



ASSAULT ENGINE

アサルト・エンジン
瀧新一郎 / Bridge-Head

はじめにお読みください

TRPGコンテンツアサルトエンジンと関連するPDFファイル（以下当コンテンツ）は株式会社富士見書房が、富士見TRPGポータルのユーザーに対して無償提供を行うものですが、ご使用にあたっては同ポータル内、アサルトエンジンダウロードページに表示される—アサルトエンジンルールブック利用上の注意—を尊守くださいますようお願い申し上げます。

富士見TRPGポータルアサルトエンジンダウロードページ

<http://www.fujimi-trpg.jp/t4-ae/dl.php>

■アサルトエンジンの構成について

当コンテンツは、章ごとの分冊と、関連するPDFファイルで構成されています。

また、当コンテンツの各分冊は左綴じの構成です。PC等のモニターで見開きページを閲覧する場合は、偶数ページが左ページに、奇数ページが右ページに表示されることを想定しています。

■PDFファイルの見開き表示設定について

PDFファイルの見開き表示設定は閲覧に使用するソフトウェアやブラウザのバージョンによって異なります。

なお、本書のPDFファイルはAdobe Reader Xで動作検証を行っています。

■Adobe Readerで見開きページを閲覧する場合

Adobe Readerを使って当コンテンツを見開きページで閲覧する場合は「表示」メニュー内の「ページ表示」を「見開きページ表示」および「見開きページ表示で表紙を表示」と設定して（※）ご覧ください。

※表示設定は使用するソフトウェアのバージョンによって異なる場合があります。

最新のAdobe Readerは下記、アドビシステムズ社のダウンロードページより入手してください。

Adobe Reader 日本語版ダウンロードページ

<http://get.adobe.com/jp/reader/>

■埋め込みリンクについて

当コンテンツの一部の分冊は、試験的にリンク機能を埋め込んだ「リンク埋め込み式PDF文書」として構成されています。リンクが埋め込まれている項目にカーソルを合わせるとアイコンが指マークに変わり、クリックすることでリンク先のページを表示することができます。

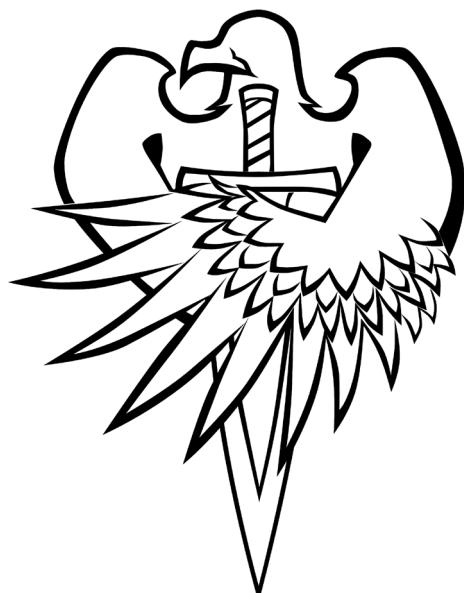
ルールブック、ワールドガイド、アーツブック、エネミーブック、アイテムブックには、使用時の利便性を考慮し、下記のリンクが埋め込まれています。

1.「各分冊の目次」の項目から指定ページへのリンクと「大見出し（四角で囲われたページタイトル）」から「各分冊の目次」へのリンクを埋め込んでいます。

2.ルールブックは1.に加え「下線部」をはじめとした「重要項目」や「一部のページ指定部」にもリンクを埋め込んでいます。

3.ワールドガイドは1.に加え「目次」の項目からも各ページへのリンクを埋め込んでいます。

また、PDFファイルの閲覧環境には、ウェブブラウザのようにリンク先のページから直前のページへ「戻る（閲覧記録を遡る）」機能がありませんので、リンクをクリックする際は閲覧中のページを見失わないよう、ご注意ください。





ルールセクション

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、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
コモニアーツ	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
アクセサリー	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	



目次

はじめに	6	ヘリックス	24
アサルトエンジンとは	7	ヘリックスを繋ぐ	24
キャラクターシートの記入方法	8	ヘリックスを切る	24
ヘリックス管理シートの記入方法	9	ヘリックスの上限	24
アサルトエンジン用語解説	10	ヘリックスの効果	24
キャラクターの作成	13	ヘリックスの有効距離	24
ベースシークエンスの決定	13	ヘリックスが通じない状況	24
アザーシークエンスの決定	13	一般判定	25
ベースシークエンス能力表	13	一般判定の流れ	25
アザーシークエンス能力表	13	一般判定の記述方法	25
出生値の決定	14	成功率の決定	25
出生タイプ表	14	サクセスとリロール	26
フリーポイントの振り分け	14	『サクセス』	26
一般判定成功率の決定	14	『リロール』	26
判定補正値の算出	14	戦闘	27
HPとMPの算出	15	戦闘フィールド	27
ボーナスについて	15	距離	27
アーツの取得	15	ラウンド	27
初期所持金の取得と装備・アイテムの購入	15	ターン	27
その他必要な情報の決定	15	ターン中の行動	27
背景決定チャート	15	攻撃の属性	27
キャラクターの成長	18	戦闘不能	27
経験点	18	戦闘の流れ	28
キャラクターレベルの上昇	18	戦闘開始時の処理	28
レベル上昇による成長の処理	18	ラウンドの流れ	28
アーツ	19	アディション	28
アーツの種別	19	戦闘の流れ（チャート）	29
コスト	19	戦闘判定	30
アーツの使用	19	戦闘判定の種別	30
行動判定	20	命中判定	30
成功率	20	回避判定	30
ファンブル	20	ファンブル	30
クリティカル	20	クリティカル	30
行動判定の流れ	21	戦闘判定の流れ	31
ウィル	22	ダメージの処理	32
ウィルとは	22	パンプアップとアゲンスト	32
ウィルによって得られる効果	22	ダメージ処理の流れ	33
ウィルの使用	23	ベット	34
ウィルの獲得	23	ベットの機会	34
ウィルの所持上限	23	ベットの流れ	34
Lウィル	23	その他のルール	35
Lウィルの所持数と使用条件	23	バッドステータス	35
Lウィルの回復	23	奇襲	35
ウィルの枯渇	23	休止による回復	35

はじめに

本書を手に取っていただきありがとうございます。

まずははじめにTRPGというゲームについて、そしてTRPGを遊ぶために必要なことを説明させていただきます。どうぞ最後までお付き合いください

■ TRPG とは

TRPGとは“Tabletalk Role Playing Game”的略称です。

コンピューターゲームでRPGというジャンルを知っている人は、みなさんの中にも多いのではないかでしょうか？

このコンピューターゲームのRPGというジャンルは、TRPGを参考に作り出されました。

いわばTRPGは、このコンピューターゲームのRPGというジャンルにとって、親のようなゲームなのです。

ただし、コンピューターゲームのジャンルで言うRPGより“Tabletalk”の文字が多い分だけ、違いがあります。

TRPGは、コンピューターを使わずに、「人と人との会話(talk)」を使って進めてゆくゲームです。

例として、みなさんがご存じのRPGを何か思い浮かべてみてください。

その物語の中心となるキャラクターたちを、TRPGでは、それぞれ1人の人間（プレイヤー）が担当します。

Aさんはキャラクター1、Bさんはキャラクター2を担当、といった具合にです。

一方、主人公たちが活躍するためには、物語や敵、その他の登場人物が必要ですよね？

コンピューターゲームのRPGでは、そのいずれもゲームソフトが用意してくれますが、TRPGでは、この役割をもGame Master（以下GM）と呼ばれる人間が担います。

必要なのは、一緒に遊ぶ数人の仲間とちょっとの発想力、そしてダイス（サイコロ）です。

TRPGではこのダイスを使って、キャラクターの行動が成功したかどうかを判定します。

まとめると、TRPGとは「ゲームマスターがコンピューターゲームのRPGながら物語や敵を設定し、プレイヤーたちが主人公となるキャラクターを操って、会話をしながら物語を進めていく」ゲームです。

難しく聞こえるかもしれません、慣れればコンピューターゲームのRPGにはない自由度と、物語の広がりを感じられるはずです。そしてそれこそが、多くの人を虜にしてやまないTRPGの醍醐味なのです！ みなさんも是非、アサルトエンジンを通じてTRPGの醍醐味を味わってください。

■必要なもの・大事なこと

TRPGをプレイするためには必要なものについて説明します（必ずしも全て必要というわけではありません）。

- ルールブックとキャラクターシートを始めとしたシート類
基本的にゲームマスターが用意します。

- ゲームマスター（1名）とプレイヤー（数名）
プレイヤーは、だいたい3～5名位が良いでしょう。

- ダイス
6面体と10面体が数個ずつあると良いでしょう。

- 筆記用具と電卓
電卓はあると計算の時に便利です（なお、このゲームでは端数は全て「切り捨て」で計算します）。

- お菓子や飲み物など

できるだけ手が汚れないものが良いでしょう。

■ダイスについて

ここではゲーム中に使うダイスについて説明します。

・xD6、xD10

Dはダイスを現し、その後ろの数字が使うダイスの種類を現します（D6なら6面体、D10なら10面体です）。

xには実際に使うダイスの数が入ります。例えば3D6と書いてあつたら、6面体ダイスを3個使用するという意味になります。

このゲームでは、xD6を振る際、必ず出目を合計してください。

・% (1D100)

ゲーム中で%（目標とする数字）以下の成否を判定する場合、10面体を2つ用意して、片方を10の位、もう片方を1の位として読みます。

色違いのダイスを用意し、どちらの色が10の位か、ダイスを振る前に宣言しておきます（もし同じ色のダイスしかなかった場合は、順番に1個1個振って、混乱の無いようにならう）。

なお、このゲームでは「00」（0のゾロ目）は「0」として扱います。



アサルトエンジンとは

学術都市アカデミア。

政経両面において、世界に冠たる大都市である。

このアカデミアに、超越者ハイランダーを教育する学園機関アサルトエンジンがある。

ハイランダーは遺伝子的変異により、人間でありながら、超常の力を有した存在だ。

そして、そのハイランダーの仇敵が、始祖ジェネシスである。

始祖ジェネシスは、変異種モルフや亜種クリーチャーを尖兵として、人々に災厄と破滅をもたらす存在だ。

ハイランダーは人々を護り、人々との平和的共存を実現するため、それらの仇敵を始めとする様々な災厄と戦っているのである。

■プレイガイド

アサルトエンジンは、カナンピーク大陸という架空の世界を舞台にしたTRPGです。

カナンピークの時代背景は、まだインターネットや携帯電話こそないものの、都市部には汽車や電気や固定電話が見られ、産業と文化は目覚しく発展を続ける近代の世界です。我々にとっては、ちょうど100年ほど前の世界と言い換えられるでしょう。

この世界で、みなさんは超越者ハイランダーとなり、剣と銃、そして様々な異能力を駆使し、学園機関アサルトエンジンに寄せられる依頼や多岐にわたる課題（クエスト）を達成すべく、怪物の討伐、町や村の防衛、遺跡の探索、仇敵たちとのめくるめく攻防など、様々な冒険を繰り広げるのである。

そして、この世界と共に、アサルトエンジンを支えるもう一つの柱が「ベットシステム」です。仲間の行動を信じ、賭け（ベット）に勝つことで、ハイランダーの能力は飛躍的に上昇します。このベットシステムで、仲間との連帯感と、そして勝利の爽快感を、ぜひ味わってみてください。

また、アサルトエンジンのルールブックと各分冊では、公式シナリオすぐに遊ぶための「サンプルキャラクターシート」が用意してあります。キャラクターシートの扱い方は、P.8「キャラクターシートの記入方法」と、P.9「ヘリックス管理シートの記入方法」を参照してください。

■最後に

アサルトエンジンは、新たなTRPGユーザーにも無理なく楽しんでいただけることを目指したTRPG作品です。

世界観やルールの詳しい説明は、この先のページでも行いますが、実際のプレイの雰囲気を知りたい方は、富士見書房より好評発売中のアサルトエンジンプレイ「翠の残響」（富士見ドラゴンブック）を、ぜひご一読ください。きっと、アサルトエンジンの魅力を理解する副読本となるはずです。

また、アサルトエンジンは富士見TRPGポータルでのサポートも行なっています。本書アサルトエンジンを始め、新たなTRPGの情報に触れたいと思った時には、ぜひ富士見TRPGポータルを覗いてみてください。また、ご意見、ご希望、ご質問、制作陣に伝えたいアイデアなどがありましたら、同じく富士見TRPGポータル掲載のメールアドレスまでお知らせください。

富士見TRPGポータル

<http://www.fujimi-trpg.jp/>

同ポータル・アサルトエンジン

<http://www.fujimi-trpg.jp/t4-ae/>

7

それでは、引き続きアサルトエンジンの世界をご堪能ください。

ゲーム内の専門用語は以下のカッコで囲んでいます

〈〉：アーツ（例《チャリティー》）

【】：出生値（例【体力】）

『』：ウィルの使用効果（例『リロール』）

〔〕：バッドステータス（例〔呆然状態〕）

◊：属性（例：〈闇〉）



キャラクターシートの記入方法

プロフィール

キャラクターナイ性別、年齢を自由に決定して記入してください。

キャラクターレベル (CL)

キャラクターのレベルを記入してください。

背景

キャラクターの背景を記入してください (P.15参照)。

出生タイプ

キャラクターの出生タイプを記入してください (P.14参照)。

シークエンス

キャラクターのベースシークエンスとアザーシークエンスを記入してください (P.13参照)。

経験点

消費経験点はこのキャラクターがこれまでに消費した経験点の総計です。経験点合計は、このキャラクターがこれまでに得た経験点の総計です (P.18参照)。

出生値と一般判定成功率

出生値と一般判定成功率を記入してください (P.14参照)。

HPとMP

キャラクターのHPやMPに関する値を記入してください (P.15参照)。



アサルトエンジン キャラクターシート

キャラクターネーム 性別 年齢
キャラクターレベル CL 消費経験点 経験点合計
出自 運命 現在
シークエンス アザー^{ベース}
タイプ 出生値 体 知 運 連
一般判定値 (体+30) (知+30) (運+30) (連+30)
% % % %

初期値	基礎値	成長値	合計	成長値	合計	アーツ	装備	最大値	左記の合計	現在値
出生値	ベースアザー	合計	ベースアザー	合計	アーツ	装備				
HP	体									
MP	知									

ボーナスによる修正		(運+2) + 装備	フィル上階	通常時 (5+CL)	戦闘時 (20+CL×2)
出生値修正	白兵命中 (体+運)÷3	白兵回避 (体+運)÷4	射撃命中 (知+運)÷3	射撃回避 (知+運)÷4	速
ベース					
アザー					
ボーナス					
アーツ					
装備					
計	%	%	%	%	2D6+

名 称	Lv	種別	コスト	対象	射程	アーツ	効 果
レイテント・パワード	1	IN	0	日 目	一	一	ヴィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能

名 称	備考	備考
武 器	命中修正ダメージ	
武 器	命中修正ダメージ	
防 具	防御力	
イ ン ナ -		
ア クセサリー		
ア クセサリー		

私的な利用を前提として複製を許可します。 © 富士見書房・瀬川一郎・Bridge-Head

アーツ

取得したアーツとその内容を記入してください (P.19参照)。

アイテム

取得した装備品や所持品を記入してください (P.15参照)。

ヴィル

ヴィルの所持上限数を記入してください (P.22参照)。

8

ヘリックス管理シートの記入方法



ウィル上限 通常時 戰闘時

ウィル上限

ウィルの所持上限数 (P23参照) と
ウィル所持数の増減を記入してください。

戦闘能力

戦闘の時によく使う数値です。キャラクターシートからここに書き写してください。

射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防御力
%	%	%	2D6 +	2D6 +	

テーブル管理



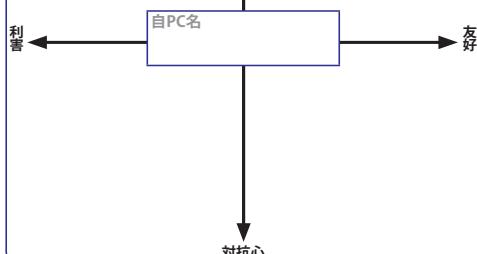
テーブル管理

GMやキャラクターの位置関係を記入してください。

ヘリックスマップ

ヘリックスマップ

ヘリックス (P.24参照) を結んだキャラクターとの相関図を記入してください。



	人名	メモ	ヘリックス
A			ON / OFF
B			ON / OFF
			ON / OFF
			ON / OFF
			ON / OFF
F			ON / OFF
G			ON / OFF
H			ON / OFF

ヘリックス

ヘリックス (P.24参照) を結んだキャラクターの名前を記入してください。

アサルトエンジン用語解説

■超越者ハイランダー

かつて人類を支配した始祖ジェネシスたちの遺伝子実験により、人類にもたらされたアルファコードと呼ばれる遺伝子から、様々な超人的能力を発現させた者たちをハイランダーと呼びます。

能力の発現条件は様々ですが、生命の危機や強烈な感情の高まりが引き金と言われています。そのため、感情の起伏の激しい思春期にハイランダーとなる者が多いようです。

ハイランダーとして発現した者は、学園機関アサルトエンジンに属し、学園機関が掲げるハイランダー憲章のもと、一般人との平和的共存を目指し、アサルトエンジンのハイランダーとして各シークエンスの能力や専用武装、肉体や精神の制御についてを学んでいます。

シークエンス

シークエンスは、ハイランダーやモルフの能力を分類したもので、現在までに10種類のシークエンスが確認されています。

コード

アルファ、ベータ、ガンマの各コードは、始祖ジェネシスによってもたらされた特殊な遺伝子です。かつてジェネシスたちが大陸を支配した時代に行なった、無差別な遺伝子実験により大陸中に広がりました。今日では、この遺伝子が、ハイランダーへの発現や、モルフへの変異に大きな影響を与えることが確認されています。

■ハイランダー憲章

「汝、人々を殺傷するなれ」

「汝、相克するなれ」

「汝、人々を守護するハイランダーなり」

カナンピーク大陸には、かつて戦乱の時代が存在しました。この時にハイランダーは人々を支配し、互いに争い、多くの命が失われました。

戦乱の終結と共に発足した学園機関アサルトエンジンは、この争いを繰り返さぬよう、ハイランダーが尊守すべき決まりとして、ハイランダー憲章を定めました。

人々を殺めず、仲間同士で争うことなく、平和を守るためにのみ戦うことが許される、この憲章によりハイランダーは、今日の平和の礎として機能しています。

■ハイランダーの能力

ハイランダーには、5つの特別な力があります。

1.脳機能の活性化

ハイランダーは皆、脳内の神経伝達物質の生成を始めとした脳機能の活性化により、一般には70%とも言われる脳の未使用領域を使えるようになります。これによりハイランダーは、心身共に一般人を遥かに凌ぐ能力を発揮できるのです。

2.ハイランダー専用武装イクシード

心身とも強大な力を有するハイランダーは、一般人には扱えないハイランダー専用武器、イクシードを装備できるようになります。イクシードにはアサルトエンジンの研究部門などが特殊な製法で造りだしたものと、ジェネシスが造りだしたものとの大別されます。いずれも一般人では到底渡り合えないモルフや、強力なクリーチャーとの戦闘を可能してくれます。

3.アーツの使用

アーツとは、ハイランダーのみが使える強力な特殊能力です。アーツには全てのハイランダー使えるコモンアーツと、各シークエンスごとの専用アーツがあります。アーツの使用はハイランダーの能力を大いに強化してくれるでしょう。

4.ヘリックスの形成

ヘリックス(P.24参照)とは、信頼し合うハイランダーの間に形成されるネットワークで、ある程度の感情の共有やテレパス(念話)を可能にします。

テレパスは、声を出さずに意思疎通のできる携帯電話のような能力です。この能力により、ヘリックスさえ築けていれば、遠方のハイランダーとも瞬時に連絡を取ることができます。

5.ウィルの獲得

ウィル(P.22参照)とは、ハイランダーのみが生み出すことの出来る、ハイランダー能力の根元的な力です。ハイランダーは獲得したウィルをすることで、自らの能力を様々な形で増幅させることができます。



■始祖ジェネシス

ジェネシスが歴史に登場し、すでに1000年を数えますが、未だにその起源も生態もほとんど解明されていません。判明しているのは、圧倒的に高次の文明・知能・戦闘能力を兼ね備え、万物の遺伝子に並々ならぬ関心を抱いているということです。彼らの遺伝子研究は、ハイランダーの理解を超えており「すでに生命の設計図を解き明かしている」と主張する学者も、相当数存在するほどです。

また、300年前に地上を追われたはずのジェネシスが、近年出現している理由も依然謎のままであり、アサルトエンジン上層部も調査に奔走しているのが現状です。様々な超常現象を起こすアイテム（アーティファクト）も、彼らジェネシスの手によるものです。世界各地には、ジェネシスたちが旧時代に使用した研究施設が遺跡として点在しており、未だに新たなもののが発見・発掘されることも珍しくありません。

■変異種モルフ

モルフは、アルファコードによって変異した人間です。アルファコードによりジェネシスに近い存在となった彼らは、単体ではハイランダーを遥かに凌ぐ戦闘能力を有しています。

モルフの変異は大きく二種に分けられます。一つは、「元々強い負の感情を抱いていた人間が、変異によって、その感情を激化させた」ケース。そして、もう一つが、「問題となるほど負の感情は持っていないかったものの、変異によって、強烈な攻撃性を抱くようになった」ケースです。いずれにせよ、モルフ化した人間は、破壊や殺戮など、歪められた欲求や情念の赴くままに行動するようになります。すなわち、欲望の開放が、行動原理となるわけです。彼らは我執にとりつかれ、行動を重ねるほどに力を増していくことが確認されています。ただし、いかに力をつけようとも、モルフたちはジェネシスに逆らうことはできないようです。

モルフたちが人間に戻ったという事例は、現在のところ報告されていません。

■亜種クリーチャー

クリーチャーは、動植物や人間、人工生命体などが、ベータコードによって変異した生命体です。いずれも、ジェネシスの遺伝子研究の産物が主で、およそあらゆる生物のクリーチャーが記録に残っています。概して、戦闘能力ではモルフに及びませんが、中には例外的にモルフに比肩するクリーチャーも存在します。

■ウィル

ハイランダーだけが持つ特殊な力で、一般的には「他者を想う心」と解釈されています。ウィルには未解明の部分がまだ多く、決意・意志力・信用・信頼・希望・願望など、学者たちよりも解釈の違いが少なからず存在します。ともあれ、ウィルが、精神感応ネットワーク「ヘリックス」で繋がった仲間同士でやりとりできるという点では、全学者が一致した見解を示しています。詳しくはP.22「ウィル」の項を参照してください。

■Lウィル

Lウィル（ラストウィル）とは、すべてのハイランダーが潜在的に持つウィルです。Lウィルは、文字通り最後のウィルで、ハイランダーとしての矜持や魂、人間性を保つためのデッドラインです。すべてのウィルとLウィルを失ったハイランダーは即座に死亡し、以後いかなる手段を用いても復活できません。詳しくはP.23「Lウィル」の項を参照してください。

■ヘリックス

精神的に強く繋がったハイランダー同士が交し合う、思念によるネットワークや信頼による結びつきそのものを総称してヘリックスと呼びます。ハイランダーはヘリックスを繋ぐことで、思念による意思疎通である念話（テレパス）を始め、ベットや他者へのウィルの使用など、より強い力を発揮できるようになります。PC達よりも強力な敵を相手にする際、PC達が繋いだヘリックスは欠かすことのできない力となるでしょう。詳しくはP.24「ヘリックス」の項を参照してください。

■学術都市アカデミア

カナンピーク大陸の東に位置する大都市で、中心部には多くのハイランダーたちが集う、学園機関アサルトエンジンがあります。数十万人が暮らす大都市で、電気、電話、列車など、文明の粋が結集しており、その治安は警邏隊によって守られています。元々、120年前にアサルトエンジンが創設され、100年前のハイランダー大戦終結以降、アサルトエンジンの外周部に年輪を描くように建設されてきたという経緯があります。現在では、学問のみならず経済や流通など、世界の心臓部としての位置を確固たるものにしています。

■学園機関アサルトエンジン

学園機関アサルトエンジンは学術都市アカデミアの中心部にある、ハイランダーたちの教育機関です。学園関係者はおよそ1000人で、うち7割が生徒、3割が教職員です。ハイランダーが大半を占めていますが、教職員の中には一般人も存在します。アサルトエンジンは最高機関である理事会が研究部門と教育部門を束ねています。

研究部門

研究部門では、あらゆる方面的学問が研究されており、アーティファクトやモルフ、ジェネシスの解明もその一環として扱われています。ハイランダー専用の武器であるイクシードの研究と開発もここで行われています。

教育部門

教育部門は、いわゆる単位制の学校で、多くのハイランダーたちが生徒として通う学舎です。教育課程にある生徒は、教師の下につき、日々、力の制御や情操について学んでいます。授業は教室で行われるものだけに留まらず、学術都市の清掃や戦闘訓練、モルフ討伐など、多岐に渡ります。

クラス編成

クラスは教師1人に対し、1人から30人までの生徒で構成されます。さながらゼミやサークルのように、1年から3年のすべての学年が入り混じっています。アサルトエンジンには、便宜上で学年がありますが、3年で全課程を終える生徒は極めて稀です。進級はテストや各種成績によって決まるため、卒業までの平均年数は、およそ5年となっています。卒業後は、そのままアサルトエンジンの教師や研究者になる者もいれば、各国への仕官を選ぶ者など様々です。強大な力を有するアサルトエンジンの卒業生は、引く手数多です。

在学中の生活

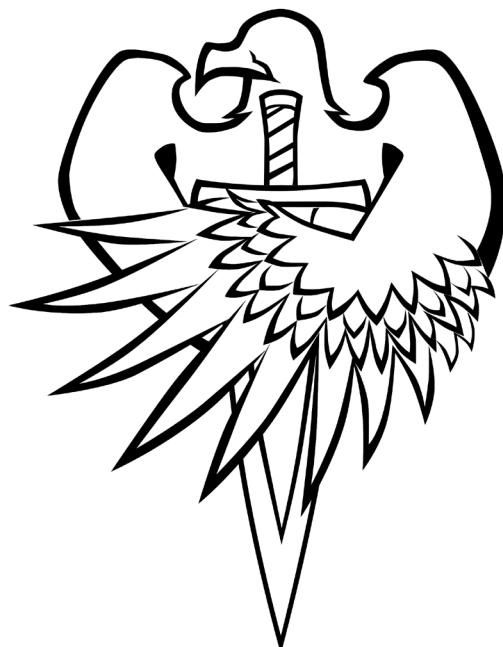
在学中、生徒たちは基本的に寮生活をすることになりますが、寮ではアサルトエンジンの創立理念である「博愛・正義・独立」に則った生活が待っています。寮の入っている学生棟には、教室の他に、訓練場、食堂、購買部、図書館などがあります。

クエスト

アサルトエンジンには、世界各地から仕事の依頼（クエスト）が持ち込まれます。そのほとんどが、モルフやクリーチャーが絡んでいる案件で、学生たちは課外実習としてこれらに当たります。クエストを解決すれば、しかるべき報酬が生徒たちに支払われます。無論、アカデミアから離れるため危険は伴いますが、普段の生活を厳しく管理される生徒たちにとって、クエストの見入りは極めて良いので、夢中になる生徒も少なくありません。クエストはアサルトエンジンの中庭にあるクエストボードに張り出されます。

銀の懐中時計

アサルトエンジンの学生および卒業生には、銀の懐中時計が与えられます。これはハイランダーとしての身分を示すものであり、大抵の地域で厚遇されます。とはいえ、各地の歴史観により、ハイランダーが歓待される地域もあれば、そうでない地域もあるようです。



キャラクターの作成

アサルトエンジンの世界では、プレイヤーが扱うキャラクターは全てハイランダーと呼ばれる特殊な存在です。ハイランダーは常人と比べてあらゆる能力に優れ、さらに常人には持ち得ない超人的能力や後述するシークエンスに備わるアーツを操ります。

この項ではハイランダーであるプレイヤーキャラクター(以下PC)を作成する手順を説明します。

■ベースシークエンスの決定

人間がハイランダーとして発現する際、保持していた因子によってどのような能力が発現するかが決まります。この能力をシークエンスと呼び、特に強く現れる4つの能力をベースシークエンスと呼びます。

全てのハイランダーは以下のうち1つをベースシークエンスとして取得します。ベースシークエンスを選択し終えたら、シークエンス能力表のベースシークエンスの数値をキャラクターシートに書き写してください。

グラディウス

保持者に優秀な身体能力を与えるシークエンスです。このシークエンスの保持者は特に白兵戦で強さを発揮します。

アンビュラス

保持者に生命力を操作する能力を与えるシークエンスです。保持者は、他者の負傷を癒したり生命力を活性化させたりする能力を得ます。

エレメンタラー

保持者に、空気中の元素を変換、操作する特殊な能力を与えるシークエンスです。保持者は、高熱や極低温、電流などの属性を持った力を操ることができます。

サジタリア

保持者に優れた感覚と集中力を与え、脳と神経を強化するシークエンスです。戦闘では射撃戦に秀です。

■アザーシークエンスの決定

ハイランダーが能力を成熟させる際、弱点を補い、或いは得意分野をより伸ばすべく、ベースシークエンスとは別に発現する能力があります。それがアザーシークエンスです。

全てのハイランダーはベースシークエンスの4つか後述する6つのアザー専用シークエンスのうち1つをアザーシークエンスとして取得します。アザーシークエンスを選択し終えたら、シークエンス能力表のアザーシークエンスの数値をキャラクターシートに書き写してください。

■ベースシークエンス能力表

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	HP基礎値	MP基礎値	HP成長値	MP成長値	ボーナス補正
グラディウス	25	5	15	0	22	18	5	3	白兵ダメージ
アンビュラス	20	0	20	0	18	22	4	4	HP回復量
エレメンタラー	15	0	25	5	16	24	3	5	射撃ダメージ
サジタリア	10	5	25	5	20	20	5	3	射撃ダメージ または射撃命中

■アザーシークエンス能力表

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	HP基礎値	MP基礎値	HP成長値	MP成長値	
グラディウス	5	0	0	0	9	6	3	1	
アンビュラス	5	0	5	0	6	9	2	2	
エレメンタラー	0	0	5	0	4	11	1	3	
サジタリア	0	0	5	0	7	8	2	2	
オデッセイア	5	0	0	0	8	7	3	1	
プロミネンス	0	0	5	0	5	10	1	3	
アーヴァント	0	0	5	0	3	12	1	3	
クロスバイツ	0	0	5	0	7	8	2	2	
エクスプロイヤー	5	0	0	0	10	5	3	1	
ニュートリノ	5	0	5	0	6	9	1	1	

アザー専用シークエンス

以下のシークエンスは、アザーシークエンスとしてのみ取得することができます。アザー専用シークエンスはベースシークエンスとして取得することはできません。

オデッセイア

保持者に強靭な精神力を与えるシークエンスです。ベットやウィルの獲得を強化するアーツが多く、グラディウスやアンビュラスとの相性が良好です。

プロミネンス

保持者に大きなカリスマを与えるシークエンスです。仲間を支援するアーツが多く、アンビュラスとの相性が良好です。

アーヴァント

保持者に天才的な知性を与えるシークエンスです。敵の情報を入手するアーツが多く、サジタリアやエレメンタラーとの相性が良好です。

クロスバイツ

保持者に、光と闇を操る能力を与えるシークエンスです。敵にバッドステータスを与えるアーツが多く、エレメンターラーやサジタリアとの相性が良好です。

エクスプロイヤー

保持者に、強大な筋力を与えるシークエンスです。重武器や素手攻撃を得意とし、グラディウスとの相性が良好です。

ニュートリノ

保持者に超人的な敏捷性を与えるシークエンスです。攻撃回避得意としており、グラディウスやサジタリアとの相性が良好です。

■出生値の決定

ハイランダーはシークエンスによって決定される能力とは別に、人間として生まれ育つ中で培った力を持っています。これが出生値です。

ハイランダーとして覚醒する者は大抵の場合、周囲よりも優れた能力を持って（あるいは秘めて）います。ハイランダーはこの傾向によって5種類の出生タイプに分類されます。

以下の出生タイプ表から一つを選択し、出生値をキャラクターシートに書き写してください。

■出生タイプ表

タイプ	体	知	速	運
バランスタイプ	7	7	8	7
パワータイプ	12	5	5	7
ノーリッジタイプ	3	12	7	7
スピードタイプ	5	5	12	7
ディスティニイタイプ	6	6	6	11

■フリーポイントの振り分け

出生値とは別に、キャラクターは4点のフリーポイントを持ちます。この4点を自由に振り分け、出生値に加えてください。

■一般判定成功率の決定

【体】、【知】、【速】、【運】それぞれの出生値に+30したものが一般判定成功率になります。

決定した数値をキャラクターシートに記入してください。

体	体力、特に運動能力に関係した内容の判定
知	知識や記憶、思考能力に関係した内容の判定
速	反射神経や動体視力、直感的把握など感覚の鋭さや速さに関係した内容の判定
運	幸運や運命など、自分の能力を超えた領域に関係した内容の判定

■判定補正値の算出

出生値を元にして、実際にゲーム中で使用するための数値を算出していくます。出生値から算出するのは、

白兵命中補正値

白兵回避補正値

射撃命中補正値

射撃回避補正値

行動値

ボーナス

の6つです。各数値は下表の計算式に従って算出してください。

※計算の端数は全て「切り捨て」です。

	計算式
白兵命中補正値	$([\text{体}] + [\text{速}]) \div 3$
白兵回避補正値	$([\text{体}] + [\text{運}]) \div 4$
射撃命中補正値	$([\text{知}] + [\text{速}]) \div 3$
射撃回避補正値	$([\text{知}] + [\text{運}]) \div 4$

行動値	【速】
ボーナス	$[\text{運}] \div 2$



■ HP と MP の算出

選択したシークエンスの基礎値と、対応する出生値から、キャラクターのHP（体力）とMP（精神力）を算出します。

HP = HP 基礎値（ベース+アザー）+【体】

MP = MP 基礎値（ベース+アザー）+【知】

上記の式から算出した結果がそのキャラクターのHP・MPの初期値となります。

■ボーナスについて

キャラクターはベースシークエンスによって、いずれかの戦闘能力（あるいは回復能力）にボーナス値分の修正が付きます。

どの能力にボーナスが付くかは、ベースシークエンス能力表を参照してください。

■アーツの取得

アーツとは、ハイランダーのみが行使できる超人的能力と、それに伴う技術です。

『アーツブック』（別冊）を参照し、選択したベースシークエンスとアザーシークエンスの中より合計4レベル分のアーツを取得してください。

キャラクター作成時に取得できるアーツのレベル上限は、以下のようになります。

- ・ベースシークエンスとアザーシークエンスが違う場合は2レベルまで
- ・ベースシークエンスとアザーシークエンスが同じ場合はレベル上限なし

■初期所持金の取得と装備・アイテムの購入

作成時のキャラクターには800シルバーの所持金が与えられます（1シルバー=1000円と考えてください）。『アイテムブック』（別冊）を参照し、武器防具や消費アイテムなど、必要なものを購入して装備を整えてください。

キャラクター作成時の制限

原則的に、キャラクター作成の段階で借金をして装備を整えることはできません。

■キャラクター背景の決定

キャラクターの設定を補強する背景を、背景決定チャートの中から決定します。ダイスを振ってランダムに決定しても構いませんし、好きなものを選択しても構いません。

ただし背景は『出自』『運命』『瑕疵（傷や欠点のこと）』のそれぞれについて一つしか持つことは出来ません。また、好きな内容を選択する場合は必ずGM（場合によってはセッション参加者全員）の許可・承認を必要とします。

■その他必要な情報の決定

その他、キャラクターの名前と性別、容姿の設定、プロフィールなど、必要と思った情報を決定して、キャラクターの作成は終了です。

■背景決定チャート

背景決定チャートはキャラクターシートの『背景』欄の情報を決定するためのチャートです。

1D10を振って結果を求めるが、その結果がキャラクターのイメージにそぐわない場合、GMと相談の上、1D10の結果を変更しても構いません。

ただし各表の11番は他の番号より強い背景性を持ちますので、セッション参加者全員に確認を取ってから選択するようにしてください。



1-a. 出自 (一般)

1 王族	あなたは某国の王族の血を引いています。継承権の有無等の設定はGMと相談の上決定してください。
2 貴族または騎士	あなたは某国の貴族または騎士の家に生まれました。嫡出か庶子か等の設定はGMと相談の上決定してください。
3 商人	あなたは商人の家に生まれました。
4 傭兵	両親のどちらか、あるいは両親とも歴戦の傭兵です。
5 アサルトエンジンの一般職員	あなたの両親のどちらか、あるいは両親ともにアサルトエンジンに所属している一般人です (ハイランダーではありません)。
6 旅人	あなたは物心ついた頃からずっと旅をしてきました。同行していたのは実の両親かもしれませんし、そうではないかもしれません。
7 一般人	あなたはごく普通の家に生まれごく普通に育ってきました。…ハイランダーとして覚醒を迎えるまでは。
8 天涯孤独	あなたは物心ついた頃から一人で生きてきました。両親の記憶すらおぼろげです。
9 犯罪者	あなたは犯罪者の子として生まれました。その境遇があなたを強くしたのか、それとも傷を負わせたのかはあなたが決めることです。
10 アサルトエンジンの上級職員	あなたの両親はアサルトエンジンの意思決定に関する高い地位にあります。あなたの為に便宜を図ってくれるかもしれませんし、ことさきづく突き放すかもしれません。全ては教育方針次第です。
11 純血種	あなたはハイランダーの両親から生まれた純血のハイランダーです。良くも悪くも特別な存在であり、誰もがあなたを特別な存在として扱うでしょう。

1-b. 出自 (ピレナステラ地方)

1 鉱夫	あなた（の親）は鉱山町マインミラルの鉱夫です。故郷をドーロニア帝国としてもかまいません。
2 博打打	あなた（の親）は鉱山町マインミラルの博打打です。あなたにも博徒の血が流れているかもしれません。
3 商評議員	あなた（の親）は、西方交易都市ウェスレードで、絶大な権力を持つ商評議員の1人です。
4 隊商	あなた（の親）は西方交易都市ウェスレードを拠点とする、隊商の1人です。どこかの街に、自分の店を構えることを夢見ていましたのうか。
5 貧乏貴族	あなたは、ロードビレナ王国の貧乏貴族の家に生まれました。お金はありませんが、由緒だけはありました。
6 農夫	あなたは、ロードビレナ王国の農家の出です。土地は瘦せ、水源は乏しく、生活は厳しいです。
7 鉄道関係者	あなた（の親）は鉄道王国エトレイルで、鉄道関係の仕事をしていました。駅員や整備士など。
8 事業家	あなたは鉄道王国エトレイルで、事業を興した（親を持ちます）。
9 村人	あなたはアカデミア管区内のドミナ村で生まれました。ドミナは標準的な農村であり宿場町です。
10 研究職員	あなた（の親）は、アカデミア管区内の第七研究所に勤めていました。
11 宿屋	あなたの実家は、港湾都市コースティの宿屋でした。

1-c. 出自(著名人)※詳細はGMと相談の上決定

1 アドルフ	あなたはアサルトエンジンの学園長、アドルフ・ショーベンハウザーと何らかの関わりがあります。
2 マリアベル	あなたはアサルトエンジンの女教師、マリアベル・フィッシャーに縁のある人物です。
3 クラーク	あなたはアサルトエンジンの男性教師クラーク・リンゼントと縁故があります。
4 ミーシャ	あなたはアカデミアに本社を持つ、シフォングループ代表、ミーシャ・シフォンの関係者です。
5 ゲーリー	あなたは学術都市アカデミアの警ら隊長、ゲーリー・ブルバップの縁者です。
6 トーマス	あなたはアカデミア管区内にある第七研究所所長代理、トーマス・W・アイリーと付き合いがあります。
7 竜牙侯	あなたは鉱山町マインミラルの代官、竜牙侯ザイフリートと接点があります。
8 ヤウズ	あなたは西方交易都市ウェスレードの商評議長、ヤウズ・ペラフマと人間関係があります。
9 クララ	あなたはロードビレナ王国女、クララ・ロードビレナと何らかの繋がりがあります。
10 チャールズ	あなたは鉄道王国エトレイルの鉄道王チャールズとコネがあります。
11 任意	GMと相談の上、自由に決めて構いません

2-a. 運命 (目的)

1 試練	あなたには今、何らかの試練が課せられています。それは、とても困難なものでしょう。
2 復讐者	あなたには、討ち果たすべき仇などがあり、その者への復讐を胸の内に秘めています。
3 復権	あなたの目的は、失った栄光を再び取り戻すことです。野望と言い換えてもいいでしょう。
4 約束	あなたには、とても大切な約束があり、それを果たすべく生きています。
5 遺言	あなたは、誰かの想いを託されました。それは親かもしれませんし、大切な友かもしれません。
6 修行	あなたは、より自分を高めていくことを目的として、日々の生活を送っています。
7 統治	あなたは将来、自分の村や街、国など自分のコミュニティを持ちたいと考えています。
8 旅	あなたは何かを求めて、旅をしています。その旅は、これからも続くことになるでしょう。
9 完成	あなたは、何かを完成させるために生きています。それは一人では達成できないかもしれません。
10 予言	あなたには、少なからず人生に影響を与えるような、予言を授かっています。
11 賢罪	あなたは、かつて犯した罪を償うために生きています。内容はGMと相談の上、決定して下さい。

2-b. 運命 (性格・信念)

1 高潔	あなたは、心の中に高潔な理想を抱いており、それに基づいて行動しています。
2 戦争	あなたは、常に何かと戦っています。それがあなたの望みであり、生き方なのです。
3 情熱	あなたはとても情熱的な性格で、何かに夢中になつたら、それ以外のものは見えなくなる程です。
4 理知	あなたは、とても冷静かつ理知的な性格の持ち主で、滅多なことでは動搖しません。
5 探究心	あなたは未知なものに対して、貪欲なまでの探究心を發揮します。
6 深慮	あなたの行動は、常に深い考えに裏打ちされたもので、大抵それは正しい結果を導き出します。
7 正義	あなたは、自身の経験や考えに基づいた、正義に従つて行動しています。
8 カリスマ	あなたには人を惹きつける何かをもっており、自然とあなたの方に人が集まります。
9 直感	あなたは、己の直感を信じており、大抵の場合それが正しい判断だったと言えます。
10 寛大	あなたは、他人にとても寛大です。器の大きい人間とも言えます。
11 敏智	あなたは、並外れた博識で、通常では知りえない知識ですら、あなたから語られることがあります。

2-c. 運命 (その他)

1 容姿端麗	あなたの容姿は、人並み以上に整っており、人から羨望の眼差しで美男美女と呼ばれます。
2 神秘	あなたは全身から、神秘的で只ならぬ雰囲気を漂わせています。
3 秘密	あなたは、決して誰にも言うことのできない秘密を持っています。
4 手練	あなたは、特定の世界や業界で、何かの分野の使い手として知られています。
5 名声	あなたには、特定の世界や業界で名前が知れ渡っています。
6 勝利者	あなたの人生は、常に勝ち続けてきました。これからも勝ち続けることでしょう。
7 転機	あなたの人生に、大きな転機がありました。それはあなたの運命を大きく変えたのです。
8 親友	あなたには、親友あるいはライバルと呼ぶべき、大切な友人がいます。
9 恋人	あなたには大切な恋人がおり、今でも付き合っているか、何らかの理由で別れています。
10 結婚	あなたには結婚相手がおり、今も一緒に生活しているか、何らかの理由で別れています。
11 任意	GMと相談の上、自由に決定して構いません。



3-a. 瑕疵（性格【一般】）

1 気が短い	あなたは、大変せっかちで怒りっぽい性格をしており、手が先に出てしまうこともあります。
2 弱肉強食	あなたには、弱い者を見下し、強い者には逆らおうとしない癖があります。
3 意志薄弱	あなたは意思が弱く、多数の意見に流されやすい傾向があります。
4 モノ好き	あなたは、どうでもいい事や、余計な事にすぐに首をつっこみがります。
5 自信過剰	あなたは、自分の事を特別な人間と思っており、それが発言や態度にすぐに出ます。
6 極端	あなたは自己ともに認める、極端な性格の持ち主で、それが行動にすぐに出ます。
7 悲嘆	あなたはマイナス思考の持ち主で、物事をすぐに悪い方向へと考えてしまいます。
8 頑固	あなたはとても頑固な性格で、一度決めた事を曲げることはほとんどしません。
9 ケチ	あなたはとてもケチで、自分のお金や物を極力節約しようと見えます。
10 自分勝手	あなたは、とても自分勝手な性格で、常に自分都合の良い考え方をします。
11 瞳病者	あなたはとても臆病な性格で、クリーチャーにすら恐怖心を持っています。

3-b. 瑕疵（性格【特殊】）

1 拝金主義者	あなたは拜金主義者で、世の中で一番信じられるのはお金だと思っています。
2 奇抜なセンス	あなたの身につけるものは全てが奇抜で、良くも悪くも人目を引きます。
3 好色	あなたは異性に目がありません。稀に、同姓に目がない人もいます。
4 サディスト	あなたは他人を、精神的もしくは物理的に支配したいと思う傾向にあります。
5 マゾヒスト	あなたは他人に、精神的もしくは物理的に支配されたいと思う傾向にあります。
6 ホラ吹き	あなたは、自分を大きく見せようと、誇張表現やウソをよく言ったりします。
7 妄想癖	あなたは常に、現実とかけ離れた、妄想や空想に囚われています。
8 軽率	あなたはよく、後先を考えずに軽率な行動をとり、まわりに迷惑をかけます。
9 現実逃避	あなたは現実逃避が得意で、嫌なことから常に逃げたいと思っています。
10 死にたがり	あなたは、常に死に場所を求めており、時に無謀な行動にでることもあります。
11 殺意	あなたはクリーチャーやモルフなどの敵に対して、強い憎しみと殺意を抱いています。

3-c. 瑕疵（その他）

1 破産	あなたまたはあなたの親が破産して、あなたに莫大な借金が残りました。
2 前科	あなたは、過去に犯した犯罪による前科があります。内容はGMと相談の上、決定。
3 傷痕	あなたには、癒えることの無い、物理的あるいは精神的な傷があります。
4 不運	あなたは、とてももなく不運で、トラブルの種が尽きることはあります。
5 災難	あなたは、過去に大きな災難に見舞われ、その影響は今もあなたに残っています。
6 転落人生	あなたは、地位や名譽、大金などの何か大きなものを失いました。
7 不吉な宣告	あなたは、とても不吉な予言を受けました。その災いがいつか降りかかるでしょう。
8 病	あなたは、何かの病にかかっています。内容はGMと相談の上、決定して下さい。
9 余命	あなたは死を宣告されており、命の炎が最後の輝きを放っている状態です。
10 死	あなたは一度死んだはずですが、今はなぜかこうして生きています。
11 任意	GMと相談の上、自由に決定して構いません。

キャラクターの成長

この項ではシナリオを終えて経験を積んだキャラクターの成長について解説します。

■経験点

苦難を乗り越えてキャラクターが積んだ経験は、経験点として表されます。

経験点はシナリオに参加した各PCに向けてGMから与えられます。

・1人分の入手経験点＝シナリオ成功点

シナリオ成功点の目安はPCが1レベル上昇できる値です。しかし、TRPGではシナリオの長さや困難の度合いはGMによって異なりますので、GMはシナリオ達成点として与える経験点をシナリオの長さや困難の度合いに応じて多く、或いは少なく調整する必要があります。

いずれの場合にせよ、GMは一緒にゲームを遊ぶ仲間に対して不公平のないよう、シナリオで獲得できる経験点を決定してください。

■キャラクターレベルの上昇

キャラクターは経験点を消費することでキャラクターレベルを上昇させ、より強く成長することができます。キャラクターを成長させる際には、(現在のキャラクターレベル+1) × 100点の経験点が必要です。

■レベル上昇による成長の処理

キャラクターレベルが1上昇するごとに、キャラクターは以下の成長を獲得します。

1.出生値の上昇

【体】、【知】、【速】、【運】の中から合計で2点の出生値を上昇させることができます。

2.HP、MPの上昇

ベースシークエンスとアザーシークエンスのHP成長値、MP成長値をそれぞれ最大HPと最大MPに加算します。

3.アーツの取得

キャラクターが持っているシークエンスによって取得可能なアーツから、合計で2レベル分のアーツを取得できます。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。

■マリアベル先生の成長講座

ジャネット：マリアベル先生！ クエスト終わりました！

マリアベル：よろしい、ジャネットさん。ハイランダーとして、しっかりと経験を積みましたか？

ジャネット：はい、お掃除にお料理、お洗濯に子守りに……依頼人さんも、とても喜んでくれましたよ！

マリアベル：……(どんな依頼だったのかしら)……こほん。とにかく、あなたはクエスト達成時に、成長のためのポイントを経験点として獲得したはずです。

ジャネット：(ペラペラ……) キャラクターシートの「経験値合計」ですね。200点って書いてありますよ。

マリアベル：では、さっそくその200点でレベルアップしましょう。あなたは今レベル1なので、(1+1) × 100点の200点を消費して、レベル2に成長することができますよ。

ジャネット：やったー！ レベル2だー!!
……あれ？ これで、具体的にどう強くなるんですか？

マリアベル：まずは、1.出生値の上昇から始めましょう。
【体】【知】【速】【運】を、合計2点上昇できます。

ジャネット：これって、好きなの選んでいいんですか？
じゃあ、【速】と【運】を1点ずつ上昇させますね。

マリアベル：大変結構。続いて、2.HP、MPの上昇ですね。

ジャネット：私は「サジタリア」だから、8ページの能力表だと……HPが5点と、MPが3点上昇するんですよね。

マリアベル：あなたはアザーシークエンスも「サジタリア」なので、その成長値で、さらにHPとMPが2点ずつ上昇しますよ。

ジャネット：ごてんとさんてんでにてんがえーっと……

マリアベル：……(まったく)。HPが7点、MPが5点です。

ジャネット：てへへ。

マリアベル：最後に、3.アーツの取得です。あなたの場合は、「サジタリア」か「コモン」のアーツを2レベル分、新しく取得するかレベルアップさせられます。

ジャネット：はいっ！ 《ショット・エンハンス》を取得して、あとは、《メイキング・ショット》をレベル1からレベル2にしますね。よーし、バンバン撃つぞー！



アーツ

ハイランダーが持つ超人的能力を総称してアーツと呼びます。アーツは発現したシークエンスによって決定され、ハイランダーの持つ能力的な特徴と傾向を強くあらわします。アーツはいつでも使用できるものと戦闘中にしか使用できないものがあり、どういったタイミングで使用できるのかは種別によって決まっています。

また、アーツによっては使用条件や回数制限が設定されていることがあります。その場合、使用条件を満たしていなかったり使用回数制限に達してしまったアーツは使用できません。

■アーツの種別

アーツは使用できるタイミングによって三つの種別に分類されます。

・アクション (AC)

自分の行動手番を消費して使用します。

戦闘中であれば自分のターン中に1度だけ、自分の行動として使用することができます（詳しくは戦闘についての項で説明します）。

戦闘中以外で使用する場合は、アーツの効果に応じた何らかの行動を起こすものと考えてください。

・インスタント (IN)

行動手番を消費せず、宣言すると同時に使用できます。ルール上の処理の途中でも割り込んで使用し、効果を発揮することができます。

戦闘中であればどんな処理の途中でも使用できますし、戦闘中以外の場合でもとっさの反応として使用することができるでしょう。

・パーマネント (PE)

この種別に分類されるアーツの効果は、常に働いている状態にあります。使用を宣言する必要はありません。

ルール上規定はありませんが、演出上オンオフの切り替えを表現したい場合は、効果を使用しなくとも構いません。

■コスト

アーツの中には、使用するためのコストが必要なことがあります。コストの種類や数はアーツによって異なり、規定のコストを消費できない場合はそのアーツの使用を宣言することはできません。

■アーツの使用

「種別:パーマネント」以外のアーツは全て、使用する際に宣言をする必要があります。

種別に応じたタイミングでアーツの使用を宣言し、コストを支払ってからアーツの効果を得るようにしてください。

アーツの使用を宣言せずにコストを消費したなどの場合には、GMはアーツの使用を認めなくとも構いません。その場合はアーツを使用しなかったものとして、消費したコストを元にもどしてください。なお、別記がない限り、同名のアーツは効果が累積します。

■マリアベル先生のアーツ講座

マリアベル：では、アーツの使い方をおさらいしましょう。

ジャネット：はい！ アーツにはアクション (AC)、インスタント (IN)、パーマネント (PE) があります。

マリアベル：そうです。PEは最初に計算するので、ゲーム中は意識しなくても大丈夫です。

ジャネット：はい！ (ちゃんと計算合ってるかなあ……)

マリアベル：ACは行動手番を消費して、INは行動手番を消費せず、特に指定がなければ何回でも使用できます。

ジャネット：私が使う《メイキング・ショット》も《トゥーハンド》用に、最初に2回使用します。

マリアベル：次に注意するのがコストです。アーツを使用した時に、コストに書かれている数字分MPが減ります。

ジャネット：《メイキング・ショット》はコストが1だから2回使用すると、2MP減るんですね。

マリアベル：そうです。あと《スフィア・○○》系のアーツで対象を増やした場合は、対象数×使用するアーツのコスト分のMPが減ります。例えば、3MPのアーツを3体に使用したら9MPですね。

ジャネット：なるほど……。あ、でも私《スフィア・○○》のアーツ使わなかった。てへへ。

マリアベル：そして、PE以外のアーツを使用する時はきちんと宣言するのを忘れないように。

行動判定

ゲーム内でPCの行動が成功したかどうかを判定するために行なうのが行動判定です。

行動判定は一般判定と戦闘判定に分けられますが、判定の基本的な流れは同じです。

全ての判定は1D100を振った出目によって結果を求めます。判定に使用する出生値に各種の修正を加えて成功率を決定し、1D100の出目が成功率以下であれば成功、成功率より大きければ失敗となります。

■成功率

その判定がどのくらいの確率で成功するか、その目安となるのが成功率です。成功率は、行動判定の内容に関係するPCの出生値と、行動の難しさによってGMが与える難易度修正によって決定され、成功率が高いほどその行動は成功しやすくなります。

■ファンブル

1D100の出目が成功率より大きくかつゾロ目（10の位と1の位の数字が同じ出目であること）だった場合、その行動判定はファンブル（致命的な失敗）となります。

1D100の出目がファンブルとなった場合（アーツやウィルの効果による変更を含む）、その判定は必ず失敗することが確定します。『リロール』『サクセス』（後述）の効果によって判定結果を成功に変えることはできません。

■クリティカル

1D100の出目が成功率以下でかつゾロ目だった場合、その行動判定はクリティカル（劇的の成功）となります。

一般判定でのクリティカルは特にルール上で行なう処理はありません。成功の度合いをGMと決定してください。

戦闘判定でクリティカルが発生した場合、特別なボーナスが発生します（後述）。



■マリアベル先生の行動判定講座

マリアベル：こほん……それでは、行動判定について学びましょう。

ジャネット：はーい！

マリアベル：まず、判定は全て 1d100 で行います。

ジャネット：10面体のサイコロを 2 個使うんですよね！

マリアベル：そうです。片方を十の位、もう片方を一の位として見ますので、色違いのサイコロを用意して、振る前にどちらの色が十の位かを宣言します。

ジャネット：同じ色のサイコロしか無い場合はどうすればいいですか？

マリアベル：こほん……その場合は、十の位から 1 個 1 個 順番に振ればいいですね。

ジャネット：はーい！（今度、色違いのサイコロ買おう）

マリアベル：行動判定には**一般判定**と**戦闘判定**がありますが、どちらも判定の方法は同じで、成功率以下の目が出れば成功、それより大きい場合は失敗になります。

ジャネット：難しい計算とかいらないから、楽ですね。

マリアベル：この時、難易度の修正によって成功率が変わることがあります。修正はその都度マスターから指定がありますし、計算自体も 10% 単位で行われるので難しくはありません。

ジャネット：（ホッ）難しい計算じゃなくて良かったです。

マリアベル：（大丈夫かしら……）こほん。判定のサイコロを振った時に、成功率以下でゾロ目（十の位と一の位の数字が同じ）の場合は**クリティカル**に、成功率より高い目でゾロ目になった時は**ファンブル**になります。

ジャネット：マリアベル先生！ サイコロの目が 00 の場合はどっちになるんですか？

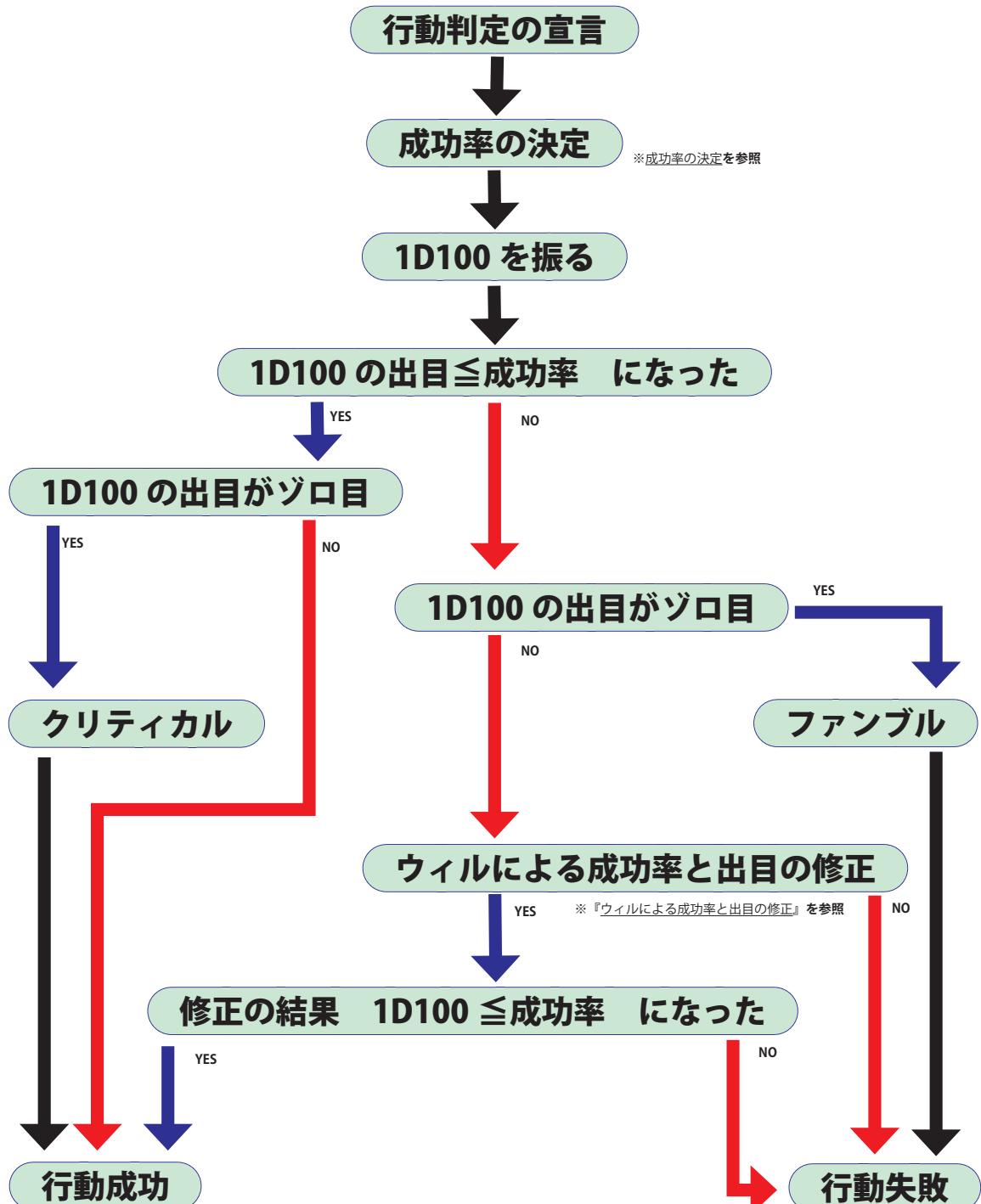
マリアベル：その場合は、「100」ではなく「0」と見ますので、0 のゾロ目のクリティカルになります。

ジャネット：それなら成功率が 1% でもクリティカルになりますね！

マリアベル：その他詳細は、それぞれの判定の項を参照してください。



行動判定の流れ



ウィル

■ ウィルとは

ウィルとは「意思の力」「相手を想う力」「人間の生命の源たる力」など様々に言われていますが、その全貌は未だに明らかになっていません。

しかし、この「目に見えない力」こそがハイランダーの能力の根源であり、単体では戦闘力の勝るモルフやジェネシスを凌駕し得る力であることは間違ひありません。

ウィルは自分自身の能力を極限まで高める効果や、ヘリックス（後述）で繋がった相手に力を与える効果などがあります。逆にウィルを失うことは、そのハイランダーの死を意味します。

また、信頼を築きあつたハイランダー同士は「ベット」（後述）によってウィルを高め合うことにより、その力を最大限まで引き出すことが可能になります。

■ ウィルによって得られる効果

現在のところ、ウィルによって得られる力は5種類確認されています。その多くは自分の能力を高めるものですが、自分と強く繋がりを持つ相手に対して使用できる力も存在しています。

・『サクセス』

意志の力で自分が持つ能力をより高い成功率で発揮できるようになります。

『サクセス』を使用した場合、消費したウィル 1 点につき、行動の成功率が +1% されます。『サクセス』は一度に何点のウィルを消費しても構いません。

『サクセス』は全ての行動判定で使用することができます。ウィルがある限り使用することができ、回数に制限はありません。

・『リロール』

助言や警告、激励、具体的な行動など、様々な手段で精神的に強く繋がりを持つ相手の行動を後押しします。

『リロール』は誰かが行動判定に失敗した際に使用可能な効果で、使用を宣言した PC はウィルを 1 点消費することで、既に振られている 1D100 の出目の 10 の位か 1 の位のどちらか片方と、自分の振った 1D10 の出目を入れ替えることができます。これによって失敗していた行動を成功に導くことができます。

『リロール』は自分以外の PC が行動判定を失敗した際に使用することができます。一度の判定につき 2 回まで使用できますが、その際に同じ PC が続けて『リロー

ル』を宣言することはできません。

（上記の二つの効果については P.26 『サクセスとリロール』 を参照してください）

・『パンプアップ』

意志や感情を力に換えて筋力や集中力を飛躍的に高め、ダメージをより大きく効果的にします。

『パンプアップ』を使用した場合、ダメージ算出の際に消費したウィル 2 点につき 1D6 を追加して振ることができます。したがって 4 点のウィルを消費した場合は 2D6、10 点のウィルを消費した場合は 5D6 を追加できます。

『パンプアップ』はダメージ算出の際に一度だけ使用することができます。一度に消費するウィルの数に制限はありません。

『パンプアップ』は自分の攻撃に限らず、ヘリックスを結んだ仲間の攻撃に対しても使用できます。

・『アゲンスト』

強制な意志の力で身体を鋼の様に硬く、あるいは柳の様に柔軟にして自分の受けるダメージを減少させます。

『アゲンスト』を使用した場合、ダメージを受ける際に消費したウィル 1 点につき、1 点のダメージを減少させることができます。

『アゲンスト』はダメージを受ける際に一度だけ使用できます。一度に消費するウィルの数に制限はありません。

『アゲンスト』は自分が受けるダメージに対してしか使用できません。

（上記の二つの効果については P.32 『ダメージの処理』 を参照してください）

・『アディション』

意志の力で限界を超え、疾風の如き速さで連続行動を行います。

自分の行動が終了する際、ウィルを 1 点消費して『アディション』を使用することで、PC は再び行動することができます。

『アディション』は 1 ラウンド（戦闘中の時間単位。後述）に 1 度、自分の行動の直後にだけ使用できます。

（詳しくは P.28 『戦闘の流れ』 を参照してください）

■ ウィルの使用

ウィルを消費して効果を使用する際は、その効果を使用できるタイミングで使用を宣言し、ウィルを消費するだけで効果を得ることができます。ただし、消費できるウィルが足りない場合には使用を宣言することはできません。

ウィルは効果によって宣言できるタイミングが異なり、消費する数も異なりますので、使用の際には必ず確認するようにしてください。

■ ウィルの獲得

ウィルによって得られる効果は強力ですが、消費できるウィルがなくては使用することができません。ウィルを獲得する方法は3つあります。

1. 戦闘が始まるとき

戦闘の開始にあたり、各PCは通常時ウィル上限と同数になるよう、ウィルの所持数を調整します。この際に通常時のウィル上限を超えて所持することはできません（Lウィルの所持数は、変わりませんので注意してください）。

2. ベットに成功する

もう一つの方法が『ベット』に成功することです。『ベット』とは自分とヘリックスを繋いだ相手の行動判定に、文字通り自分の持つウィルを『賭ける』行為です。『ベット』に成功した場合、賭けたウィルはより大きく増して返ってきます（詳しくは、P.34『ベット』を参照してください）。

3. アーツによる獲得

《レイテント・パワー》など自らのアーツを使用するほか、《チャリティー》など他の仲間のアーツの効果によってウィルを獲得することができます。

■ ウィルの所持上限

ウィルは無限に所持できるわけではなく、上限が存在します。通常時と戦闘時で上限が異なり、それぞれ以下のように算出します。

$$\text{通常時のウィル上限} = (\text{キャラクターレベル}) + 5$$

$$\text{戦闘時のウィル上限} = (\text{キャラクターレベル}) \times 2 + 20$$

戦闘が終了して通常の状態に戻り、ウィルの上限が変化する際、通常時のウィル上限を超えたウィルは全て失われます。

■ L ウィル

ウィルを使い果たしてしまったPCは、効果を使うどころか新たにウィルを獲得することさえできなくなってしまいます。そんなPCに残された最後の切り札であり禁断の果実、それがLウィル（ラストウィル）です。

L ウィルの所持数と使用条件

全てのPCは10点のLウィルを持ち、自分の持っているウィルが3点以下になった際にLウィルを消費してウィルを得ることができます。消費したLウィル1点につき、1点のウィルを得ることができます。一度に消費できるLウィルの量に限度はありませんが、当然のことながらLウィルの上限である10点を超えて使用することはできません。

L ウィルの回復

Lウィルを消費した状態でウィルを持っている場合、PCはウィルを消費して即座にLウィルを回復させることができます。消費するウィル1点につき、Lウィルを1点回復させることができます。一度に何点のLウィルを回復させても構いませんが、Lウィルの上限である10点を超えて回復させることはできません。

Lウィルの消費と回復はどのタイミングで行っても構いません。宣言した上でGMの許可を得て行ってください。

23

ウィルの枯渇

もしも10点のLウィルを使い切り（Lウィルを回復するための）ウィルも持ておらず、かつそのタイミングでアーツによるウィルの回復も行えない場合、そのPCは直ちに死亡し、いかなる手段を用いても復活できません！

コラム ハイランダーとウィルの歴史

ジェネシスによって生み出されたハイランダーですが、ウィルの力はジェネシスが意図して与えたものではなく、偶発的に生まれた力でした。

また、潜在的に持っていたこの力を、ハイランダー自身も最初から扱えたわけではなかったようです。

それがハイランダー同士の交流や、ジェネシスとの戦いの中で（ハイランダー自身が）偶然ウィルの能力を見つけ出し、世代を重ねる事に次第にその能力を高めていったのです。

やがて、ハイランダー達が激闘の末にジェネシスを一掃しますが、その勝利にはこのウィルを使用した能力も大きく貢献しました。

また、その当時は今判明している五種類以上のウィルによる能力が存在していたようですが、後のハイランダー大戦などの影響で、次第にその能力を持つ者たちは失われ、それがどういった能力であったか伝わらないまま現在に至っており、アサルトエンジンでもその解明が進められています。



ヘリックス

精神的に強く繋がったハイランダー同士が交し合う、思念によるネットワークや信頼による結びつきそのものを総称してヘリックスと呼びます。ハイランダーはヘリックスを繋ぐことで、より強い力を発揮できるようになります。PC達よりも強力な敵を相手にする際、PC達が繋いだヘリックスは欠かすことのできない力となるでしょう。

■ヘリックスを繋ぐ

ハイランダー同士が互いに認めた場合、そのハイランダー達の間でヘリックスが繋がります。どちらかが拒否した場合、ヘリックスは繋がりません。信用、信頼、友情、恋慕、愛情などの様々な感情や、利害関係から導き出されたパートナーシップなど、相手と強く繋がった関係になることを互いに望むことでヘリックスが繋がります。

ただし、ヘリックスを繋ぐことができるは互いに面識があるハイランダー同士だけで、通常は対面した状況でのみ、繋ぐことが可能です。

また、ヘリックスを繋ぐ行為は一定の集中力を必要とするため、戦闘中などには行えません。

24

■ヘリックスを切る

ヘリックスは、繋いだハイランダーのどちらか一方がそれを切ることを望めば、どのタイミングでもヘリックスを切ることができます。

■ヘリックスの上限

PCが繋いでおけるヘリックスの上限は通常6つまでです。ヘリックスが上限に達している状態で新たに別のキャラクターとヘリックスを繋ぎたい場合は、現在繋いでいるヘリックスを1つ切ってから新しいヘリックスを繋いでください。

■ヘリックスの効果

ヘリックスはただの関係性に留まらず、実効的な力をハイランダーに与えます。

・念話（テレパス）

ヘリックスを通じて互いに意志疎通を行い、簡単な意見や発言、感情などを伝え合うことができます。集中すれば実際の会話と同じレベルの情報のやりとりを無言のまま行うことも可能です。

念話は一対一に限らず、ヘリックスが繋がった者同士であれば全員で念話を交わすことも可能です。

・ベット

ヘリックスを繋いだ相手の行動に対してベットを行い、ウィルを獲得する機会を得ることができます。

・相手へのウィルの使用

ヘリックスを繋いだ相手に対してウィルの効果の『リロール』と『パンプアップ』を使用することができます。

■ヘリックスの有効距離

ヘリックス自体には、無限とも思える程の有効距離がありますが、念話に関してはその限りではありません（明確な有効距離は、まだ解明されていません）。

ただし、ピレナステラ地方程度の距離であれば、問題なく念話をを行うことが可能です。

■ヘリックスが通じない状況

繋いでいたはずのヘリックスが途切れてしまった場合、幾つかの理由が考えられます。

・ヘリックスを繋いだ相手が死亡した

・アーティファクトなどのせいで通じにくくなっている

・相手が意図的にヘリックスを切った

主に上記の理由が考えられます。

ヘリックスが何事もなく自然に途切れることはあります。

コラム 念話（テレパス）について

念話（テレパス）は、ヘリックスを繋いだ者同士で意思を伝え合う力です（思った事が全て相手に伝わってしまうわけではなく、伝えるべき言葉は自分で選ぶことができます）。

能力としては電話に似ていますが、（お互いにヘリックスを結んだ）複数の者同士が、言葉を発することなく会話をできますので、ハイランダー同士の作戦会議や、呴嗟の会話を秘密裏に行いたい場合などに重宝します。



一般判定

一般判定とは、PCが戦闘以外で行う判定のことです。
一般判定では、ウィルの効果のうちから『サクセス』と『リロール』のみが使用できます（『ベット』『アゲンスト』『パンプアップ』『アディション』は使用できません）。

■一般判定の流れ

この項では、一般判定の手順を説明していきます。

1.行動判定の宣言

PCが行おうとする行動の内容を宣言します。GMがその行動の内容によってどの出生値を判定に使うのかを指定し、更にその行動の難易度を決定します。

2. 成功率の決定

判定に使用する出生値にGMが決定した難易度による修正を加えたものが成功率です。更にウィルを消費して『サクセス』を使うことで成功率を上昇させることができます。

(チャート『成功率の決定』参照)

難易度修正表

難易度	略号	修正
普通	—	± 0
やや難しい	や	— 10
難しい	難	— 20
至難	至	— 30

3. 判定を行う

2で決定した成功率を元に判定を行います。

行動をする PC のプレイヤーは 1D100 を振り、出目が成功率以下であれば判定は成功となり、行動は成功したことになります。更に出目がゾロ目だった場合はクリティカルとなります。

出目が成功率より大きかった場合、判定は失敗となります。この後まだ、ウィルを使用することで結果を成功に変えられる機会があります。ただし、判定の出目がゾロ目だった場合はファンブルとなります。ファンブルは即座に判定の失敗が確定します。

4. 成功率と出目の修正

3で判定が失敗しており、かつファンブルでなかった場合、判定を成功に変える機会があります。ウィルを使用して出目と成功率を操作した結果、出目が成功率以下になっていれば判定は成功となり、PCの行動は成功したことになります（後述）。

■一般判定の記述方法

シナリオでは一般判定を以下の形式で記述しています。

【知】出生値による一般判定 [難しい]

もしくは、

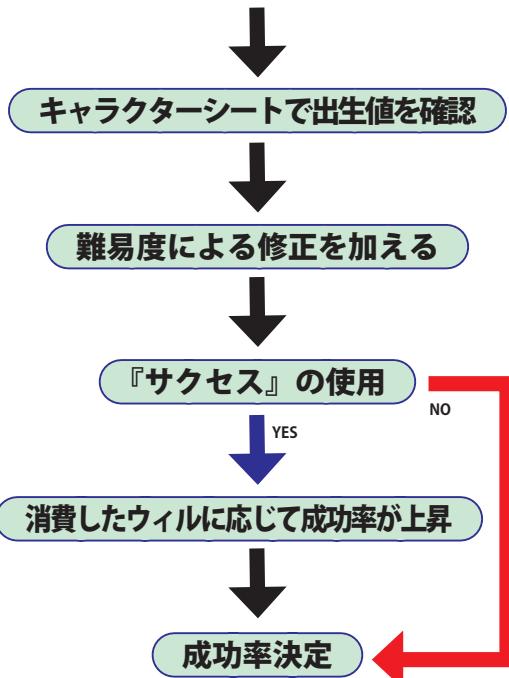
【知】判定【難】

これは、出生値【知】の一般判定値に難易度「難しい」の修正（-20%）を加えた値で判定するという意味です。

ただし、難易度が「普通」(±0%) の場合は難易度の記述を省略していますので、そのまま対応する出生値の一般判定値で判定してください。

■成功率の決定

GMが判定に使用する出生値を指定



サクセスとリロール

行動判定の際、PC達はウィルを使用して判定の成否に干渉することができます。

一般判定では『サクセス』と『リロール』のみが使用できます。

■ 『サクセス』

『サクセス』を使用すると、ウィルを消費して成功率を上昇させることができます。ウィルを1点消費するごとに成功率が+1されます。

判定が失敗した後（かつファンブルではない時）に使用した場合、修正後の成功率が1D100の出目以上になれば、判定を成功に変えることができます。

サクセスの制限

『サクセス』は判定を行う当事者だけが使用できます。他のPCが行う判定の成功率を上昇させることはできません。

『サクセス』は判定中であれば、ウィルがある限りいつでも、そして何度でも使用できます。

26

■ 『リロール』

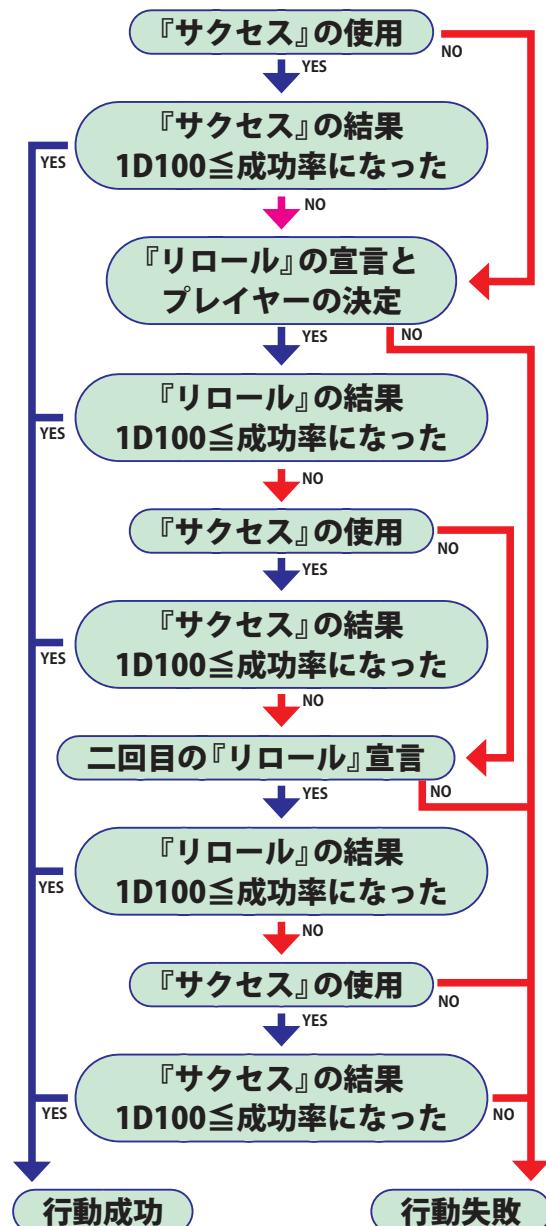
『リロール』を使用すると、判定で振った1D100の出目を変更することができます。『リロール』を宣言したプレイヤーはウィル1点を消費し、1D10を振ります。1D10の出目を、1D100の出目の十の位か一の位に入れ替え、新たに1D100の出目とします。新しい出目が成功率以下になつていれば判定は成功に変わります。

リロールの制限

『リロール』は判定をする当事者以外のPCが使用できます（自分の判定に自分で『リロール』を使用することはできません）。

『リロール』は1D100が振られた後、二回まで使用することができます。ただし、一回の判定で一人のPCが『リロール』を宣言できるのは一度までです。

■ ウィルによる成功率と出目の修正 (サクセスとリロール)



戦闘

PCたちが戦闘状態になった場合、戦闘に参加するキャラクターと戦闘に巻き込まれたと判断されたキャラクターは、敵側と味方側のそれぞれに振り分けられた上で戦闘フィールドに配置されます。

■戦闘フィールド

戦闘フィールドは敵側と味方側の両陣営共に前列と後列があり、キャラクターは前後列どちらかに必ず配置しなければなりません。

前にキャラクターがない場合、後列のみにキャラクターを配置することはできません。また、戦闘中に前列のキャラクターがいなくなった場合は後列にいるキャラクターは全て前列に押し上げられます。また、戦闘中に前列のキャラクター全てが戦闘不能になった場合も同様の処理を行います。

■距離

キャラクターの攻撃や行動による効果がどのくらい遠くまで届くのか、その目安になるのが距離です。

ゲーム中では、同列、近距離、遠距離の三種類に分けられます。

同列

基準とするキャラクターが配置された列と同じ列（基準とするキャラクターが味方側前列にいる場合は味方側前列）を指します。

近距離

基準とするキャラクターが配置された列および隣接する列（基準とするキャラクターが味方側前列にいる場合、味方側前列、隣接する敵側前列、味方側後列）を指します。

遠距離

基準とするキャラクターの配置された列と隣接しない列（基準とするキャラクターが味方側前列にいる場合は敵側後列を、キャラクターが味方側後列にいる場合は敵側前後列）を指します。

■ラウンド

戦闘の経過はラウンドという単位で区切られます。戦闘フィールド上にいる全てのキャラクターが自分の手番の終了を宣言するまでを1ラウンドとして扱います。

■ターン

キャラクターが自分の行動を行う手番のことをターンと呼び、ターンを担うキャラクターを使用しているプレイヤーをターンプレイヤーと呼びます。キャラクターは通常、1ターンに1回の行動をとることができます。

■ターン中の行動

ターン中に宣言できる行動は、大きく分けて、攻撃、攻撃以外で判定が必要な行動、判定が不要の行動、ターンの放棄の4つです。

状況によりキャラクターが上記以外の行動をとる場合、行動の可否や判定の有無についてはGMが判断してください。

・攻撃

指定した相手に対して攻撃を行います。近距離のみを対象にする白兵攻撃と、近距離から遠距離までを対象にできる射撃攻撃があり、それぞれ通常の攻撃の他、アーツを使用した攻撃があります。自身の命中判定によって攻撃の成否を決定し、命中の場合は相手の回避判定によってダメージの有無を決定します（P.32 ダメージの処理を参照）。

・攻撃以外で判定が必要な行動

攻撃以外を目的とした準備や判定を要する行動です。判定の必要性や難易度はGMが決定してください。

・判定が不要の行動

アイテムの使用、判定が不要なアーツの使用、前後列間の移動、装備の変更、落ちているものの回収など、宣言するだけで成功する行動です。

・ターン放棄

行動を行わずにターン放棄を宣言することで、即座に自身のターンを終了させることができます。ただし、放棄したターンの代わりに別のターンを要求することはできません。

■攻撃の属性

敵となるキャラクターは弱点属性を持っていることがあります。弱点属性と一致する属性の攻撃を命中させた場合、ダメージ算出時に+2D6のボーナスを得ることができます。属性には、火、氷、雷、風、光、闇の6種類があります。

属性はアーツや特殊な武器などの効果で取得できます。なお、同時に2種類以上の属性を持つことはできません。

■戦闘不能

ダメージやその他の効果でPCのHPが0になった場合、そのPCは戦闘不能となります。戦闘不能を回復させたまでは行動することができず、ターンプレイヤーになることもできません。ただし、戦闘不能の状態でも、他のキャラクターにウィルを使用することと、ベットを行うことは可能です。

止めを刺す：戦闘不能のキャラクターは、他のキャラクターから止めを刺すと宣言された場合、その行動を阻む者がいない限り死亡してしまいます。

戦闘の流れ

戦闘に突入すると判定は戦闘ルールによる処理に変わります。以下は戦闘の流れについて解説します。

■戦闘開始時の処理

GMが戦闘の発生を宣言した場合、あるいはPC側から戦闘を仕掛けることをGMが許可した場合、戦闘が開始されます。

まず、各プレイヤーは通常時ウィル上限と同数になるよう、ウィルの所持数を調整してください。ただし、このときLウィルは回復しません。

次に、戦闘に参加するキャラクターを確認し、参加するキャラクターを戦闘フィールド上に配置します。この時PCはPC側の前列後列に自由にキャラクターを配置して構いませんが、前列にいるキャラクターがいない場合、後列にキャラクターを配置することができません。

■ラウンドの流れ

戦闘フィールド上に配置が終った後、ゲームはラウンド単位での進行に切り替わり、以下のような流れで処理されます。

28

1.ラウンド開始

新たなラウンドを開始します。

2.行動順の決定

戦闘に参加している全キャラクターの行動値を比較します。既に自分のターンを終了したキャラクターは除いてください。

3.ターンプレイヤーの決定

2で比較した中で最も行動値の大きいキャラクターが自分のターンを得ます。

3-1. 行動選択

ターンプレイヤーは自分のキャラクターが行う行動を選択、宣言します。

3-2. 行動の結果を決定

3-1で選択した行動の成否や行動による効果を求めます。攻撃であれば命中判定と回避判定、攻撃以外で判定が必要な行動は戦闘判定が必要になります。

判定が成功した、あるいは判定が不要の行動だった場合は、それぞれの行動の手順にしたがって効果を求めてください。

3-3.『アディション』の使用

行動が終了した後に『アディション』の効果を使用して再度行動することができます。

ただし『アディション』は1ラウンドに一度までしか使用できず、原則として二度目以降の使用宣言はできません。

『アディション』を使用した場合は3-1に戻ってください。

3-4. ターン終了

行動を終了し『アディション』を使用しない(できない)場合とターンの放棄を宣言していた場合、ターンは終了になります。

4.ターン終了済チェック

戦闘フィールド上にいるキャラクターで、まだ自分のターンを行っていないものがいるかどうかを確認します。

まだターンを行っていないキャラクターがいる場合は2に戻り、再び行動順を比較して次のターンプレイヤーを決定します。

5.ラウンド終了

戦闘フィールド上にいる全てのキャラクターがターンを終了していた場合、そのラウンドは終了になります。戦闘フィールド上にキャラクターが残っており戦闘が続行される場合は、次のラウンドに移ります。

6.戦闘の終了

敵側PC側どちらかのキャラクター全てが戦闘不能になった場合、戦闘が終了します。

シナリオのボスを倒した場合やGMが指定した戦闘終了の条件を満たした場合も戦闘を終了させて構いません。その場合は戦闘が終了したことをGMが宣言してください。

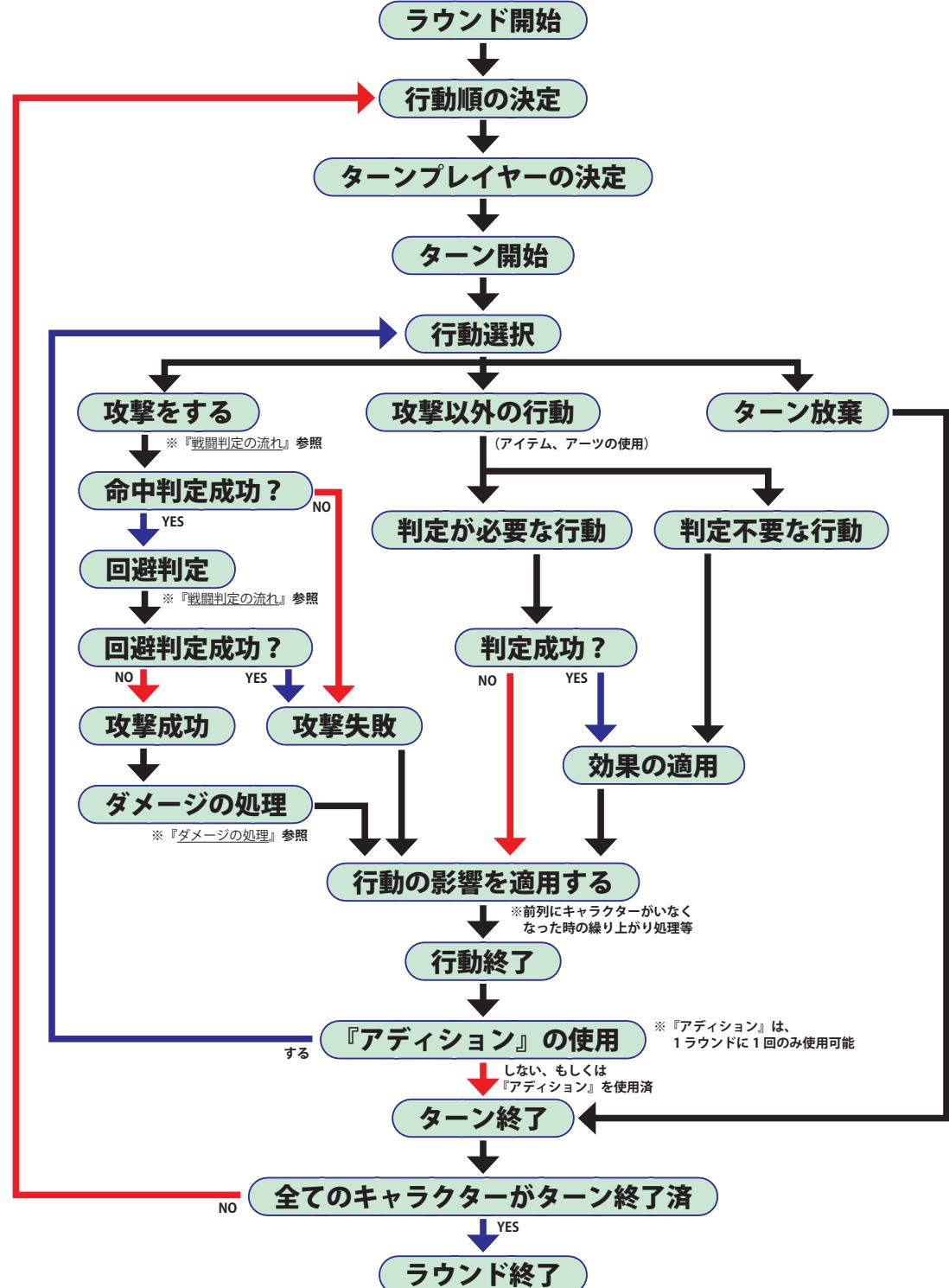
■アディション

PCは行動終了時に『アディション』の効果を使用することで、ターンを終えずにもう一度行動する機会を得ることができます。

『アディション』の効果を使用するためには、ウィルを1点消費する必要があります。

『アディション』は1ターンに一度、自分に対してのみ使用できます。





戦闘判定

PCが戦闘時に行う行動判定を戦闘判定と呼びます。一般判定と異なり、自分の行動だけでなく相手の行動の成否まで含めた判定が発生します。

戦闘判定ではウィルの使用効果を全て使うことができます。

■戦闘判定の種別

戦闘中に行われる判定は主に命中判定と回避判定の二つです。この二つ以外にも、GMが判定の必要を認めた行動には判定が発生します。

命中判定はPCが相手を攻撃する際に行う判定で、白兵攻撃、射撃攻撃の二種類があります。白兵攻撃を行う場合には『白兵命中』を、射撃攻撃と属性攻撃を行う場合は『射撃命中』を成功率として使用します。

戦闘判定の成功率を算出するには、『白兵命中』『射撃命中』『白兵回避』『射撃回避』の中から行動選択に応じた値を使って判定を行います。判定に成功すれば攻撃は成功したこととなり、攻撃を受けた側の回避判定の成否によって最終的に攻撃が命中したかどうかが決定されます。

30

命中判定

命中判定はPCが相手を攻撃する際に行う判定で、攻撃には白兵攻撃と射撃攻撃の二種類があります。白兵攻撃を行う場合には『白兵命中』を、射撃攻撃を行う場合は『射撃命中』を、それぞれの成功率として使用します。

戦闘判定の成功率を算出するには、『白兵命中』『射撃命中』『白兵回避』『射撃回避』の中から行動選択に応じた値を使って判定を行います。判定に成功すれば攻撃は成功したこととなり、攻撃を受けた側の回避判定の成否によって最終的にダメージの有無が決定されます。

回避判定

回避判定はPCが相手から攻撃を受けた際に行う判定です。受けた攻撃の種別に応じて『白兵回避』か『射撃回避』の値を使用します。回避判定が成功した場合、攻撃は命中しなかったことになり、ダメージは受けません。また、命中判定が失敗していた場合、回避判定は発生しません。

回避判定は、自分を目標にした攻撃の命中判定が成功する度に判定の機会が与えられます。

■ファンブル

判定で振った1D100の出目が成功率より大きいゾロ目だった場合は、一般判定の時と同様にファンブルが発生します。

ファンブルの場合『リロール』や『サクセス』が行えなくなり、即座に判定の失敗が確定します。

■クリティカル

判定で振った1D100の出目が成功率以下のゾロ目だった場合、クリティカルが発生します。

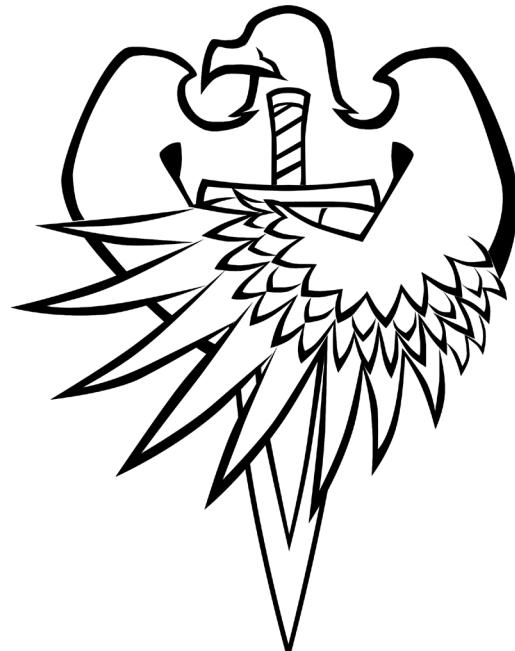
・命中判定のクリティカル

命中判定でクリティカルが発生した場合、その攻撃はより効果的に命中したこととなり、ダメージを算出する際のダイスが2個増えます。

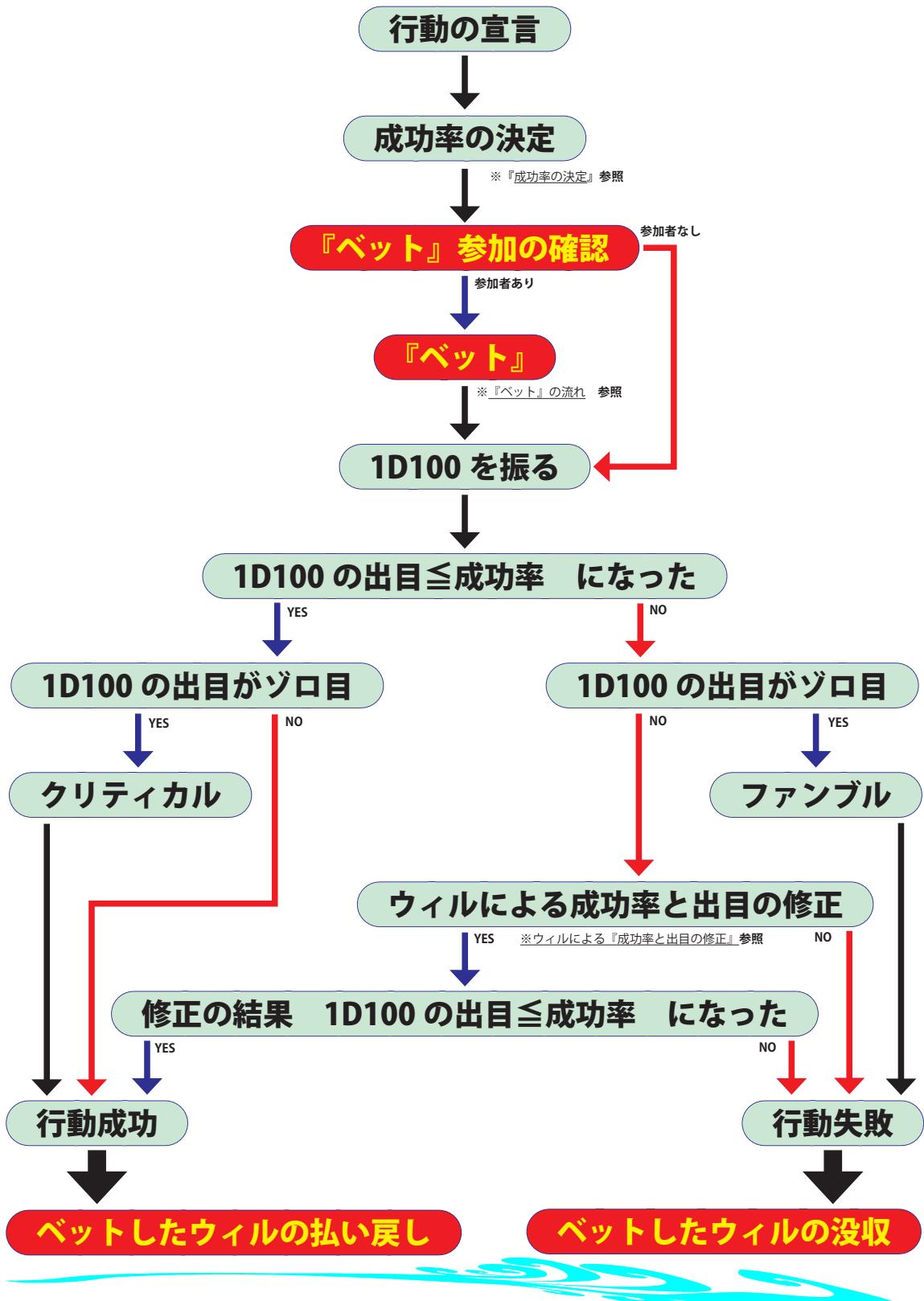
また、命中判定でクリティカルが発生した場合、回避判定はクリティカルが発生しない限り失敗となります。

・回避判定でのクリティカル

相手がクリティカルで成功させた攻撃を回避することができます。



戦闘判定の流れ



ダメージの処理

1. PCがダメージを与える場合

PCの攻撃が成功し相手にダメージを与える場合は、そのPCの攻撃力と2D6の出目を合計したものが基本のダメージです。命中判定がクリティカルだった場合は更に追加で2D6が加算されます。同じように、攻撃の属性が相手の弱点属性と一致した場合も2D6が加算されます。ダメージ量を増やすアーツを使用していた場合はその効果の分も加えます。

更に、全てのPCはウィルを消費して『パンプアップ』を使用することができます（後述）。その後、PCが与える総ダメージから、敵キャラクターの防御力を引き、敵に与えられる最終ダメージが決定されます。

2. PCがダメージを受ける場合

PCが相手からダメージを受ける場合は、相手が算出したダメージからPCの防御力を引いて最終的なダメージを決定します。PCが身につけている装備のほかに防御力を増やすアーツを使用していた場合はその効果の分も加えます。

更に、ダメージを受けるPCはウィルを消費して『アゲンスト』の効果を使用することができます（後述）。

32

ただし、『パンプアップ』の使用を宣言できるのはダメージ算出を始める前までです。ダメージを算出し終えてから宣言することはできません。つまり、ダメージを与えた結果相手が倒れなかつたからといって、追加で『パンプアップ』を宣言してダメージを与えることはできません。

・『アゲンスト』

『アゲンスト』の効果を使用すると、自分が受けるダメージを減少させることができます。

消費するウィル1点ごとに、受けるダメージが1点減少されます。一度に何点のウィルを消費しても構いません。

『アゲンスト』を宣言できるのは、ダメージを受けるPCのみです。自分以外のPCが受けるダメージに対して『アゲンスト』の使用を宣言することはできません。

また、『アゲンスト』はあくまでこれから受けるダメージを減少させる効果なので、ダメージを適用して減少させたHPを取り戻すことはできません。

■パンプアップとアゲンスト

ダメージを決定する際に使用できるウィルの使用効果が『パンプアップ』と『アゲンスト』です。『パンプアップ』はPCがダメージを与える際、『アゲンスト』はPCがダメージを受ける際に使用できます。

・『パンプアップ』

『パンプアップ』の効果を使用すると、攻撃で与えるダメージを上昇させることができます。

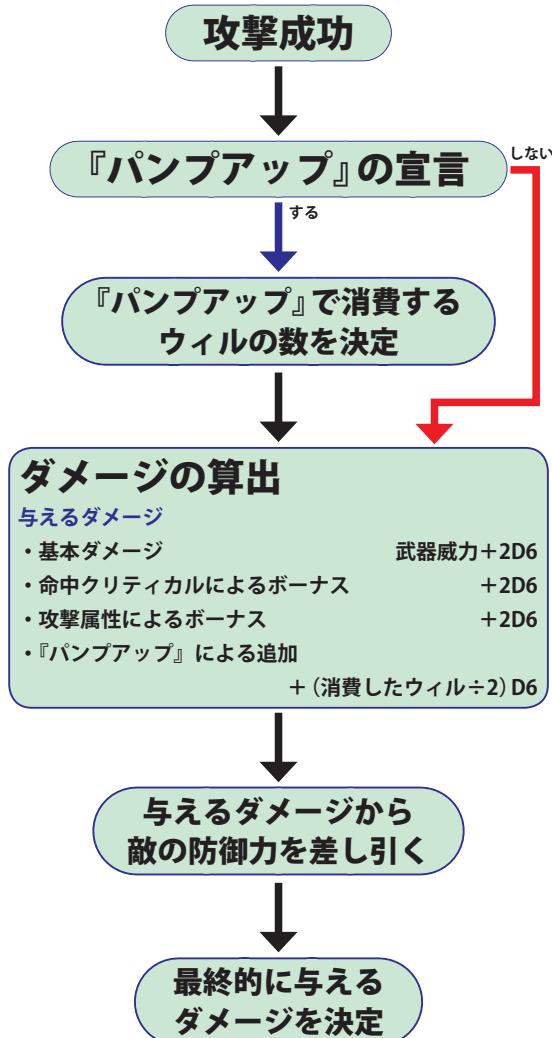
『パンプアップ』の使用を宣言したプレイヤーは、消費するウィル2点ごとに、ダメージ算出時にD6を一つ増やすことができます。例えば、『パンプアップ』に8点のウィルを消費する場合、ダメージ算出時に4D6を追加することができます。

『パンプアップ』は攻撃を行ったターンプレイヤー以外のプレイヤーも宣言することができ、一度のダメージ算出で何人でも『パンプアップ』を宣言することができます。

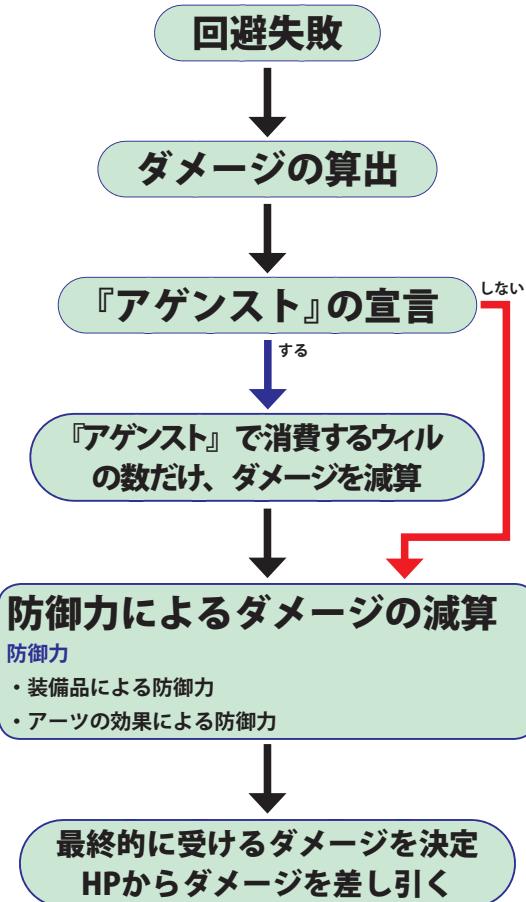


ダメージ処理の流れ

■ PC がダメージを与えた場合



■ PC がダメージを受けた場合



ベット

ハイランダーがウィルを能動的に増やすことができる唯一の手段、それが仲間の戦闘判定に対するベットです。

PCはヘリックスで繋がった仲間が行動判定を行う際、その判定の成功に文字通りウィルを「賭ける(ベットする)」ことができ、成功時には2倍のウィルを獲得することができます(反面、失敗によりウィルを失う危険もあります)。

ベットは仲間に對してのみ行えます。自分の判定に直接ベットを行うことは(特別な場合を除いて)できません。

■ベットの機会

ベットは戦闘判定の際にのみ行うことができます。戦闘判定であれば、命中判定でも回避判定でも、それ以外の戦闘中の判定でも構いません。

一般判定や、そもそも判定を行わない行動にウィルをベットすることはできません。

■ベットの流れ

ヘリックスで繋がった仲間の誰かが戦闘判定を行う際、他のPCはベットを行うことができます(判定を行うPCはベットを行えないことに注意してください)。

ベットは以下の手順に沿って処理されます。

1. 成功率の宣言

判定を行うPCは、その判定の成功率(アーツや『サクセス』の効果などを全て適用した後の、判定前における最終的な成功率)を宣言します。この成功率がベット参加を判断する基準になりますから、宣言を忘れないようしてください。

2. ベットの参加を確認

判定を行うPCは、これから行う判定についてベットに参加するか否かを確認します。ベットに参加するPCがいなかった場合は、以降のベットの処理は行わずに戦闘判定の処理をしてください。

3. ウィルの数を確認

ベットに参加するPCは何点のウィルをベットするかを宣言してください(ウィルの管理にコインなどを使用している場合はベットする分を共通の場に出すと良いでしょう)。

4. ベットの最終確認

判定を行うPCは、参加を宣言したPCが皆ウィルをベットし終えたかどうかを確認してください。確認が終了した段階で、ベットしたウィルの数の変更やベットの辞退はできなくなります。

5. 判定

判定を行うPCは、戦闘判定の手順どおりに判定を行ってください。1D100を振った後、結果によって『サクセス』や『リロール』を使用し、行動の成否を決定してください。

注意: 判定した行動が攻撃だった場合、命中判定が成功していれば、判定は成功と見なされます(その後に攻撃を回避されたとしても判定自体は成功しているので、ベットの処理上では成功として扱われます)。

6. ウィルの清算

判定の成否によってウィルの清算を行います。

判定が成功した場合、ベットに参加したPCはベットした数の2倍のウィルを獲得できます。

しかし判定が失敗だった場合、ベットしたウィルは失われてしまいます(GMはウィルの回収を宣言してください)。

注意: ベットはウィルを増やすチャンスですが、ウィルを失ってしまう危険もあります。ベットするべきか否か、『サクセス』や『リロール』はどのくらいまで使用するべきか、よく考えて行ってください。

■『ベット』の流れ

判定するプレイヤーが成功率を宣言



『ベット』に参加するプレイヤーを確認

参加者あり

参加者なし

参加者がベットするウィル数を宣言

参加者あり



参加者全員がベットしたことを確認

参加者あり



判定ロール～成功率と出目の修正

判定失敗

判定成功

ベットしたウィルは全て没収される

ベットした枚数の2倍のウィルが払い戻される

※以後ベット処理なし

その他のルール

■バッドステータス

アーツやスキル、アイテムなどの効果により、キャラクターは正常な状態ではなくなることがあります。これをバッドステータス（異常状態）と呼びます。

バッドステータスは、同じ種類同士の効果は重複しませんが、異なる種類であれば効果が重複（累積）します。

バッドステータスは、戦闘終了、アイテム、アーツなどによって回復できます。

以下は代表的なバッドステータスです。シナリオやアーティファクト、GMが定める特殊な状況によっては、より特殊なバッドステータスも発生し得ます。その際の効果や回復条件は困難になり過ぎない範囲でGMが設定してください（バッドステータスを表す状態異常カードがプレイングシートの最終ページにあります）。

・虚無状態

[虚無状態] のキャラクターは、自身の判定におけるクリティカルの出目が直ちにファンブルとして扱われる（ゾロ目が出た瞬間にファンブルとなる）。[虚無状態] は戦闘終了時に自動的に回復する。

・猛毒状態

[猛毒状態] のキャラクターは、そのキャラクターのターン開始時に、防御力で軽減不能な $5 \times [\text{アーツ (猛毒) Lv}]$ 点のダメージを HP に受ける。[猛毒状態] は戦闘終了時に自動的に回復する。

・消沈状態

[消沈状態] のキャラクターは、そのキャラクターのターン開始時に、防御力で軽減不能な $5 \times [\text{アーツ (消沈) Lv}]$ 点のダメージを MP に受ける。[消沈状態] は戦闘終了時に自動的に回復する。

・戦慄状態

[戦慄状態] のキャラクターは、回避以外のあらゆる判定に -5% の修正を受ける。その結果、成功率が 0% 以下になった場合は 0% として扱う。[戦慄状態] は戦闘終了時に自動的に回復する。

・呆然状態

[呆然状態] のキャラクターは、白兵・射撃回避に -5% の修正を受ける。その結果、成功率が 0% 以下になった場合は 0% として扱う。[呆然状態] は戦闘終了時に自動的に回復する。

・鈍重状態

[鈍重状態] のキャラクターは、行動値に $-5 \times [\text{アーツ (鈍重) Lv}]$ の修正を受ける。その結果、行動値が 0 以下になった場合は 0 として扱う。[鈍重状態] は戦闘終了時に自動的に回復する。

・衰弱状態

[衰弱状態] のキャラクターへの攻撃は、命中判定に成功しさえすれば、すべてクリティカルとして扱われる。[衰弱状態] は戦闘終了時に自動的に回復する。

■奇襲

奇襲とは予期せぬ攻撃による混乱で反撃の暇を与えぬ攻撃方法です。相手の警戒の程度によってPCたちが奇襲を行うこともあるれば、反対に奇襲を受けることもあるでしょう。

・通常奇襲

警戒に類する判定の失敗、虚を突かれる、半ば包囲されている、側面からの攻撃、休息時の襲撃など、GM が奇襲と判断した状況において発生します。

効果：自身のターンが来るまで回避判定不能。

・完全奇襲

警戒に類する判定のファンブル、内通者に気付かない、包囲されている、背面からの攻撃、熟睡時の襲撃など、その他 GM が完全奇襲と判断した状況において発生します。

効果：前衛後衛の初期配置がランダムで決まる。

GM は、偶数を前衛、奇数を後衛とする（逆でも良い）とし、全員の配置をダイスで決定すること。

■休止による回復

キャラクターは、その消耗の度合いに応じてクエストの遂行を休止し、体力と精神力の回復を試みることができます。休止には小休止と大休止の2種類が存在します。

・小休止：仮眠や野営による休憩

HP と MP が、キャラクター Lv $\times 3$ 点ずつ回復

・大休止：安全な場所での休息

HP と MP が、キャラクター Lv $\times 7$ 点ずつ回復

アーツ索引

あ

アーカイヴィスト (アーヴァント)	A18
アーマークラッド (エクスプロイヤー)	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 (エクスプロイヤー)	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 (エクスプロイヤー)	A23
アジェイセント・シャーティング (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
アブソーブ (エクスプロイヤー)	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 (エクスプロイヤー)	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

36

い

イベイジョン (ニュートリノ)	A24
イラブション (エクスプロイヤー)	A22
イレーション (オデッセイア)	A14
インヴァリード (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
インテューション (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 (サジタリア)	A13
ウェークポイント (エレメンタラー)	A10
ウェークン・アキュラシー (クロスバイツ)	R309

ウェークン・タフネス (クロスバイツ)	A21
ウェークン・ニンブル (クロスバイツ)	A21
ウェークン・パワー (クロスバイツ)	R308
ヴィガー (エクスプロイヤー)	R310
ウエポン・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
ウォーカライ (プロミネンス)	A16
ウォータイム・アップ (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・アップ (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

カウンタークト (アンビュラス)	A9
カウンターオフェンシブ (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
カバーリング (グラディウス)	A6
カバーリング・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
---------------	----



クリックシフト (グラディウス)	A7	シャドー・ルーター (クロスバイツ)	A21
グライナー (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	シュプリマシー (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		
クリエーション・ブースター (アーヴァント)	A18		
クロスファイア (エレメンタラー)	A11		
クロニクル (アンビュラス)	R296		
け			
堅固 (クリーチャー)	E19	スウィフト (ニュートリノ)	A25
こ			
コマンダー (コモン)	A4	スウェー (ニュートリノ)	A24
コラプス (エクスプロイヤー)	R311	スーサイド・ボム (モルフ)	E13
コンヴァージョン (モルフ)	E11	スタンドスタイル (オデッセイア)	A14
コンカー (エクスプロイヤー)	A23	ステューパー (クロスバイツ)	A20
コンダクター (プロミネンス)	A17	ストラテジー (プロミネンス)	A17
コンバット・レーション (ニュートリノ)	R312	スピードスター (ニュートリノ)	A24
		スピキュレーション (オデッセイア)	A15
		スフィア・アンビュラス (アンビュラス)	A8
		スフィア・エレメンタラー (エレメンタラー)	A10
		スフィア・クロスバイツ (クロスバイツ)	A21
		スラスト (グラディウス)	R295
		スローター (エクスプロイヤー)	A23
		スワップ (モルフ)	E11
さ			
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 (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
		全体攻撃 (クリーチャー)	E19
し			
シーケレット・セービング (コモン)	A4		
シーザース・タイム (モルフ)	E11	ソウルシーバー (クロスバイツ)	A20
ジェノサイド・ハート (モルフ)	E11		
ジオグラフィ (エレメンタラー)	A11		
指揮 (クリーチャー)	E21		
シックスセンス (オデッセイア)	A15		
自爆 (クリーチャー)	E20		
シャープショット (サジタリア)	A12		
弱肉強食 (クリーチャー)	E21		
射撃カウンター (クリーチャー)	E20		
射撃強化 (クリーチャー)	E18		
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		
そ			
た			
		ダークエッジ (クロスバイツ)	A20
		ターミネート (エクスプロイヤー)	A22
		タイラント (エクスプロイヤー)	A22
		ダッキング (ニュートリノ)	A25
		タレント (プロミネンス)	A16
		タンブラー (ニュートリノ)	A25
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)

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)
ディスマイ (サジタリア)
ディテクト・アーツ (アンビュラス)
ディバーション (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)

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)
トランスマーチューション (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)

38

な

投げっぱなし (クリーチャー)
ナルシズム (プロミネンス)

に

肉の壁 (クリーチャー)
肉の壁強化 (クリーチャー)

ね

ネゴシエーション (プロミネンス)
ネファリウス (モルフ)

は

パーセプション (サジタリア)
パークエス (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)

A17	バイオロジー (アンビュラス)	A9
A12	ハイドロジー (アーヴァント)	A19
A4	白兵カウンター (クリーチャー)	E19
	白兵強化 (クリーチャー)	E18
	白兵精度 (クリーチャー)	E18
A18	パシフィズム (プロミネンス)	A16
E13	バスター (エクスプロイヤー)	R311
E12	パティエンス (コモン)	A5
E11	バトルビート (グラディウス)	A6
R301	バトロン (プロミネンス)	A16
A8	バニッシュ (エクスプロイヤー)	A23
A17	バフェット (グラディウス)	R294
R308	バラージ (モルフ)	E11
A21	バレッジ・カーテン (サジタリア)	A13
A21	バレッジムーブ (グラディウス)	A7
A9	バレッド・チェイス (サジタリア)	A13
A17	範囲攻撃 (クリーチャー)	E18
	反射神経 (クリーチャー)	E19
	バンドマスター (プロミネンス)	A16

ひ

R295	ピアース・ショット (サジタリア)	A13
A12	ヒーリング (アンビュラス)	A8
A5	ヒドゥン (サジタリア)	A13
A18	ヒプノシス (クロスバイツ)	A21
A16	ビワイルダー (サジタリア)	R300
R294	ピンホール・ガンナリー (ニュートリノ)	A25
A19		
R297		
A4		
A20		
E21		

ふ

E21	ファースト・エイド (アンビュラス)	A8
A17	ファシネイト (プロミネンス)	R304
A17	ファナティック (オデッセイア)	A14
E21	フィーストオブライフ (プロミネンス)	A17
E21	フィールド・オブ・アイス (エレメンタラー)	R298
	フィールド・オブ・ウインド (エレメンタラー)	R299
	フィールド・オブ・サンダー (エレメンタラー)	R299
	フィールド・オブ・ダーク (クロスバイツ)	R309
	フィールド・オブ・ファイア (エレメンタラー)	R298
	フィールド・オブ・ライト (クロスバイツ)	R309
	フィジカル・アボイド (サジタリア)	A12
	フィジックス (エレメンタラー)	A11
	フィスト・エンハンス (グラディウス)	R294
	ブースト・アキュラシー (アンビュラス)	A9
	ブースト・タフネス (アンビュラス)	A8
A17	ブースト・ニンブル (アンビュラス)	A9
A17	ブースト・パワー (アンビュラス)	A8
A5	フェイタリティ (オデッセイア)	A15
A6	フォアフロント (エレメンタラー)	A11



フォース・エレメント (エレメンタラー)	R298	め	
フォーティュード (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ки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・ブスター (エレメンタラー)	A10
ブリリアンス (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
プロスペリティ (プロミネンス)	R304	ラストギャスプ (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	39
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
へ		リゲイン (グラディウス)	A6
ペイオフ (オデッセイア)	A15	リザレクション (アンビュラス)	A9
ベータ・アナライズ (アーヴァント)	A19	リゾリューション (オデッセイア)	A14
ベータ・ブレイカー (エレメンタラー)	R299	リノベーション (モルフ)	E13
ペノム (モルフ)	E13	リバイブ (アンビュラス)	A8
ほ		リベリオン (サジタリア)	R301
ポイズン (アーヴァント)	R306	リムーヴアウト (モルフ)	E12
ポージング (エクスプロイヤー)	A22		
ホップヘッド (オデッセイア)	A15	る	
ま		ルアー (プロミネンス)	A16
マーシー (オデッセイア)	A14	ルナティクス (モルフ)	E12
マスキュラー (グラディウス)	A7		
マスター・エレメント (エレメンタラー)	A11	れ	
マスター・ハンド (アンビュラス)	A9	レイテント・パワー (コモン)	A5
マッスルバースト (エクスプロイヤー)	A22	レジーム (アンビュラス)	R297
マッドネス (オデッセイア)	R303	レストレーション (アンビュラス)	R297
み		レックレス・ギャンブル (オデッセイア)	R302
ミラーニューロン (モルフ)	E13	わ	
		ワンホール・ショット (サジタリア)	R301

アサルトエンジン奥付

発行者 企画

©富士見書房・灘新一郎・Bridge-Head

山下 直久
劍持 太志
以上 富士見書房

2012年8月30日 初版発行／2012年9月26日 初版改訂

編集制作 DTPデザイン Game System Design

山野下 浩章・TEAM GESU
萩山 浩・萩山デザイン
灘 新一郎・Bridge-Head

Writer

藤貴 浩
睦屋 半風
楠 和音
げすの中の人に

イラスト

shri (表紙・サンプルキャラクター)
睦屋 半風 (本文・サンプルキャラクター・シナリオ)
月邸 沙夜 (制服デザイン)
なかやまさき (サンプルキャラクター・シナリオ)
まひろ (サンプルキャラクター)
真田 康介 (シナリオ)

シナリオ&制作協力

藤貴 浩 灘 新一郎 望月 みちる
間中 丞風 虚月 有漏路 墨州 玄太朗
楠 和音 近信 曽漢 天騎士 鮎
てんてこまい ランドルフ ドラグーン
キール サザンクロス RHK
小林兼三 パートン 深玲
ネズミスキー のぶ 神無月隼人
餅ありさ 川野芳枝 トキハラ
おぼろ Diamond Sutra gfdsc2008
豆にゃあ 四季 アンクイス
千種 もれぞう ミーティア
くるみ@鉄村 丹野裕 怜勇
ボツはイヤーン サグラダファミリア 夜明けの竹中
ハルベルト 非戦闘型最終兵器 Goblin
佐々木浩 松尾美奈 わて
黒澤一樹 原田正樹 章
ピクトマンサー エンホー 藤井忍
吾頭 空也 タカギケイシ 独楽
雪風 みやび 久保寺 良一 黒豆 いる
祐吟 楓 西口 敦司

Special Thanks

フルハウスのブー 夜明けの竹中
香川大学TRPG同好会 The TRPG のみなさん
GAME CIRCLE MASTERS & TRPG PLAYERS CONVENTION のみなさん
ロール＆ロールステーション秋葉原店様
以上 敬称略 順不同

