールブック「キャラクターの作成」の項を参照に行ってください。

※HPの算出

基本的には、キャラクターの作成と同様ですが、(初期取得の)モルフ専用アーツ《ヴァイタルインクリース》の修正分(300点)を加える事を忘れないでください。

・初期取得アーツ

モルフにはハイランダーが持ち得ない、初期取得アーツがあります。これらはいずれもモルフならば無条件に取得しているモルフ専用アーツです。

《ヴァイタルインクリース》(3LV)

《スワップ》(1LV)

《コンヴァージョン》(1LV)

《インセイン》(1LV)

・アーツの取得

選択したシークエンスが取得可能なアーツ(コモンアーツ含む)と、モルフ専用アーツの中から**合計5レベル分**のアーツを取得してください(ただし、最低1レベル分は必ずモルフ専用アーツから取得してください)。

また、リプレイ「翠の残響」掲載のコモンアーツ《エリート》は取得できないので注意してください。

その他、キャラクター作成時に取得できるアーツレベル上限については、PCと同様です。

※アーツの描写に関して

モルフが使用するアーツの描写は、ハイランダーと同じである必要はありません。例えば、《メイキング・ソード》はソードを出現させるアーツですが、腕を鋭利な刃物に変化させても構いません。

・弱点属性の決定

火氷雷風光闇の6つのいずれかから最低1つ、弱点属性を決定します。

3：必要に応じてモルフのレベルを上げる

モルフを2レベル以上にする場合は、1レベル上がるごとに以下の処理を行ってください。

・出生値とHP、MPの上昇

キャラクターの成長と同様に行ってください。

・アーツの獲得

シークエンスによって取得可能なアーツと、モルフ専用アーツから**合計で3レベル分**のアーツを取得できます(ただし、最低1レベル分は必ずモルフ専用アーツから取得してください)。既に取得しているアーツのレベルを上昇させても構いません(《エリート》は取得不可能です)。

※特殊なモルフ専用アーツについて

《ヴァイタルインクリース》はモルフが奇数レベル(3、5、7、9……)に達するたびに、自動で1レベルアップします(この方法以外ではレベルを上げる事はできません)。

《インセイン》は、モルフが3レベルになると失われ、代わりに(モルフ専用アーツ)《ネファリウス》を無条件に取得します(この方法以外で取得する事はできません)。

4：モルフレベルに応じた変質ポイントによる装備の決定

モルフの能力を表現するのは、何もアーツだけではありません。両腕が凶暴な鈍器のモルフもいれば、普段は衣服に隠れているものの腹部に銃口を潜ませているモルフ、鎧のように強固な外殻を持つモルフもいるはず。こうした能力や特質を表すのが、**変質ポイント**と**生体装備**です。

$$\text{変質ポイント} = [\text{モルフレベル}] \times 400 \text{ 点}$$

変質ポイント1点を1シルバーと同様に扱い、アイテムブックより「武器」「防具」「インナー」「アクセサリ」を購入(それ以外のものは購入できません)し、そのモルフに相応しい名称や外見に変更してください(これが生体装備となります)。装備可能数はキャラクターと同様です。

■モルフ作成の注意点

モルフを作成するとき、もっとも気をつけなければならないのが、「**1回の攻撃で、モルフがPCに与えるダメージ**」です。

このダメージが高すぎればPCたちは全滅してしまいますし、低すぎればPCたちは苦戦することなくあっさり勝利してしまいます。(1回の攻撃で与えるダメージについては、サンプルモルフを参考にしてください)。

また、モルフのレベルは基本的には(そのシナリオに参加する)PCのレベルと同じにするのが良いでしょう。



サンプルモルフ

モルフ作成ルールを元に作られた、1LV～5LVのモルフが掲載されています。

データは基本的にPC（ハイランダー）と同じものを使用していますが、特殊な部分に関して捕捉します。

1：攻撃データ

・攻撃

攻撃のタイプ（白兵か射撃）と攻撃対象、命中率が書かれています。

※攻撃対象の特殊表記

前列：前衛全て

後列：後衛全て

・ダメージ

その攻撃の最終的なダメージが計算済みで書かれています（追加効果がある場合は後に書かれます）。

・使用アーツ

その攻撃で使用されるアーツが書かれています（上記「攻撃」「ダメージ」はこれらのアーツが使用されたものとして計算されています）

・使用コスト

上記アーツが使用された場合の合計コスト（MP）が書かれています。

・運用方法

上記アーツの具体的な使用方法や、1ターン目に使用するアーツなどが書かれています。

※モルフによっては攻撃データが2種類ありますが、これは攻撃パターンが2種類あるという事で、2回攻撃ができるわけではない事に注意してください（GMは状況に応じて、どちらかの攻撃パターンを行うか選択してください）。

2：生体装備

変質ポイントによって得た装備です。数値等は全てデータに計算済みです。

3：アーツ

このモルフが所持するアーツです。

モルフ専用アーツに関しては、P.11のモルフ専用アーツの項を、それ以外のアーツは「アーツブック」を参照してください。

サンプルモルフ 01		LV：1
グラディウス×グラディウス		
HP：344 MP：29		行動値：8
白兵回避：10% 射撃回避：3%		防御：1 弱点：火
攻撃データ (1)		使用コスト：3MP
攻撃：白兵【近距離】 対象：1体 命中：40%		
ダメージ：6D6 + 1		
使用アーツ：《バラージ》《アサルト》		
運用方法：1ターン目開始時に《バトルビート》を使用(5MP)。以降は《アサルト》による攻撃を、《バラージ》を使用し前列に対して行う。		
出生値：		
【体】13	【知】5	【速】8 【運】7
生体装備		
スラッシャー、レザージャケット		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(3Lv)	《コンヴァージョン》(1Lv)	
《スワップ》(1Lv)	《インセイン》(1Lv)	
《バラージ》(1Lv)	《ミラーニューロン》(1Lv)	
グラディウス		
《アサルト》(1Lv)	《ソード・エンハンス》(1Lv)	
《バトルビート》(1Lv)		

サンプルモルフ 02		LV：1
エレメンタラー×エレメンタラー		
HP：323 MP：48		行動値：10
白兵回避：2% 射撃回避：10%		防御：3 弱点：風
攻撃データ (1)		使用コスト：3 × 2MP
攻撃：射撃【遠距離】 対象：2体 命中：39%		
ダメージ：4D6 + 1		
使用アーツ：《スフィア・エレメンタラー》《エナジーショット》		
運用方法：《エナジーショット》による攻撃を、《スフィア・エレメンタラー》を使用し2体に対して行う。		
出生値：		
【体】3	【知】13	【速】10 【運】7
生体装備		
防護ベスト		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(3Lv)	《コンヴァージョン》(1Lv)	
《スワップ》(1Lv)	《インセイン》(1Lv)	
《ミラーニューロン》(1Lv)		
エレメンタラー		
《エナジーショット》(2Lv)	《エレメントエンハンス》(1Lv)	
《スフィア・エレメンタラー》(1Lv)		

サンプルモルフ 03		LV：1
サジタリア×サジタリア		
HP：332 MP：33		行動値：15
白兵回避：8% 射撃回避：8%		防御：1 弱点：雷
攻撃データ (1)		使用コスト：2MP
攻撃：射撃【遠距離】 対象：前列 OR 後列 命中：42%		
ダメージ：4D6 + 1		
使用アーツ：《バラージ》《シャープショット》		
運用方法：《シャープショット》による攻撃を、《バラージ》を使用し前列または後列に対して行う。		
出生値：		
【体】5	【知】5	【速】15 【運】8
生体装備		
アイアンボルト、コート		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(3Lv)	《コンヴァージョン》(1Lv)	
《スワップ》(1Lv)	《インセイン》(1Lv)	
《エクリアス・コード》(1Lv)	《バラージ》(1Lv)	
《ジェノサイドハート》(1Lv)		
サジタリア		
《ショット・エンハンス》(1Lv)	《シャープショット》(1Lv)	

サンプルモルフ 04		LV:2
グラディウス×エキスプロイヤー		
HP: 354 MP: 32	行動値: 9	
白兵回避: 10% 射撃回避: 4%	防御: 3 弱点: 風	
攻撃データ (1)		使用コスト: 3MP
攻撃: 白兵 [近距離] 対象: 前列 命中: 40%		
ダメージ: 7D6 + 2		
使用アーツ: 《パラージ》《アサルト》		
運用方法: 《アサルト》による攻撃を、《パラージ》を使用し前列に対して行う。		
攻撃データ (2)		使用コスト: 3MP
攻撃: 白兵 [遠距離] 対象: 後列 命中: 40%		
ダメージ: 5D6		
使用アーツ: 《パラージ》《アウトレイジ》		
運用方法: 《アウトレイジ》による攻撃を、《パラージ》を使用し後列に対して行う。		
出生値:		
【体】 14	【知】 5	【速】 9 【運】 7
生体装備		
スラッシャー、防護ベスト、ノースリース		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(3Lv)	《コンヴァージョン》(1Lv)	
《スワップ》(1Lv)	《インセイン》(1Lv)	
《エクリアス・コード》(1Lv)	《パラージ》(1Lv)	
《ジェノサイド・ハート》(1Lv)		
グラディウス		
《アサルト》(3Lv)	《ソード・エンハンス》(1Lv)	
エキスプロイヤー		
《アウトレイジ》(1Lv)		

サンプルモルフ 06		LV:2
サジタリア×サジタリア		
HP: 337 MP: 45	行動値: 12	
白兵回避: 7% 射撃回避: 10%	防御: 4 弱点: 水	
攻撃データ (1)		使用コスト: 2MP
攻撃: 射撃 [遠距離] 対象: 前列 命中: 46%		
ダメージ: 7D6 + 1		
使用アーツ: 《パラージ》《トゥーハンド》《アジエイセント・シューティング》		
運用方法: 1 ターン目開始時に《メイキング・ショット》を2回使用(2MP)。以降は《トゥーハンド》《アジエイセント・シューティング》による攻撃を、《パラージ》を使用し前列に対して行う。		
攻撃データ (2)		使用コスト: OMP
攻撃: 射撃 [遠距離] 対象: 後列 命中: 46%		
ダメージ: 4D6 + 2		
使用アーツ: 《パラージ》《トゥーハンド》		
運用方法: 1 ターン目開始時に《メイキング・ショット》を2回使用(2MP)。以降は《トゥーハンド》による攻撃を、《パラージ》を使用し後列に対して行う。		
出生値:		
【体】 3	【知】 12	【速】 12 【運】 8
生体装備		
戦闘用コート		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(3Lv)	《コンヴァージョン》(1Lv)	
《スワップ》(1Lv)	《インセイン》(1Lv)	
《パラージ》(1Lv)	《ミラーニューロン》(1Lv)	
サジタリア		
《アジエイセント・シューティング》(2Lv)		
《ショット・エンハンス》(2Lv)	《トゥーハンド》(1Lv)	
《メイキング・ショット》(1Lv)		

サンプルモルフ 05		LV:2
エレメンタラー×クロスパイツ		
HP: 335 MP: 47	行動値: 13	
白兵回避: 3% 射撃回避: 8%	防御: 2 弱点: 雷	
攻撃データ (1)		使用コスト: 3 × 3MP
攻撃: 射撃 [遠距離] 対象: 3体 命中: 40%		
ダメージ: 5D6 (間) [鈍重状態 (1Lv)]		
使用アーツ: 《スフィア・エレメンタラー》《エナジーショット》		
運用方法: 1 ターン目開始時に《ダークエッジ》を使用(2MP)。以降は《エナジーショット》による攻撃を、《スフィア・エレメンタラー》を使用し3体に対して行う。		
出生値:		
【体】 7	【知】 8	【速】 13 【運】 7
生体装備		
オーガナイザー、プロテクター		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(3Lv)	《コンヴァージョン》(1Lv)	
《スワップ》(1Lv)	《インセイン》(1Lv)	
《ジェノサイド・ハート》(1Lv)	《ミラーニューロン》(1Lv)	
エレメンタラー		
《エナジーショット》(2Lv)	《エレメントエンハンス》(1Lv)	
《スフィアエレメンタラー》(2Lv)		
クロスパイツ		
《ダークエッジ》(1Lv)		

サンプルモルフ 07		LV:3
グラディウス×ニュートリノ		
HP: 449 MP: 40	行動値: 25	
白兵回避: 9% 射撃回避: 3%	防御: 4 弱点: 風	
攻撃データ (1)		使用コスト: 3MP
攻撃: 白兵 [近距離] 対象: 前列 命中: 40%		
ダメージ: 8D6 + 2		
使用アーツ: 《パラージ》《スレイクダウン》		
運用方法: 1 ターン目開始時に《バトルビート》を使用(5MP)。以降は《スレイクダウン》による攻撃を、《パラージ》を使用し前列に対して行う。		
攻撃データ (2)		使用コスト: OMP
攻撃: 白兵 [近距離] 対象: 全体 命中: 40%		
ダメージ: 6D6		
使用アーツ: 《オールレンジ》		
運用方法: 1 ターン目開始時に《バトルビート》を使用(5MP)。以降はダガーによる攻撃を、《オールレンジ》を使用し全体に対して行う。		
出生値:		
【体】 9	【知】 5	【速】 15 【運】 8
生体装備		
ラストホープ、戦闘用コート		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(4Lv)	《コンヴァージョン》(1Lv)	
《スワップ》(1Lv)	《ネファリウス》(1Lv)	
《エクリアス・コード》(1Lv)	《オールレンジ》(1Lv)	
《シーザース・タイム》(1Lv)	《ジェノサイド・ハート》(1Lv)	
《パラージ》(1Lv)	《ミラーニューロン》(1Lv)	
グラディウス		
《バトルビート》(2Lv)		
ニュートリノ		
《スピードスター》(2Lv)	《スレイクダウン》(1Lv)	



サンプルモルフ 08		LV: 3
サジタリア×アーヴァント		
HP: 438 MP: 56	行動値: 11	
白兵回避: 8% 射撃回避: 11%	防御: 9 弱点: 水	
攻撃データ (1)	使用コスト: 5MP	
攻撃: 射撃 [遠距離] 対象: 全体 命中: 43%		
ダメージ: 6D6 [消沈状態 (1Lv)]		
使用アーツ: 《オールレンジ》《インヴァリッド》《チャージ》		
運用方法: 1 ターン目開始時に《クリエーション・ショット》を使用 (1MP)。以降は《インヴァリッド》《チャージ》による攻撃を、《オールレンジ》を使用し全体に対して行う。		
出生値:		
【体】 3	【知】 12	【速】 11 【運】 12
生体装備		
戦闘用コート、クロムチェーン		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(4Lv) 《コンヴァージョン》(1Lv)		
《スワップ》(1Lv) 《ネファリウス》(1Lv)		
《アドヴァンス・ボディ》(1Lv) 《オールレンジ》(1Lv)		
《シーザース・タイム》(1Lv) 《ジェノサイド・ハート》(1Lv)		
《ミラーニューロン》(1Lv)		
サジタリア		
《チャージ》(3Lv)		
アーヴァント		
《インヴァリッド》(2Lv) 《クリエーション・ショット》(1Lv)		

サンプルモルフ 10		LV: 4
サジタリア×プロミネンス		
HP: 450 MP: 65	行動値: 11	
白兵回避: 10% 射撃回避: 10%	防御: 4 弱点: 水	
攻撃データ (1)	使用コスト: 4MP	
攻撃: 射撃 [遠距離] 対象: 前列 命中: 44%		
ダメージ: 9D6 + 1		
使用アーツ: 《パラージ》《シャープショット》《アジェイセント・シューティング》		
運用方法: 《シャープショット》《アジェイセント・シューティング》による攻撃を、《パラージ》を使用し前列に対して行う。		
攻撃データ (2)		
使用コスト: 2MP		
攻撃: 射撃 [遠距離] 対象: 後列 命中: 44%		
ダメージ: 6D6 + 2		
使用アーツ: 《パラージ》《シャープショット》		
運用方法: 《シャープショット》による攻撃を、《パラージ》を使用し後列に対して行う。		
出生値:		
【体】 7	【知】 7	【速】 11 【運】 14
生体装備		
ストライカー、戦闘用コート		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(4Lv) 《コンヴァージョン》(1Lv)		
《スワップ》(1Lv) 《ネファリウス》(1Lv)		
《エクスキューサイト》(1Lv) 《シーザース・タイム》(1Lv)		
《ジェノサイド・ハート》(1Lv) 《パラージ》(1Lv)		
《ミラーニューロン》(1Lv) 《リノベーション》(1Lv)		
サジタリア		
《アジェイセント・シューティング》(2Lv)		
《ヴァルナフル・ファイアー》(1Lv)		
《シャープショット》(2Lv)		
プロミネンス		
《パシフィズム》(3Lv)		

サンプルモルフ 09		LV: 4
エレメンタラー×アンビュラス		
HP: 444 MP: 66	行動値: 14	
白兵回避: 3% 射撃回避: 9%	防御: 5 弱点: 火	
攻撃データ (1)	使用コスト: 4 + 3 × 5MP	
攻撃: 射撃 [遠距離] 対象: 5体 命中: 40%		
ダメージ: 6D6 + 2		
使用アーツ: 《スフィア・エレメンタラー》《クロスファイア》《エナジーショット》		
運用方法: 《クロスファイア》《エナジーショット》による攻撃を、《スフィア・エレメンタラー》を使用し5体に対して行う。		
出生値:		
【体】 7	【知】 12	【速】 14 【運】 7
生体装備		
アーマージャケット、クロムチェーン		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(4Lv) 《コンヴァージョン》(1Lv)		
《スワップ》(1Lv) 《ネファリウス》(1Lv)		
《エクスキューサイト》(1Lv) 《エクリアス・コード》(1Lv)		
《シーザース・タイム》(1Lv) 《ジェノサイド・ハート》(1Lv)		
エレメンタラー		
《エナジーショット》(1Lv) 《エレメントエンハンス》(1Lv)		
《クロスファイア》(3Lv) 《スフィア・エレメンタラー》(4Lv)		
アンビュラス		
《デトックス》(1Lv)		

サンプルモルフ 11		LV: 5
グラディウス×クロスバイツ		
HP: 580 MP: 45	行動値: 11	
白兵回避: 11% 射撃回避: 3%	防御: 5 弱点: 雷	
攻撃データ (1)	使用コスト: 10MP	
攻撃: 白兵 [近距離] 対象: 前列 命中: 40%		
ダメージ: 10D6 + 2 (闇) [鈍重状態 (1Lv)]		
使用アーツ: 《パラージ》《アサルト》《フルスイング》《ステューパー》		
運用方法: 1 ターン目開始時に《ダークエッジ》《バトルビート》を使用 (7MP)。以降は《アサルト》《フルスイング》《ステューパー》による攻撃を、《パラージ》を使用し前列に対して行う。		
攻撃データ (2)		
使用コスト: 7MP		
攻撃: 白兵 [近距離] 対象: 全体 命中: 40%		
ダメージ: 7D6 + 2 (闇) [鈍重状態 (1Lv)]		
使用アーツ: 《オールレンジ》《フルスイング》《ステューパー》		
運用方法: 1 ターン目開始時に《ダークエッジ》《バトルビート》を使用 (7MP)。以降は《フルスイング》《ステューパー》による攻撃を、《オールレンジ》を使用し全体に対して行う。		
出生値:		
【体】 17	【知】 5	【速】 11 【運】 8
生体装備		
スラッシュャー、アーマージャケット		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(5Lv) 《コンヴァージョン》(1Lv)		
《スワップ》(1Lv) 《ネファリウス》(1Lv)		
《エクリアス・コード》(1Lv) 《エンドレス・シーザース》(1Lv)		
《オールレンジ》(1Lv) 《ギガンティア》(1Lv)		
《シーザース・タイム》(1Lv) 《パラージ》(1Lv)		
《ミラーニューロン》(1Lv) 《リノベーション》(1Lv)		
グラディウス		
《アサルト》(3Lv) 《フルスイング》(2Lv)		
《バトルビート》(1Lv)		
クロスバイツ		
《ダークエッジ》(1Lv) 《ステューパー》(1Lv)		
コモン		
《トランスミューテーション》(1Lv)		

カードの読み方

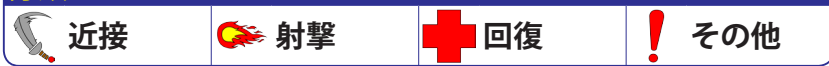
アサルトエンジンでは各種のデータを参照、複写または書き写すなどして使います。この管理を簡略化できるよう、各種のデータはカードの形で表記しています。

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



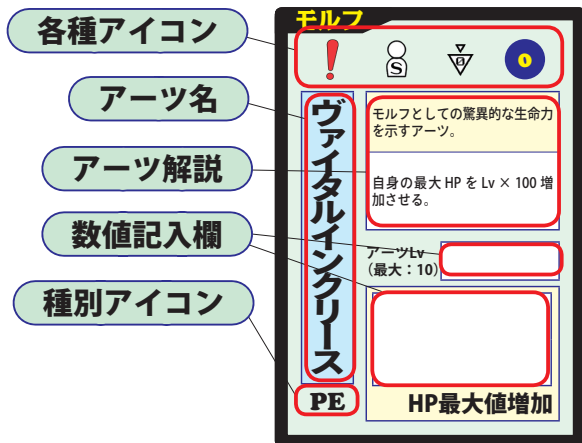
コストアイコン：そのアクションのコストを示しています



種別アイコン：そのアクションの種別を示しています



■モルフ専用アーツカード



●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。

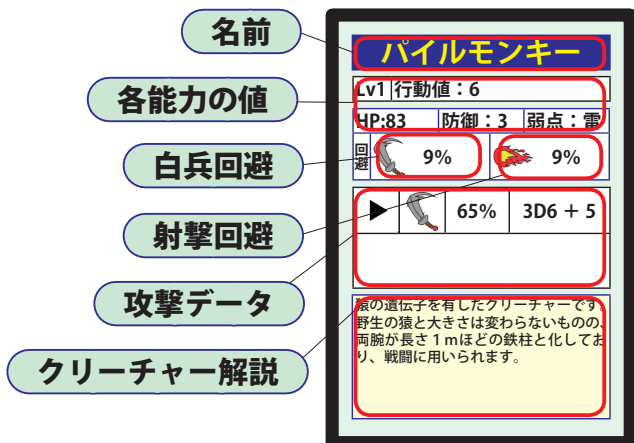
●数値記入欄

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。

■クリーチャーカード



●名前

そのクリーチャーの名前が書かれています。

●各能力の値

それぞれ「LV」「行動値」「HP」「防御」「弱点」が書かれています。

●白兵回避・射撃回避

そのクリーチャーの白兵及び射撃の回避率が書かれています。

●攻撃データ

クリーチャーの「攻撃タイプ」「命中」「ダメージ」及び、特殊能力がある場合はそれが書かれています。

●クリーチャー解説

そのクリーチャーの外見の特徴などが書かれています。

モルフ

! (S) - (O)

ヴァイタルインテグリース

モルフは例外なく、驚異的な生命力を持つ。

通常の方法で取得できない。自身の最大HPを+ [アーツLv] × 100。モルフ作成時に3Lvを自動取得。以降モルフLvが奇数になる度、アーツ取得数とは別に1Lvを自動取得する。

アーツLv (最大: 10)

[アーツLv] × 100

PE **HP最大値増加**

モルフ

! (S) - (O)

スワップ

モルフ作成時に自動取得。1D100のダイスロール時、1の位と10の位を好きに入れ替えることができる。例えば出目が37ならば、「37または73」として扱ってよい。

アーツLv (最大: 1)

IN

モルフ

! (S) - (O)

コンヴァージョン

モルフ作成時に自動取得。攻撃時、ダメージ決定ダイスの直前に使用できる。固定値3につき1D6に置き換えてよい。例えばダメージ2D6 + 4ならば、3D6 + 1に換算できる。

アーツLv (最大: 1)

IN

モルフ

! (S) - (O)

ディスプレイア

相手の希望を奪い去る死のアーツ。

攻撃に+ [モルフLv ÷ 2]D6ダメージ。1シナリオ中、[アーツLv]回使用可能。1度の攻撃に1度使用可能。

アーツLv (最大: 3)

[アーツLv]

IN **回使用可能**

モルフ

! (S) - (O)

シーザース・タイム

ターンプレイヤーの決定時に使用できる。即座にあなたがターンプレイヤーとなる。このターンの終了後、あなたは行動済みにはならない。1シナリオに1度使用可能。3Lv以上のモルフのみ取得可能。

アーツLv (最大: 1)

1シナリオに1回使用可能

IN

モルフ

! (S) - (O)

ジエノサイド・ハート

度を越えた殺意により相手を疎ませ、回避の機会を失わせるモルフアーツ。

あなたの攻撃に対する回避判定において、『リロール』は使用できない。

アーツLv (最大: 1)

PE

モルフ

! (S) → (O)

オールレンジ

視界内のすべての相手に対して攻撃を行うモルフアーツ。

視界内にいる任意の数の対象に、白兵攻撃または射撃攻撃を行う。1ラウンドに1度使用可能。3Lv以上のモルフのみ取得可能。

アーツLv (最大: 1)

AC

モルフ

! (S) - (O)

バラージ

点ではなく、面で攻撃を行い制圧するモルフアーツ。

次にあなたが行う攻撃の対象は、射程内にいる前列または後列のキャラクターすべてとなる。1ラウンドに1度使用可能。

アーツLv (最大: 1)

IN

モルフ

! (S) → (O)

エクリプス・コード

対象が判定を行う直前、または行った直後に使用できる。その判定の成功率を+10%する。1シナリオ中、[2 × アーツLv + 1]回使用可能。ファンブルが出た判定に後からこのアーツを使用することは不可能。

アーツLv (最大: 5)

成功率 + 10%

2 × [アーツLv] + 1

IN **回使用可能**

協力: 章さん

モルフ

クリエイト・クリーチャー

周囲の生物にベータコードをばらまき、即座の戦力とするアーツ。または、周辺のクリーチャーを呼び寄せるアーツ。

各ラウンドの開始時に使用できる。その戦闘中、合計で [アーツLv + 1] 体までのクリーチャーを、新たに戦闘フィールドに配置する。配置されたクリーチャーは未行動として扱う。

アーツLv (最大:10)

クリーチャーを [アーツLv+1]

IN 体、新たに配置

モルフ

リムーヴァウト

対象を瞬時に遠方へ移動させるアーツ。移動の他、緊急脱出の手段としても使われる。

移動に同意したキャラクターを、遠方の地に瞬間移動させる。1シナリオ中、[アーツLv] 回使用可能。

アーツLv (最大:3)

[アーツLv]

IN 回使用可能

モルフ

アドヴァンス・ボディ

ハイランダーの力をもってしても、モルフの肉体を砕くのは容易ではない。

防御力 +5×[アーツLv]点

アーツLv (最大:3)

防御力 5× [アーツLv]

+

PE

モルフ

ディストレイン

対象から希望を強制的に奪取るアーツ。幾人ものハイランダーがこれによりLウィルを失い死亡した。

このアーツを使用した攻撃を受けたキャラクターは、[アーツLv]点のウィルを失う。1ラウンドに1度使用可能。

アーツLv (最大:3)

ウィルに [アーツLv]

IN ダメージ

モルフ

ルナテイクス

対象に狂気を与え、防御と引き換えに限界以上の攻撃力を引き出すアーツ。

射程内にいるすべてのクリーチャーに「このラウンドの終了まで、自ターン中2度の行動を行える」の効果を与える。1シナリオに[アーツLv]回、1ラウンドに1度使用可能。5Lv以上のモルフのみ取得可能。

アーツLv (最大:5)

[アーツLv]

IN 回使用可能

モルフ

インセイン

モルフ作成時に自動取得。あなたは5ラウンド目以降、1ターン中に2回の行動を行える。また、各ターンの開始直前にMPを最大値まで回復させてよい。

アーツLv (最大:1) 1

5ラウンド目から

- ・自ターン中2回行動可
- ・ターン開始直前にMPが最大値まで回復

PE

モルフ

ネファリウス

3Lv以上のモルフは、《インセイン》を削除してこのアーツを自動取得。あなたは4ラウンド目以降、1ターン中に2回の行動を行える。また、ターンの開始直前にMPを最大値まで回復させてよい。

アーツLv (最大:1) 1

4ラウンド目から

- ・自ターン中2回行動可
- ・ターン開始直前にMPが最大値まで回復

PE

モルフ

エンドレス・シーザース

2ラウンド目以降、ターンプレイヤーの決定時に使用できる。即座にあなたがターンプレイヤーとなる。このターンの終了後、あなたは行動済みにはならない。1シナリオに1度使用可能。5Lv以上のモルフのみ取得可能。

アーツLv (最大:1) 1

2ラウンド目以降

- ・即座にターンプレイヤーとなる(行動済みとならない)
- ・1シナリオに1回まで

IN

モルフ

サクリファイイス

あなたはこのアーツのコストとして、任意のクリーチャー1体を取り除く。次の攻撃に+ [取り除いたクリーチャーのLv] ダメージ。1度の攻撃に1度使用可能。



アーツLv (最大:1) 1

次の攻撃に [クリーチャー Lv]

+

IN ダメージ

モルフ

!  - 

ベノム ※

ハイランダーでなければ即死するほどの猛毒を、攻撃に用いるアーツ。

攻撃の直前に使用できる。あなたの次の攻撃が命中したキャラクターは「猛毒状態」となる。



アーツLv (最大：5)

毎ターン開始時

[アーツLv] × 5

IN 毒ダメージ

モルフ

!  >> 

スーサイド・ボム

あなたのHPが最大HPの3分の1以下のときに使用できる。あなたは以降あらゆる行動を放棄する。次ラウンドの終了時、あなたの残存HPと同数のダメージを、戦闘に参加するすべてのキャラクターに与え、あなたは死亡する。この攻撃で敵キャラクター全員が戦闘不能または死亡した場合、あなたはこの戦闘で勝利したことにもよい。



アーツLv (最大：1) 1

次ラウンド終了時

あなたの残存HP

AC ダメージ

モルフ

!  >> 

ディスタインダグレート

あなたのHPが0以下になったときに使用できる。戦闘に参加するすべてのキャラクターに [3+モルフLv] D6点のダメージを与え、あなたはただちに死亡する。この攻撃で敵キャラクター全員が戦闘不能または死亡した場合、あなたはこの戦闘で勝利したことにもよい。なお、このアーツは判定不要、回避不可の攻撃として扱う。



アーツLv (最大：1) 1

HP0 以下の時

[3+モルフLv] D6

IN ダメージ

モルフ

!  - 

メンタルインテグリース

あなたは強靱な精神力を手に入れた。それは、あなたの欲望や執念、悪性を置くために使われるべきものである。そう。あなたは――悪いことをしていないのだ。




自身の最大MPを [アーツLv] × 50 増加させる

アーツLv (最大：5)

[アーツLv] × 50

PE MP最大値増加

モルフ

  - 

リノベーション



多量の血液ごと、毒素を強制排出するアーツ。

あなたはHP20点（軽減不可）を支払い、自身のパッドステータスを1種類打ち消す。

アーツLv (最大：1) 1

IN

モルフ

!  >> 

エクスキューサイト



クリーチャーの統率を取るためのアーツ。

すべてのクリーチャーの攻撃命中率に +10%。3Lv以上のモルフのみ取得可能。

アーツLv (最大：1) 1

PE

モルフ

!  - 

ミラーニューロン



失敗を学習し、すぐさま次の行動に反映させるアーツ。

あなたの判定が失敗した直後に使用できる。あなたは、その判定をやり直す。1シナリオに1度使用可能。

アーツLv (最大：1) 1

IN

モルフ

!  >> 

クラッシュバリア



肉体の強固な部分で攻撃を受け止めるなど、ダメージを最小限に抑えるためのアーツ。

ダメージ算出が終わった直後に1度使用できる。そのキャラクターに与えられるダメージを -3 × [モルフLv] D6点軽減する。1シナリオに [アーツLv] 回使用可能。

アーツLv (最大：3)

IN

モルフ

!  - 

ギガンティア

あなたはギガンティアと呼ばれる、モルフの中でも有力な存在である。半端な攻撃など、あなたには意味を成さない。

あなたおよびあなたと同じ戦闘フィールドにいるクリーチャーへの白兵命中と射撃命中は、-10%される。Lv5以上のモルフのみ取得可能。

アーツLv (最大：1) 1

PE

※の記されているアーツやスキルは、1度の攻撃に1つ使用できる

クリーチャー

人々の生命を脅かす亜種クリーチャーは、ベータコードを投与された動植物や人間などの総称です。

基本的にはここで表記されているデータを使う事が望ましいですが、場合によってはゲームマスターが調整してもかまいません。ただし、その場合はバランス等を考えて使用してください（このデータを元にゲームマスターが、クリーチャーのデータを作成する時も同様です）。

ダガーウルフ

Lv1 行動値：12

HP:43 防御：3 弱点：火

回避 8% 5%

▶ 82% 2D6 + 3

狼の遺伝子を有したクリーチャーです。野生の狼よりも一回り大きく、獲物に突き立てる際、短剣に変異する牙が特徴的です。

ガンレイヴン

Lv1 行動値：10

HP:38 防御：1 弱点：氷

回避 7% 11%

▶▶ 76% 2D6

鴉の遺伝子を有したクリーチャーです。通常の鴉と大きさに差異はありませんが、喉奥に埋め込まれた短銃で襲い掛かってきます。

パイルモンキー

Lv1 行動値：6

HP:83 防御：3 弱点：雷

回避 9% 9%

▶ 75% 2D6 + 5

猿の遺伝子を有したクリーチャーです。野生の猿と大きさは変わらないものの、両腕が長さ1mほどの鉄柱と化しており、戦闘に用いられます。

ジャグルリザード

Lv1 行動値：8

HP:38 防御：2 弱点：氷

回避 10% 7%

▶ 80% 2D6 + 3

トカゲの遺伝子を宿したクリーチャーで、人間の子供ほどの大きさです。二本足で立ち、手に持ったナイフを器用に操って攻撃してきます。

フレアスネーク

Lv1 行動値：10

HP:52 防御：3 弱点：氷

回避 7% 9%

▶▶ 78% 2D6 + 3

蛇の遺伝子を宿したクリーチャーです。全長1mほどで、毒液の代わりに可燃性の液体を作り出し、炎の玉を吐き出して攻撃してきます。

フォートトース

Lv1 行動値：4

HP:70 防御：6 弱点：雷

回避 5% 3%

▶ 76% 2D6 + 4

陸亀の遺伝子を宿したクリーチャーです。甲羅に背負った二門の鉄杭を武器に立ちはだかってきます。どんな攻撃にも動じぬ姿は、まさに要塞です。

ゾンビ

Lv1 行動値：3

HP:35 防御：1 弱点：火

回避 5% 3%

▶ 73% 2D6

元は人間だったものがアーティファクトの力により、アンデッド化したものです。動くものに対して、見境無く襲ってきますが、動きはあまり素早くありません。

ウルフゾンビ

Lv1 行動値：13

HP:50 防御：2 弱点：火

回避 6% 4%

▶ 76% 2D6 + 3


狼がゾンビ化したクリーチャーです。狼の時の戦闘力はそのままだに、性格は更に凶暴化して相手に鋭い牙で襲ってきます。

アーチャースケルトン

Lv1 行動値：11

HP:45 防御：2 弱点：火

回避  6%  9%

▶▶  79% 2D6 + 1


元々、狩人だった人間がアンデッド化した為、弓で武装しています。弓の腕前や癖は、人間だった時のそれに準じます。

アサルトビー

Lv1 行動値：10

HP:28 防御：2 弱点：火

回避  8%  12%

▶▶  76% 2D6


体長 30cm ほどのハチ型クリーチャーです。毒針の代わりに銃をそなえています。コマンダービーと同時に出現した場合はそのコントロールに従って、集団でひとつの対象を攻撃してくる習性があります。

サンドマン

Lv1 行動値：6

HP:75 防御：1 弱点：風

回避  6%  4%

▶  74% 2D6 + 4


頭が逆さまの壺になっており、身体は砂でできている人型のクリーチャー。モルフの命令により、曲刀などの武器を手に襲い掛かってくる。HP が 0 になると、壺は砕け散り身体も崩れ去る。

アックスラビット

Lv2 行動値：8

HP:102 防御：4 弱点：火

回避  11%  6%

▶  76% 2D6 + 8


兎の遺伝子を有したクリーチャーです。2m の体長から繰り出される大斧の一撃は脅威となるでしょう。

ライフルアリゲーター

Lv2 行動値：13

HP:65 防御：6 弱点：雷

回避  9%  8%

▶▶  82% 2D6 + 3


ワニの遺伝子を有したクリーチャーです。硬い皮膚と小脇に抱えたライフルで、長射程の攻撃を行います。

ジェリーネット

Lv2 行動値：8

HP:53 防御：0 弱点：風

回避  5%  7%

▶▶  78% 2D6

※ PC の前列または後列全体を対象に、雷属性の攻撃を行います。


クラゲの遺伝子を有したクリーチャーです。傘の縁にある触手を網のように広げ、かかった敵に高電流を流します。

コマンダービー

Lv2 行動値：6

HP:68 防御：3 弱点：火

回避  8%  9%

▶▶  75% 2D6 + 3


アサルトビーを率いる群れのリーダーです。アサルトビーよりも一回り大きく、群れ全体をコントロールする能力を持っています。

ソーンヴァイン

Lv2 行動値：6

HP:108 防御：4 弱点：風

回避  9%  5%

▶  76% 2D6 + 8


うごめくツタが絡まり合って、ボールのような形で動き出したクリーチャーです。先端に鋭く長いトゲの付いたツタを素早く振り回し、攻撃してきます。

ソルジャースケルトン

Lv2 行動値：8

HP:106 防御：4 弱点：火

回避  10%  8%

▶  73% 2D6 + 8

武器や防具で武装したアンデッドです。恐れを知らない兵士として、ある意味人間よりも凶悪な存在かもしれません。

フレイムドック

Lv2 行動値：14

HP:68 防御：2 弱点：風

回避 7% 9%

▶▶ 80% 2D6 + 3

狩猟などで使われる黒い大型犬をベースとしたクリーチャーです。口から炎を吐き、襲いかかります。

アイアンスコルピオ

Lv2 行動値：11

HP:61 防御：5 弱点：雷/氷

回避 7% 5%

▶ 75% 2D6

※猛毒付与 (1Lv)

体を鉄で覆われた巨大なサソリです。手のハサミよりも、毒針の付いた尾による攻撃が凶悪です。

クレイリザード

Lv2 行動値：6

HP:70 防御：3 弱点：氷

回避 6% 4%

▶ 79% 2D6 + 5

※ PC の前列に攻撃

尻尾が巨大な剣になっている大型トカゲのクリーチャーです。尻尾の剣をなぎ払って攻撃します。

マルス

Lv3 行動値：8

HP:80 防御：5 弱点：火

回避 6% 6%

▶▶ 78% 2D6 + 3

※ PC 全体を対象に、火属性の攻撃を行います。

リンゴの木の遺伝子を有したクリーチャーです。しかし、実に詰まっているのは引火性の高い液体で、触れた敵を焼き尽くします。樹上の実を周囲に撒き散らし、攻撃してきます。

ソードウルフ

Lv3 行動値：16

HP:128 防御：4 弱点：氷

回避 10% 5%

▶ 80% 2D6 + 11

狼の遺伝子を有したクリーチャーです。群れの中ではダガーウルフの上位にあたり、剣と化した犬歯を振り回し、向かってきます。

アーチャーラビット

Lv3 行動値：12

HP:89 防御：4 弱点：雷

回避 5% 8%

▶▶ 75% 2D6 + 6

兎の遺伝子を有したクリーチャーです。アックスラビットより一回り小さいものの、強靱な腕から放たれる強弓の一撃はあなどれません。

パイルコング

Lv3 行動値：10

HP:135 防御：5 弱点：風

回避 8% 5%

▶ 75% 2D6 + 12

パイルモンキーの上位種となるゴリラ型のクリーチャーです。その両手の鉄柱による攻撃は脅威です。

ガトリングホーク

Lv3 行動値：15

HP:82 防御：4 弱点：闇

回避 4% 9%

▶▶ 75% 2D6 + 6

鷹の遺伝子を有したクリーチャーです。喉奥に埋め込まれた、速射性の高い銃により、襲い掛かってきます。

ゲール

Lv3 行動値：8

HP:95 防御：3 弱点：火/光

回避 6% 4%

▶ 74% 2D6 + 5


※衰弱付与 (1Lv)


外見はゾンビに似ていますが、より青白い身体と赤く輝く目をしています。その爪の一撃は相手の身体を衰弱状態にします。

シャークマン

Lv4 行動値：8

HP:152 防御：6 弱点：雷

回避  8%  6%

 77% 2D6 + 14



サメの顔に人間の半身が合わさったような外見のクリーチャーです。その鋭い牙であらゆる物を噛み砕きます。

キャノンイーグル

Lv4 行動値：16

HP:107 防御：7 弱点：闇

回避  5%  10%

  78% 2D6 + 10


大鷲の遺伝子を有したクリーチャーです。背中に備え付けられた大砲で、空から相手を攻撃します。

ツインタイガー

Lv4 行動値：13

HP:124 防御：8 弱点：火/氷

回避  12%  8%

 81% 2D6 + 13

※戦慄付与 (1Lv)



双頭の虎型のクリーチャーです。その4つの瞳から繰り出される鋭い眼光は、相手を戦慄状態にします。

デスクイーン

Lv4 行動値：14

HP:130 防御：5 弱点：火/光

回避  10%  12%

  85% 2D6 + 9

※「ゾンビ」「スケルトン」「グール」と名の付くクリーチャーの白兵・射撃の各命中+10%、ダメージ+3。


外見はグールと似ていますが、歪んだ生命の遺伝子により生まれたクリーチャー達の女王的存在です。

スピアバップアロー

Lv4 行動値：11

HP:141 防御：9 弱点：風

回避  11%  7%

 79% 2D6+9

※ PC の前列 1 人と後列 1 人を同時に攻撃。



水牛の遺伝子を有したクリーチャーです。角の部分が槍になっており、その突進力と合わさり縦への攻撃力は凄まじいものがあります。

ニードルカクタス

Lv4 行動値：8

HP:117 防御：6 弱点：氷

回避  10%  10%

  75% 2D6 + 8

※ PC 全体を対象に攻撃。鈍重付与 (1Lv)


サボテンの遺伝子を有したクリーチャーです。身体を棘を飛ばす攻撃は、相手の動きを封じる効果もあります。

パイルベア

Lv5 行動値：11

HP:185 防御：11 弱点：氷/風

回避  12%  10%

 81% 2D6 + 17

※呆然付与 (1Lv)



大熊の遺伝子を有したクリーチャーです。腕の鉄柱から繰り出されるその一撃は、相手を圧倒し、呆然状態とします。

ウィルゴースト

Lv5 行動値：17

HP:149 防御：7 弱点：光/闇

回避  12%  14%

  80% 2D6 + 12

※ウィルまたは、Lウィル1点を奪います。



人型をした念体のような存在です。ウィル消失により亡くなったハイランダーの霊とも言われていますが、その正体は不明です。

クラーケン

Lv5 行動値：12

HP:166 防御：9 弱点：火/雷

回避  13%  13%

  78% 2D6 + 10

※ PC 全体を対象に攻撃。虚無付与 (1Lv)

大型のイカに、人間を思わせる半身を合わせたような外見のクリーチャーです。その口から吐かれる強酸には、相手を虚無状態にする効果があります。

クリーチャースキル

亜種クリーチャーの中には、始祖ジェネシスの手により、改造されているものも存在します。ベータコードの操作や投葉などにより、別のクリーチャーやモルフと見紛うばかりの戦闘能力を手に入れているのです。ここではそうしたクリーチャーに宿った力を、クリーチャー専用スキルとして紹介します。

クリーチャー専用スキルの取得法は以下です。

まず、クリーチャーを何Lv強化するか決めて下さい。1Lv強化すごとに、3種類のクリーチャー専用スキルを取得することができます（3種類ですので、同じスキルを取得することはできません）。

これで、1Lv分の強化は終了です。複数Lv強化する際は、今の手順を繰り返して下さい（例えば、クリーチャーLv1のガンレイ

ヴンを3Lv強化すると、4Lvのガンレイヴンになるのです）。

シナリオに登場させるクリーチャーのLvは、基本的には、プレイヤーキャラクターと同じLvにするといいでしょう。少し難易度の高いシナリオを作成したい場合はプレイヤーキャラクターLv+2まで、シナリオのラストボスとして登場させるクリーチャーはプレイヤーキャラクターLv+3までがお勧めです。

※猛毒付与、消沈付与、鈍重付与の[スキルLv]は、ルールブック「パッドステータス」の項に記載されている、[アーツLv]と同様に処理すること。たとえば、スキルLv3の《鈍重付与》によって[鈍重状態]となったキャラクターは、行動値-15となる。

クリーチャー

生命増幅

最大HPを+25×[スキルLv]点。ただし、このスキルを取得するクリーチャーがシナリオのラストボスである場合、代わりに最大HP+50×[スキルLv]点と計算する。

スキルLv (最大:20)

[スキルLv]×25(ボス:50)

PE

HP最大値増加

クリーチャー

白兵強化

腕や脚、胸部の筋力を強化・進化させるなど、身体を凶器化するスキル。

白兵攻撃ダメージに+3×[スキルLv]点。

スキルLv (最大:20)

白兵攻撃

3×[スキルLv]

+

PE

ダメージ

クリーチャー

射撃強化

射出される弾や、射撃に必要な身体を調整・変容することで、より致命的な攻撃を行うためのスキル。

射撃攻撃ダメージに+3×[スキルLv]点。

スキルLv (最大:20)

射撃攻撃

3×[スキルLv]

+

PE

ダメージ

クリーチャー

白兵精度

威力を保ちつつ、よりコンパクトかつシャープな一撃を放つスキル。

白兵命中に+3×[スキルLv]%

スキルLv (最大:5)

白兵命中

3×[スキルLv]

+

PE

%

クリーチャー

射撃精度

射撃の反動が小さくなる、射出された弾が敵を追尾するなど、精度の高い攻撃を行うスキル。

射撃命中に+3×[スキルLv]%

スキルLv (最大:5)

射撃命中

3×[スキルLv]

+

PE

%

クリーチャー

範囲攻撃

取得時に、弱点属性1種類を新たに追加。弱点属性がすでに6種類ある場合は、このスキルを取得できない。次の攻撃の対象を前列または後列のキャラクターすべてとし、成功率に-10%。1ラウンドに1度使用可能。

スキルLv (最大:1) 1

IN

クリーチャー

! (S) - (O)

全体攻撃

取得時に、弱点属性2種類を新たに追加。弱点属性がすでに5種類以上ある場合は、このスキルを取得できない。次の攻撃の対象を任意のキャラクターすべてとし、成功率に-10%。1ラウンドに1度使用可能。

スキルLv (最大: 1)

IN

クリーチャー

! (S) - (O)

堅固

皮膚や体毛、痛覚を変質させ、肉体を強固にするスキル。

防御力 +4×[スキルLv]点

スキルLv (最大: 10)

防御力

+

PE 点

クリーチャー

! (S) - (O)

反射神経

遺伝子レベルで脳からの信号、身体反射を改造するスキル。

白兵・射撃回避をそれぞれ +[スキルLv]%

スキルLv (最大: 10)

白兵・射撃回避

+

PE %

クリーチャー

! (S) - (O)

攪乱攻撃

攻撃対象以外に陽動攻撃を仕掛ける、悪臭を撒く、目をくらませるなど、敵の連携を阻止するスキル。

あなたの攻撃に対する回避判定では、『リロール』を行えない

スキルLv (最大: 1)

PE

クリーチャー

! (I) >>> (O)

プレス攻撃

取得時に、弱点属性1種類を新たに追加。弱点属性がすでに6種類ある場合は、このスキルを取得できない。取得時にプレスの属性を1つ選ぶ。あなたはその属性を持った、命中率70+ [クリーチャーLv] %、攻撃力2D6+ [クリーチャーLv] のプレス攻撃を行う。この攻撃に対する回避は、射撃回避を使う。

スキルLv (最大: 1)

AC

クリーチャー

! (S) - (O)

プレス精度

より巧みにプレスを操るスキル。

[プレス攻撃]の命中に +3×[スキルLv]%

スキルLv (最大: 7)

[プレス攻撃]命中

+

PE %

クリーチャー

! (S) - (O)

プレス強化

吐き出すプレスをより高エネルギー化させるスキル。

[プレス攻撃]のダメージに +3×[スキルLv]点

スキルLv (最大: 20)

[プレス攻撃]

+

PE ダメージ

クリーチャー

! (S) - (O)

プレス全体化

取得時に、弱点属性2種類を新たに追加。弱点属性がすでに5種類以上ある場合は、このスキルを取得できない。[プレス攻撃]を使用する際に使用できる。[プレス攻撃]の成功率を-10%し、対象を任意のキャラクターすべてとする。

スキルLv (最大: 1)

IN

クリーチャー

! (I) - (O)

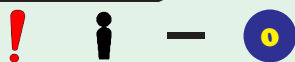
白兵カウンター

取得時に、弱点属性2種類を新たに追加。弱点属性がすでに5種類以上ある場合は、このスキルを取得できない。あなたに白兵攻撃ダメージが与えられるときに使用できる。あなたにダメージを与えるキャラクターに対し、2D6 + [クリーチャーLv] + 3× [スキルLv] の回避不可ダメージを与える。Lv5以上のクリーチャーのみ取得可能。

スキルLv (最大: 20)

IN

クリーチャー



射撃カウンター

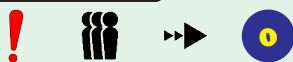
IN

取得時に、弱点属性2種類を新たに追加。弱点属性がすでに5種類以上ある場合は、このスキルを取得できない。あなたに射撃攻撃ダメージを与えられるときに使用できる。あなたにダメージを与えるキャラクターに対し、 $2D6 + [クリーチャーLv] + 2 \times [スキルLv]$ の回避不可ダメージを与える。Lv5以上のクリーチャーのみ取得可能。

スキルLv
(最大:20)

--

クリーチャー



自爆

AC

取得時に、弱点属性2種類を新たに追加。弱点属性がすでに5種類以上ある場合は、このスキルを取得できない。敵キャラクターすべてに $2D6 + 3 \times [クリーチャーLv]$ 点の火属性ダメージを与える。判定不要、回避不可。あなたは死亡する。

スキルLv
(最大:1)

1

敵全体に

$[クリーチャーLv] \times 3$

2D6+

火属性ダメージ

クリーチャー



再攻撃

IN

あなたの攻撃判定が失敗した際、使用できる。あなたはその判定をやり直す。1ラウンドに1度使用可能。1シナリオに $[スキルLv]$ 回使用可能。シナリオのラストボスのみ取得可能。

スキルLv
(最大:3)

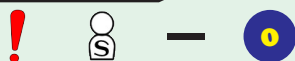
1ラウンド1回

$[スキルLv]$

1シナリオで

回使用可能

クリーチャー



迅速行動

PE

敵に殺到するための反射性を向上させるスキル。

行動値
 $+5 \times [スキルLv]$

スキルLv
(最大:5)

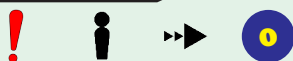
行動値

$5 \times [スキルLv]$

+

--

クリーチャー



先制攻撃1

IN

あなたの行動値+10のターンプレイヤー決定時に使用できる。あなたは白兵命中または射撃命中判定を行い、対象キャラクターは射撃回避判定を行う。攻撃が命中したとき、 $2D6 + 3 \times [クリーチャーLv]$ 点のダメージを与える。1ラウンドに1度使用可能。Lv3以上のラストボスのみ取得可能。

スキルLv
(最大:1)

1

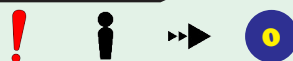
攻撃命中時に

$[クリーチャーLv] \times 3$

2D6+

ダメージ

クリーチャー



先制攻撃2

IN

あなたの行動値+20のターンプレイヤー決定時に使用できる。あなたは白兵命中または射撃命中判定を行い、対象キャラクターは射撃回避判定を行う。攻撃が命中したとき、 $2D6 + 3 \times [クリーチャーLv]$ 点のダメージを与える。1ラウンドに1度使用可能。Lv5以上のラストボスのみ取得可能。

スキルLv
(最大:1)

1

攻撃命中時に

$[クリーチャーLv] \times 3$

2D6+

ダメージ

クリーチャー



前衛突破

IN

前衛のハイランダーを突破し、後衛の獲物に踊りかかるスキル。もしくは、攻撃を長射程のそれに変えるスキル。

あなたが攻撃を行うときに使用できる。その攻撃の成功率は-10%され、射程が遠距離になる。

スキルLv
(最大:1)

1

--

クリーチャー



狼の咆哮

PE

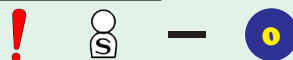
あなたが戦闘に参加している限り、「ウルフ」と名のつくクリーチャー全てのダメージに $+ [ウルフの数]$ 点。この戦闘中、あなたの他にこのスキルを持つクリーチャーが存在してはならない。存在する場合、このスキルは無効となる。

スキルLv
(最大:1)

1

--

クリーチャー



兎のダンス

PE

あなたが戦闘に参加している限り、「ラビット」と名のつくクリーチャー全ての被ダメージに $-2 \times [ラビットの数]$ 点。この戦闘中、あなたの他にこのスキルを持つクリーチャーが存在してはならない。存在する場合、このスキルは無効となる。

スキルLv
(最大:1)

1

--

クリーチャー

!

肉の壁

群れのボスを守る、チーム行動をするなど、改造されたクリーチャーならではの動きを可能にするスキル。

同列にいる対象へのダメージを代わりに受ける。その対象とあなたへ同時に攻撃が行われている場合、あなたは両方のダメージを別々に受ける。1ラウンドに1回使用可能。

スキルLv (最大: 1)

IN

クリーチャー

!

肉の壁強化

瞬発力と脚力を上昇させ、一気に距離を詰め、敵と味方の間に割って入るスキル。

[肉の壁]の射程を近距離にする(このスキルを[肉の壁]と共に取得することで、あなたと異なる列にいる味方にも[肉の壁]を使用できるようになる。)

スキルLv (最大: 1)

PE

クリーチャー

!

指揮

取得時に、弱点属性3種類を新たに追加。弱点属性がすでに4種類以上ある場合は、このスキルを取得できない。あなたが戦闘に参加する限り、すべてのクリーチャーの攻撃射程は遠距離となる。この戦闘中、あなた他にこのスキルを持つクリーチャーが存在してはならない。存在する場合、このスキルは無効となる。

スキルLv (最大: 1)

PE

クリーチャー

!

投げっぱなし

取得時に、弱点属性1種類を新たに追加。弱点属性がすでに6種類ある場合は、このスキルを取得できない。戦闘に参加しているあなた以外の任意のクリーチャー1体を取り除き、敵1体に対し回避判定不可、2D6+3×[取り除いたクリーチャーのLv]点ダメージを与える。他スキルと同時に使用できない。1ラウンドに1回使用可能。シナリオのラストボスのみ取得可能。

スキルLv (最大: 1)

敵1体に

2D6+ ダメージ

IN

クリーチャー

!

弱肉強食

取得時に、弱点属性1種類を新たに追加。弱点属性がすでに6種類ある場合は、このスキルを取得できない。戦闘に参加しているあなた以外の任意のクリーチャー1体を取り除き、あなたのHPを[取り除いたクリーチャーのLv]×10点回復する。他スキルと同時に使用できない。1ラウンドに1回使用可能。シナリオのラストボスのみ取得可能。

スキルLv (最大: 1)

HP

点回復

IN

クリーチャー

!

猛毒付与

体内で猛毒を生成するアーツ。

命中判定を行う直前に使用できる。あなたの次の攻撃が命中したキャラクターは[猛毒状態]となる。

スキルLv (最大: 5)

対象は [猛毒状態] となる

IN

クリーチャー

!

消沈付与

精神を蝕む神経毒を造りだすアーツ。

命中判定を行う直前に使用できる。あなたの次の攻撃が命中したキャラクターは[消沈状態]となる。

スキルLv (最大: 5)

対象は [消沈状態] となる

IN

クリーチャー

!

鈍重付与

脚部を狙い打つなど、相手の機敏な動作を阻害するアーツ。

命中判定を行う直前に使用できる。あなたの次の攻撃が命中したキャラクターは[鈍重状態]となる。

スキルLv (最大: 5)

対象は [鈍重状態] となる

IN

クリーチャー

!

状態異常付与

取得に際し、「戦慄」「呆然」「虚無」「衰弱」から1つ選び、「戦慄付与」のように記入する。命中判定を行う直前に使用できる。あなたの次の攻撃が命中したキャラクターは、選択したバッドステータスを受ける。このスキルはバッドステータスごとに個別のアーツとして扱う。

スキルLv (最大: 1)

対象は [選択したバッドステータス] となる

IN

※の記されているアーツやスキルは、1度の攻撃に1つ使用できる

モルフアーツ・クリーチャースキル索引

あ

アドヴァンス・ボディ (モルフ) 12

い

インセイン (モルフ) 12

う

ヴァイタルインクリース (モルフ) 11

兎のダンス (クリーチャー) 20

え

エクスキューサイト (モルフ) 13

エクリプス・コード (モルフ) 11

エンドレス・シーザース (モルフ) 12

お

狼の咆哮 (クリーチャー) 20

オールレンジ (モルフ) 11

か

攪乱攻撃 (クリーチャー) 19

き

ギガンティア (モルフ) 13

く

クラッシュバリア (モルフ) 13

クリエイト・クリーチャー (モルフ) 12

け

堅固 (クリーチャー) 19

こ

コンヴァージョン (モルフ) 11

さ

再攻撃 (クリーチャー) 20

サクリファイス (モルフ) 12

し

シーザース・タイム (モルフ) 11

ジェノサイド・ハート (モルフ) 11

指揮 (クリーチャー) 21

自爆 (クリーチャー) 20

弱肉強食 (クリーチャー) 21

射撃カウンター (クリーチャー) 20

射撃強化 (クリーチャー) 18

射撃精度 (クリーチャー) 18

状態異常付与 (クリーチャー) 21

消沈付与 (クリーチャー) 21

迅速行動 (クリーチャー) 20

す

スーサイド・ボム (モルフ) 13

スワップ (モルフ) 11

せ

生命増幅 (クリーチャー) 18

前衛突破 (クリーチャー) 20

先制攻撃1 (クリーチャー) 20

先制攻撃2 (クリーチャー) 20

全体攻撃 (クリーチャー) 19

て

ディスインテグレート (モルフ) 13

ディストレイン (モルフ) 12

ディスペア (モルフ) 11

と

鈍重付与 (クリーチャー) 21

な

投げっぱなし (クリーチャー) 21

に

肉の壁 (クリーチャー) 21

肉の壁強化 (クリーチャー) 21

ね

ネファリウス (モルフ) 12

は

白兵カウンター (クリーチャー) 19

白兵強化 (クリーチャー) 18

白兵精度 (クリーチャー) 18

バラージ (モルフ) 11

範囲攻撃 (クリーチャー) 18

反射神経 (クリーチャー) 19

ふ

ブレス強化 (クリーチャー) 19

ブレス攻撃 (クリーチャー) 19

ブレス精度 (クリーチャー) 19

ブレス全体化 (クリーチャー) 19

へ

ベノム (モルフ) 13

み

ミラーニューロン (モルフ) 13

め

メンタルインクリース (モルフ) 13

も

猛毒付与 (クリーチャー) 21

り

リノベーション (モルフ) 13

リムーヴァウト (モルフ) 12

る

ルナティクス (モルフ) 12

