

暴走ジャーム

能力値 技能

【肉体】8 〈白兵〉4、〈回避〉4

【感覚】4

【精神】8 〈RC〉4

【社会】1

【HP】104 【行動値】16

装甲値：0 侵蝕率：150%（ダイス+4個）

■能力暴走タイプ

ブリード：クロスブリード

シンドローム：サラマンダー/キュマイラ

「押さえきれないっ!!」

あふれ出る力を押さえきれないジャーム。

◆取得エフェクト

▼サラマンダー

〈炎の加護〉3、〈炎の刃〉3、〈白熱〉3、

〈プリザードプレス〉3、〈燃える魂〉3

▼キュマイラ

〈獣の殺意〉2、〈魔獣の咆哮〉2

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：サラマンダー〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉2、〈加速する刻〉1

◆コンボデータ

▼紅蓮の拳

〈炎の加護〉+〈白熱〉

タイミング：マイナーアクション

素手のデータ変更、判定のダイスを+4個（適用済み）。

▼氷炎の嵐

〈プリザードプレス〉+〈炎の刃〉+〈コンセントレイト：サラマンダー〉

タイミング：メジャーアクション

技能：〈RC〉

ダイス：13個

クリティカル値：7

難易度：対決

対象：範囲（選択）

射程：視界

攻撃力：+11

解説：炎と氷の嵐で攻撃する射撃攻撃。

▼狂炎の拳

〈獣の殺意〉+〈炎の刃〉+〈コンセントレイト：サラマンダー〉

タイミング：メジャーアクション

技能：〈白兵〉

ダイス：16個

クリティカル値：7

難易度：対決

対象：単体

射程：至近

攻撃力：+16

解説：炎をまとった拳での白兵攻撃。対象のドッジ判定のダイスを-2個する。

▼〈魔獣の咆哮〉

タイミング：オートアクション

解説：攻撃の際に使用。リアクション判定を行なう「対象：単体」のダイスを-2個する。1ラウンドに1回まで使用可能。

▼〈燃える魂〉

タイミング：オートアクション

解説：戦闘不能を回復、HPを30点まで回復する。1シナリオに1回まで使用可能。

■肉体変異タイプ

ブリード：クロスブリード

シンドローム：キュマイラ/ハヌマーン

「俺が、俺じゃなくなる……」

レネゲイドの暴走で肉体が変異したジャーム。

◆取得エフェクト

▼キュマイラ

〈完全獣化〉2、〈獣の力〉3、〈破壊の爪〉3、

〈ハンティングスタイル〉2、〈魔獣の証〉3

▼ハヌマーン

〈獅子奮迅〉3、〈吠え猛る爪〉2

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：キュマイラ〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉2

◆コンボデータ

▼魔獣変化

〈完全獣化〉+〈破壊の爪〉+〈ハンティングスタイル〉

タイミング：マイナーアクション

解説：素手のデータ変更、【肉体】判定のダイスに+4個（適用済み）。戦闘移動を行なう（離脱可能）。

▼ハリケーンブロー

〈獣の力〉+〈獅子奮迅〉+〈コンセントレイト：キュマイラ〉+〈吠え猛る爪〉

タイミング：メジャーアクション

技能：〈白兵〉

ダイス：16個

クリティカル値：7

難易度：対決

対象：範囲（選択）

射程：至近

攻撃力：+17

解説：音速の爪での白兵攻撃。装甲値無視。

〈獅子奮迅〉は1シナリオに3回まで使用可能。

▼〈魔獣の証〉

オートアクション

解説：戦闘不能を回復、HPを30点まで回復する。1シナリオ1回まで使用可能。

■戦闘配置

PC全員を1エンゲージ、5m離れた場所に暴走ジャームを配置する。

■戦闘プラン

▼能力暴走タイプ

最初のイニシアチブプロセスで《加速する刻》を使い、マイナーアクションで「▼紅蓮の拳」、メジャーアクションで「▼氷炎の嵐」で攻撃する。PCにエンゲージされたら、「▼氷炎の嵐」と「▼狂炎の拳」を交互に使用する。

▼肉体変異タイプ

できるだけ多くのPCにエンゲージするように移動し、「▼ハリケーンブロー」で攻撃する。

《獅子奮迅》が使用できなくなった場合、コンボから外して単体に攻撃を行なう。

レネゲイドの落とし子

能力値 技能

【肉体】6 〈白兵〉4、〈回避〉4

【感覚】4

【精神】10 〈RC〉4

【社会】2

【HP】132 【行動値】18

装甲値：0 侵蝕率：150%（ダイス+4個）

■雷光の魔術師タイプ

ブリード：トライブリード

シンドローム：エンジェルヒロウ/サラムンダー/ブラックドッグ

「これが、天が与えてくれた力だ!!」

光と雷撃を自在に操るタイプ。

◆取得エフェクト

▼エンジェルヒロウ

〈幻惑の光〉2、〈光芒の疾走〉3、

〈主の右腕〉3

▼サラムンダー

〈極大消滅波〉5、〈燃える魂〉3

▼ブラックドッグ

〈雷の槍〉2、〈雷神の鎧〉2

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：ブラックドッグ〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉3

◆コンボデータ

▼セレスティアルスピア

〈幻惑の光〉+〈主の右腕〉+〈雷の槍〉+

〈コンセントレイト：ブラックドッグ〉

タイミング：メジャーアクション

技能：〈RC〉 ダイス：13個

クリティカル値：7 難易度：対決

対象：単体 射程：視界

攻撃力：+14

解説：雷光の槍を繰り出す射撃攻撃。命中した場合、対象にバッドステータスの放心を与える。至近不可。

▼ブラズマサンダーボム

〈幻惑の光〉+〈主の右腕〉+〈雷神の鎧〉+

〈コンセントレイト：ブラックドッグ〉

タイミング：メジャーアクション

技能：〈RC〉 ダイス：14個

クリティカル値：7 難易度：対決

対象：範囲（選択） 射程：視界

攻撃力：+12

解説：荒れ狂う雷撃を叩きつける射撃攻撃。命中した場合、対象にバッドステータスの放心を与える。至近不可。1シナリオに3回まで使用可能。

▼〈極大消滅波〉

タイミング：イニシアチブプロセス

解説：対象に7D点のHPダメージを与える。

1シナリオに1回まで使用可能。

▼燃える魂

タイミング：オートアクション

解説：戦闘不能を回復し、HPを30点まで回復する。1シナリオに1回まで使用可能。

■鮮血の人形遣いタイプ

ブリード：クロスブリード

シンドローム：プラム=ストーカー/オルクス

「光栄に思え、我が下僕であることを!」

従者を操って闘うタイプ。

◆取得エフェクト

▼プラム=ストーカー

〈赤色の従者〉4、〈声なき子ども〉1、

〈赤河の従僕〉4、〈血の絆〉2、

〈ブラッドコントロール〉3、〈蝕む赤〉2、

〈ブラッドバーン〉2、〈不死不滅〉3

▼オルクス

〈大地の牙〉2、〈要の陣形〉3

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：プラム=ストーカー〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉3、〈加速する刻〉1

◆コンボデータ

▼従者招来

〈赤色の従者〉+〈赤河の従僕〉

タイミング：メジャーアクション

解説：従者を1体作成する。HPは30点、

判定に使用する能力値は7。従者がシーン

に存在する間、判定のダイス-3個（適

済み）。

▼血河の領域

〈ブラッドバーン〉+〈蝕む赤〉+〈大地の牙〉

+〈要の陣形〉+〈コンセントレイト：プラ

ム=ストーカー〉

タイミング：メジャーアクション

技能：〈RC〉 ダイス：11個

クリティカル値：7 難易度：対決

対象：3体 射程：視界

攻撃力：+10

解説：毒の血を染みこませ、領域を汚染する射撃攻撃。対象のドッジ判定にダイス-1個、命中したら対象にランク2のバッドステータスの邪毒を与える。使用した後、自分のHPを-5する。〈要の陣形〉は1シーン

に3回まで使用可能。

▼〈不死不滅〉

タイミング：オートアクション

解説：戦闘不能を回復し、HPを30点まで

回復する。1シナリオに1回まで使用可能。

■戦闘配置

PC全員を1エンゲージ、5m離れた場所に

レネゲイドの落とし子を配置する。鮮血の人形遣いタイプの場合、レネゲイドの落とし子と同じエンゲージに従者を1体配置する。

■戦闘プラン

▼雷光の魔術師タイプ

使用可能な場合、「▼ブラズマサンダーボム」で攻撃する。使用できなくなったら、「▼セレスティアルスピア」で攻撃する。PCにエンゲージされた場合、〈光芒の疾走〉で離脱する。2ラウンド目になったら〈極大消滅波〉を使用する。

▼鮮血の人形遣いタイプ

従者を戦闘開始時に1体作成済みとする。イニシアチブプロセスに〈加速する刻〉を使い、2体目の従者を作成する。以降は自身、従者共に「▼血河の領域」で攻撃する。ただし、従者は〈要の陣形〉を使用しない。

マッドサイエンティスト

能力値 技能

【肉体】8 〈白兵〉4

【感覚】5

【精神】8 〈RC〉4

【社会】8 〈交渉〉4

【HP】104 【行動値】18

装甲値：0 侵蝕率：150%（ダイス+4個）

■マッドアサシントタイプ

ブリード：クロスブリード

シンドローム：オルクス／ソラリス

「ヒトの心が壊れる音が好きなんだ」

精神攻撃を得意とするタイプ。複数の狙撃兵を引き連れて戦闘に臨む。

◆取得エフェクト

▼オルクス

《要の陣形》3、《力場の形成》3、

《領域調整》3、《領域の盾》3

▼ソラリス

《抗いがたき言葉》2、《絶対の恐怖》5、

《毒の刃》5、《破滅の言霊》3、

《ボイズンフォッグ》3

▼一般エフェクト

《コンセントレイト：ソラリス》3

▼エネミーエフェクト

《生命増強》2、《蘇生復活》1

◆コンボデータ

▼《力場の形成》

タイミング：セットアッププロセス

解説：攻撃力に+6する（適用済み）。

▼《毒の刃》

タイミング：マイナーアクション

解説：攻撃力に+5する（適用済み）。

▼マインドクラッシュ

《要の陣形》+《領域調整》+《抗いがたき

言葉》+《絶対の恐怖》+《破滅の言霊》

+《コンセントレイト：ソラリス》

タイミング：メジャーアクション

技能：〈交渉〉 ダイス：15個

クリティカル値：7 難易度：対決

対象：3体 射程：視界

攻撃力：+16

解説：邪悪な言葉で心を砕く射撃攻撃。命中した場合、バッドステータスの放心を与え、そのシーンの間判定のダイスに-2個する。装甲値無視。

▼《領域の盾》

タイミング：オートアクション

解説：自分をカバーリングさせる。

■アーティストボマータイプ

ブリード：トライブリード

シンドローム：エグザイル/ノイマン/モルフェウス

「爆発って芸術的だと思わないかい？」

爆発物のスペシャリストタイプ。

◆取得エフェクト

▼エグザイル

《ウルトラボンバー》4、《オールレンジ》3、

《伸縮腕》3、《ジャイアントグロウス》3

▼ノイマン

《オウガバトル》3、《デュアルデュエル》3、

《ラストアクション》1

▼モルフェウス

《インスタントボム》3、《レインフォース》3、

《魂の錬成》3

▼一般エフェクト

《コンセントレイト：エグザイル》3

▼エネミーエフェクト

《生命増強》2

◆コンボデータ

▼《オウガバトル》

タイミング：マイナーアクション

解説：攻撃力を+5する（適用済み）。

▼爆弾錬成

《オールレンジ》+《伸縮腕》+《ジャイ

アントグロウス》+《インスタントボム》+《レ

インフォース》+《デュアルデュエル》+《コ

ンセントレイト：エグザイル》

タイミング：メジャーアクション

技能：〈白兵〉 ダイス：15個

クリティカル値：7 難易度：対決

対象：範囲（選択） 射程：視界

攻撃力：+18

解説：体の一部を爆弾に変えて攻撃する白

兵攻撃。対象のドッジのクリティカル値に-

1（最大10）。装甲値無視。与えるダメージ

に+2Dする。

▼自爆攻撃

《ラストアクション》

タイミング：オートアクション

解説：戦闘不能になった時に使用、《ウル

トラボンバー》による射撃攻撃を行なう。攻

撃力は+20。この攻撃に対象はリアクシ

ョンを行なえない。

■戦闘配置

▼マッドアサシントタイプ

PC全員を1エンゲージで配置、5m離れた場所にマッドサイエンティストとエージェント：スナイパー（『UA』P100）を3体配置する。

▼アーティストボマータイプ

PC全員を1エンゲージで配置、5m離れた場所にマッドサイエンティストを配置する。

■戦闘プラン

▼マッドアサシントタイプ

最初のセットアップで、《力場の形成》、メジャーアクションで「▼マインドクラッシュ」で攻撃する。攻撃されたら、《領域の盾》でエージェント：スナイパーに自分をカバーリングさせる。

▼アーティストボマータイプ

マイナーアクションで《オウガバトル》を使用し、メジャーアクションで「▼爆弾錬成」で攻撃する。最初に戦闘不能になった際は《魂の錬成》で復活する。再度戦闘不能になった場合、「▼自爆攻撃」を行なう。

メタルビースト

能力値 技能

【肉体】8 〈運転：四輪〉4
【感覚】8 〈射撃〉4
【精神】15 〈RC〉4
【社会】5 〈調達〉4
【HP】81 【行動値】27
装甲値：6 侵蝕率：150%（ダイス+4個）
アイテム：乗用車（『IA』P36）

■ジェノサイドマシンタイプ

ブリード：クロスブリード
シンドローム：ブラックドッグ/オルクス
「障害ヲ発見。排除シマス」
巨大なボディで轢殺するタイプ。狙撃手を率いて戦闘に臨む。

◆取得エフェクト

▼ブラックドッグ

〈イオノクラフト〉2、〈電磁誘導〉2、
〈鋼の馬〉3、〈雷光撃〉3、
〈電磁反応装甲〉2

▼オルクス

〈要の陣形〉3、〈ナイトライダー〉3、
〈力場の形成〉3、〈領域の盾〉3

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：ブラックドッグ〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉1、〈威圧〉2

◆コンボデータ

▼モンスターマシン

〈イオノクラフト〉+〈電磁誘導〉
タイミング：マイナーアクション
解説：メインプロセスの間、攻撃の対象のリアクションのダイスに-2個。飛行状態で戦闘移動する。移動距離に+4m。

▼ジェノサイドロード

〈鋼の馬〉+〈雷光撃〉+〈ナイトライダー〉
+〈要の陣形〉+〈コンセントレイト：ブラックドッグ〉
タイミング：メジャーアクション
技能：〈運転：四輪〉 ダイス：18個
クリティカル値：7 難易度：対決
対象：3体 射程：至近
攻撃力：+16
解説：車体をぶつける体当たりの白兵攻撃。

■デストロイヤータイプ

ブリード：クロスブリード
シンドローム：ブラックドッグ/プラム=ストーカー
「破壊、破壊、ハカイ……!!」
無差別破壊を繰り返すキラーマシン。自分と同じ姿の従者を操る。

◆取得エフェクト

▼ブラックドッグ

〈アームズリンク〉3、〈スタンボルト〉2、
〈マグネットフォース〉1、〈ハードワイヤード〉1、
〈雷光撃〉3

▼プラム=ストーカー

〈赤色の従者〉5、〈赫き弾〉3、〈渴きの主〉3、
〈クロスアタック〉2、〈血の宴〉3、〈血の絆〉3、
〈ライフブラッド〉3、〈ブラッドバーン〉2、
〈不死不滅〉3

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：ブラックドッグ〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉1

◆コンボデータ

▼〈ハードワイヤード〉

タイミング：常時
解説：リニアキャノン（『IA』P108）を取得。

▼〈赤色の従者〉

タイミング：メジャーアクション
解説：HP50点、能力値3の従者を作成する。従者がシーンに存在する間、判定のダイスに-3個する（適用済み）。

▼クロスキャノン

〈アームズリンク〉+〈スタンボルト〉+〈赫き弾〉+〈血の宴〉+〈クロスアタック〉+〈コンセントレイト：ブラックドッグ〉
タイミング：メジャーアクション
技能：〈射撃〉 ダイス：12個
クリティカル値：7 難易度：対決
対象：範囲（選択） 射程：50m
攻撃力：+14
解説：自身の分身とのコンビネーションで乱射する射撃攻撃。対象のドッジ判定のダイスに-6個する。HPダメージを与えた対象にパッドステータスの放心を与える。2点のHPを消費する。

▼エナジードレイン

〈アームズリンク〉+〈雷光撃〉+〈渴きの主〉
+〈ブラッドバーン〉+〈コンセントレイト：ブラックドッグ〉
タイミング：メジャーアクション
技能：〈白兵〉 ダイス：12個
クリティカル値：7 難易度：対決
対象：単体 射程：至近
攻撃力：+7
解説：コードを伸ばしてエネルギーを吸い取る素手による白兵攻撃。装甲値無視。HPを5点消費、命中した場合HPを12点回復する。

■戦闘配置

▼ジェノサイドマシンタイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置にメタルビーストとエージェント：スナイパー（『UA』P100）1体を1エンゲージで配置する。

▼デストロイヤータイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置にメタルビーストと従者1体を1エンゲージで配置する。

■戦闘プラン

▼ジェノサイドマシンタイプ

自身のメインプロセスではマイナーアクションで「▼モンスターマシン」、メジャーアクションで「▼ジェノサイドロード」を使用して攻撃する。PCとエンゲージすると〈威圧〉でエンゲージを封鎖する。戦闘不能になるダメージに対しては〈電磁反応装甲〉を使用する。

エージェント：スナイパーはメタルビーストとエンゲージしていないPCを優先的に攻撃する。

▼デストロイヤータイプ

従者を戦闘開始時に1体作成済み。自身のメインプロセスではメジャーアクションで「▼クロスキャノン」を使用して攻撃する（従者は行動済みになる）。メタルビーストへの攻撃は従者が〈マグネットフォース〉でカバーリングを行なう。従者がいない場合、「▼エナジードレイン」での攻撃に切り替える。

鋼の死神

能力値 技能

【肉体】6 〈白兵〉4、〈運転：航空機〉4
【感覚】8 〈射撃〉4
【精神】5
【社会】5 〈調達〉5
【HP】97 【行動値】21
装甲値：0 侵蝕率：150%（ダイス+4個）

■大空の支配者タイプ

ブリード：クロスブリード
シンドローム：エンジェル/ヒロウ/モルフェウス
「空はいい……」
ヘリに乗って対地爆撃するタイプ。近接戦闘型のジャームを引き連れて現われる。

◆取得エフェクト

▼エンジェル/ヒロウ

〈主の恩恵〉3、〈小さな塵〉2、
〈ピンポイントレーザー〉5

▼モルフェウス

〈ヴィークルモーフィング〉2、
〈ギガンティックモード〉2、〈魂の練成〉3、
〈ハンドレッドガンズ〉3、〈ギガノトランス〉2

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：モルフェウス〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉2、〈対地攻撃〉3

◆コンボデータ

▼ライドオン

〈主の恩恵〉+〈ヴィークルモーフィング〉+
〈ハンドレッドガンズ〉
タイミング：マイナーアクション
解説：モーフィングヘリ（『IA』P112）と銃を作り出す。メインプロセスに行なう攻撃のダイス+3個（適用済み）。

▼絨毯爆撃

〈小さな塵〉+〈ピンポイントレーザー〉+
〈ギガンティックモード〉+〈コンセントレイト：モルフェウス〉+〈対地攻撃〉
タイミング：メジャーアクション
技能：〈射撃〉 ダイス：15個
クリティカル値：7 難易度：対決
対象：範囲（選択） 射程：30m
攻撃力：+17
解説：ヘリによる対地爆撃による射撃攻撃。装甲値無視。飛行状態でない対象には攻撃力+4。使用后、武器は破壊される。

▼魂の練成

タイミング：オートアクション
解説：戦闘不能を回復し、HPを30点まで回復する。1シナリオに1回まで使用可能。

■閃光の魔弾タイプ

ブリード：クロスブリード
シンドローム：ブラックドッグ/ノイマン
「この銃弾が見えるかね？」
神速の銃撃で戦うタイプ。複数の工作員を同行させる。
アイテム、PDW（『IA』P29）を装備している。

◆取得エフェクト

▼ブラックドッグ

〈アームズリンク〉2、〈ウェポンマウント〉2、
〈スタンボルト〉1、〈雷光撃〉3、
〈電磁反応装甲〉2

▼ノイマン

〈コンバットシステム〉2

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：ノイマン〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉2、〈加速する刻〉1

◆コンボデータ

▼サンダーショット

〈アームズリンク〉+〈スタンボルト〉+〈雷光撃〉+〈コンバットシステム〉+〈コンセントレイト：ノイマン〉
タイミング：メジャーアクション
技能：〈射撃〉 ダイス：17個
クリティカル値：7 難易度：対決
対象：単体 射程：20m
攻撃力：+15

解説：閃光のごとき銃弾での射撃攻撃。HPダメージを与えた場合、対象にバッドステータスの放心を与える。

▼〈電磁反応装甲〉

タイミング：オートアクション
解説：HPダメージを20点軽減する。1シナリオに2回まで使用可能。

■戦闘配置

▼大空の支配者タイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置にジャーム：クラッシャー（『UA』P100）2体を1エンゲージで配置、さらに5m離れた位置に鋼の死神を配置する。

▼閃光の魔弾タイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置に鋼の死神を配置し、さらに5m離れた位置に神城グループ工作員（『UA』P100）2体を配置する。

■戦闘プラン

▼大空の支配者タイプ

自身のメインプロセスではマイナーアクションで「▼ライドオン」、メジャーアクションは「▼絨毯爆撃」で攻撃する。2ラウンド目になったら〈ギガノトランス〉を「▼絨毯爆撃」に組み合わせて、対象をシーン（選択）に変更する。

ジャーム：クラッシャーはそれぞれ別のPCにエンゲージし攻撃する。

▼閃光の魔弾タイプ

最初のイニシアチブプロセスに〈加速する刻〉を使用する。この時、PDWの効果で対象を範囲（選択）に変更して「▼サンダーショット」による攻撃を行なう。以降は「▼サンダーショット」で攻撃を行なう。HPが0になるような攻撃に対しては〈電磁反応装甲〉を使用する。神代グループ工作員はそれぞれ別のPCにエンゲージし攻撃する。

剣鬼

能力値 技能

【肉体】10 〈白兵〉8、〈回避〉4

【感覚】10

【精神】5

【社会】5

【HP】135 【行動値】25

装甲値:0 侵蝕率:150%(ダイス+4個)

■古の剣豪タイプ

ブリード:クロスブリード

シンドローム:ハヌマーン/ノイマン

「剣に生き、剣に死するが我が定め」

古流剣術を使う達人タイプ。アイテム、日本刀(『IA』P23)をふたつ装備している。

◆取得エフェクト

▼ハヌマーン

〈一閃〉3、〈さらなる波〉5、
〈獅子奮迅〉3、〈ライトスピード〉2、
〈空蟬〉2、〈神速の鼓動〉2

▼ノイマン

〈コンバットシステム〉3、
〈マルチウエボン〉5

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト:モルフェウス〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉3、〈加速する刻〉1

◆コンボデータ

▼二天一流

〈さらなる波〉+〈獅子奮迅〉+〈コンバットシステム〉+〈マルチウエボン〉+〈コンセントレイト:モルフェウス〉

タイミング:メジャーアクション

技能:〈白兵〉 ダイス:18個

クリティカル値:7 難易度:対決

対象:範囲(選択) 射程:至近

攻撃力:+20

解説:二本の刀で複数の敵を斬る白兵攻撃。

移動が必要な場合、〈一閃〉を組み合わせる。

▼〈空蟬〉

タイミング:オートアクション

解説:受けるダメージを0にする。1シナリオに1回まで使用可能。

■紅の人修羅タイプ

ブリード:クロスブリード

シンドローム:パロール/ブラム=ストーカー

「こいつがな、血を吸いたいと聞かぬのよ」

吸血の妖刀を使う剣士タイプ。

◆取得エフェクト

▼パロール

〈グラビティガード〉2、〈瞬速の刃〉2

▼ブラム=ストーカー

〈赫き剣〉3、〈赫き鎧〉3、
〈鮮血の一撃〉3、〈血の宴〉3、
〈破壊の血〉2

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト:ブラム=ストーカー〉3、
〈クイックダッシュ〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉3

◆コンボデータ

▼妖血の具足

〈赫き鎧〉+〈クイックダッシュ〉

タイミング:セットアッププロセス

解説:血の鎧をまとい、敵に駆け寄る。HPを3点消費して装甲値15の防具を作成、装備して戦闘移動を行なう。

▼妖刀降臨

〈赫き剣〉+〈破壊の血〉

タイミング:マイナーアクション

解説:武器を作成する。

▼鮮紅の一閃

〈瞬速の刃〉+〈鮮血の一撃〉+〈血の宴〉

+〈コンセントレイト:ブラム=ストーカー〉

タイミング:メジャーアクション

技能:〈白兵〉 ダイス:21個

クリティカル値:7 難易度:対決

対象:範囲(選択) 射程:至近

攻撃力:+22

解説:赫く輝く妖刀での白兵攻撃。攻撃時にHPを4点消費、さらに攻撃後HPを3点失う。

▼妖刀の守り

〈グラビティガード〉

タイミング:リアクション

解説:妖刀によるガードを行なう。ガードは2D+5となる。

■戦闘配置

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置に剣鬼を配置する。

■戦闘プラン

▼古の剣豪タイプ

メインプロセスでは「▼二天一流」で攻撃する。HPが50以下になった後最初のイニシアチブプロセスで《加速する刻》を使用、発生したメインプロセスで《ライトスピード》を使用し、それぞれのメジャーアクションで「▼二天一流」による攻撃を行なう。この時、最初の攻撃には《神速の鼓動》を組み合わせる対象をシーン(選択)に変更する。HPが0になるような攻撃に対しては《空蟬》を使用する。

▼紅の人修羅タイプ

セットアッププロセスに「▼妖血の具足」を使用、PCにエンゲージする。メインプロセスではマイナーアクションで「▼妖刀降臨」、メジャーアクションで「▼鮮紅の一閃」で攻撃する。リアクションでは「▼妖刀の守り」でガードを行なう。

災厄の獣

能力値 技能

【肉体】10 〈白兵〉6、〈回避〉4

【感覚】4

【精神】7 〈RC〉4

【社会】1

【HP】107 【行動値】15

装甲値：0 侵蝕率：150%（ダイス+4個）

■ビーストロードタイプ

ブリード：クロスブリード

シンドローム：キュマイラ/ソラリス

「グアアアア……ギョオツツ!」

獣を操る動物たちの王。

◆取得エフェクト

▼キュマイラ

《獣の力》3、《完全獣化》2、《破壊の爪》3、
《ハンティングスタイル》3

▼ソラリス

《戦乙女の導き》3、《熱狂》2、
《腐食の指先》2、《ポイズンフォッグ》3

▼一般エフェクト

《コンセントレイト：キュマイラ》3

▼エネミーエフェクト

《生命増強》2

◆コンボデータ

▼ハンティングモード

《完全獣化》+《破壊の爪》+《ハンティ
ングスタイル》

タイミング：マイナーアクション

解説：素手のデータ変更、【肉体】判定のダ
イスに+4個（適用済み）。戦闘移動を行な
う（離脱可能）。

▼魂の咆哮

《戦乙女の導き》+《熱狂》+《ポイズ
ンフォッグ》

タイミング：メジャーアクション

技能：〈RC〉 難易度：自動成功

対象：範囲（選択） 射程：至近

解説：雄叫びを上げて味方を暴走させる。
対象が次に行なうメジャーアクションのダイ
スに+3個、攻撃力に+11する。対象はバ
ドステータスの暴走を受ける。

▼獣王無双

《獣の力》+《腐食の指先》+《コンセ
ントレイト：キュマイラ》

タイミング：メジャーアクション

技能：〈白兵〉 ダイス：18個

クリティカル値：7 難易度：対決

対象：単体 射程：至近

攻撃力：+12（23）

解説：腐食性の酸を帯びた爪で引き裂く白
兵攻撃。攻撃力のカッコ内は「▼魂の咆哮」
後の数値。命中した場合、そのシーンの間、
対象の装甲値-10（最低0）。

■キラープラントタイプ

ブリード：クロスブリード

シンドローム：エグザイル/オルクス

「キュルルルルルッ!」

凶暴化した植物ジャーム。

◆取得エフェクト

▼エグザイル

《オールレンジ》3、《餓鬼魂の使い》4、
《踊る髪》3、《ジャイアントグロウス》3

▼オルクス

《緑の鞭》3、《オーバーロード》2

▼一般エフェクト

《コンセントレイト：エグザイル》3

▼エネミーエフェクト

《生命増強》2

◆コンボデータ

▼《緑の鞭》

タイミング：マイナーアクション

解説：敵を攻撃する蔓を生やす。武器を作
成、装備する（適用済み）。

▼絡め取る毒蕨

《オールレンジ》+《踊る髪》+《ジャ
イアントグロウス》+《コンセントレイト：エ
グザイル》

タイミング：メジャーアクション

技能：〈白兵〉 ダイス：17個

クリティカル値：7 難易度：対決

対象：範囲（選択） 射程：20m

攻撃力：+8（16）

解説：蕨を巻き付けて、絡め取る白兵攻撃。
命中判定の直前に《オーバーロード》を使
用する。攻撃力のカッコ内は《オーバーロ
ード》後の数値。与えるダメージに+2Dする。
ダメージを与えた場合、バッドステータ
スの硬直を与える。

▼《餓鬼魂の使い》

タイミング：オートアクション

解説：PCがダメージを受けた直後に使用
する。バッドステータスの邪毒（ランク3）
を与える。1シーンに4回まで使用可能。

■戦闘配置

▼ビーストロードタイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位
置に災厄の獣を配置する。さらに別の5m
離れた位置にクリムゾンビースト（「UA」P
102）を配置する。

▼キラープラントタイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた
位置に災厄の獣とエージェント：ブロッカー
（「UA」P100）2体を配置する。

■戦闘プラン

▼ビーストロードタイプ

最初のメインプロセスで「▼魂の咆哮」
を使用し、自身とクリムゾンビーストを強化
する。以降のメインプロセスではマイナー
アクションで「▼ハンティングモード」、メ
ジャーアクションで「▼獣王無双」でPCが
多いエンゲージに移動し攻撃する。

クリムゾンビーストは災厄の獣が攻撃し
ていないPCを優先的に攻撃する。

▼キラープラントタイプ

自身のメインプロセスではマイナーア
クションで《緑の鞭》、メジャーアクションで
「▼絡め取る毒蕨」で攻撃する。対象は射
程内の自身から離れているキャラクターを
優先に3体選ぶ。ダメージを与えた場合《餓
鬼魂の使い》を使用する。

エージェント：ブロッカーは基本的に攻
撃を行わず、災厄の獣をカバーリングす
る。

ジェノサイダー

能力値 技能

【肉体】5 <白兵> 6

【感覚】6 <射撃> 6

【精神】8 <RC> 4

【社会】5 <調達> 4

【HP】96 【行動値】20

装甲値:10 侵蝕率:150%(ダイス+4個)

アイテム:アサルトライフル(『IA』P28)

指揮官タイプ

ブリード:クロスブリード

シンドローム:ノイマン/ソラリス

「作戦通りにすれば、何も問題ないわ」

部下を自在に操る指揮官。

◆取得エフェクト

▼ノイマン

《零距离射撃》2、《コンバットシステム》2、

《戦術》2、《ファンアウト》2

▼ソラリス

《戦乙女の導き》2、《タブレット》3、

《ポイズンフォッグ》3、《狂戦士》3

▼一般エフェクト

《コンセントレイト:ノイマン》3

▼エネミーエフェクト

《生命増強》2

◆コンボデータ

▼陣形構築

《戦術》+《ファンアウト》

タイミング:セットアッププロセス

解説:対象に戦闘移動を行なわせ、このラウンド中に行なうメジャーアクションのダイスに+2個する。自身は対象にできない。

▼戦場の女神

《戦乙女の導き》+《狂戦士》+《ポイズンフォッグ》

タイミング:メジャーアクション

技能:<RC> 難易度:自動成功

対象:範囲(選択) 射程:至近(視界)

解説:対象が次に行なうメジャーアクションのクリティカル値に-1(下限値6)、ダイスに+8個、攻撃力に+5する。射程のカッコ内は《タブレット》使用時のデータ。

▼シャープシュート

《コンバットシステム》+《コンセントレイト:ノイマン》+《零距离射撃》

タイミング:メジャーアクション

技能:<射撃> ダイス:13個(15個)

クリティカル値:7 難易度:対決

対象:単体 射程:100m(至近)

攻撃力:+9

解説:アサルトライフルによる射撃攻撃。

対象が至近距離にいる場合、《零距离射撃》を組み合わせる。カッコ内はその場合のデータ。

▼ツーマンセルタイプ

ブリード:クロスブリード

シンドローム:エグザイル/モルフェウス

「私たちはふたりでひとつなのよ」

ペアで活動するエージェント。同じデータのエネミーが2体登場する。

◆取得エフェクト

▼エグザイル

《吸収》3、《崩れずの群れ》2

▼モルフェウス

《カスタマイズ》3、《ギガンティックモード》2、

《ハンドレッドガンズ》4、《レインフォース》3

▼一般エフェクト

《コンセントレイト:モルフェウス》3

▼エネミーエフェクト

《生命増強》2

◆コンボデータ

▼《ハンドレッドガンズ》

タイミング:マイナーアクション

解説:武器を作成し、装備する(適用済み)。

▼ガンアタック

《吸収》+《カスタマイズ》+《ギガンティックモード》+《レインフォース》+《コンセントレイト:モルフェウス》

タイミング:メジャーアクション

技能:<射撃> ダイス:13個

クリティカル値:7 難易度:対決

対象:範囲(選択) 射程:30m

攻撃力:+22

解説:作り出した銃での射撃攻撃。ダメージを与えた場合、対象がこのラウンドに行なう判定のダイスに-3個。使用后、武器が破壊される。

■戦闘配置

▼指揮官タイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置にジェノサイダーとエージェント:ブロッカー(『UA』P100)2体、エージェント:アタッカー(『UA』P100)2体を配置する。

▼ツーマンセルタイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置にジェノサイダー2体を1エンゲージに配置する。

■戦闘プラン

▼指揮官タイプ

戦闘開始後、最初のセットアッププロセスに「▼陣形構築」を使用、エージェント:アタッカーをPCと同じエンゲージに移動させる。自身のメインプロセスでは「▼戦場の女神」をエージェント:アタッカーに使用する。エージェント:アタッカーが全滅した場合、「▼シャープシュート」で攻撃する。

▼ツーマンセルタイプ

それぞれメインプロセスではマイナーアクションで《ハンドレッドガンズ》、メジャーアクションで「▼ガンアタック」で攻撃する。自分よりダメージを受けている味方が攻撃を受けた時は《崩れずの群れ》でカバーリングを行なう。

レネゲイドビーイング

能力値 技能

【肉体】7 〈白兵〉8、〈回避〉2
【感覚】7 〈射撃〉8
【精神】7 〈RC〉8
【社会】1
【HP】101 【行動値】21
装甲値：0 侵蝕率：150%（ダイス+4個）

◆賢者の石タイプ

ブリード：クロスブリード
シンドローム：エグザイル/モルフェウス
「YHR@L9*★GY……」
レネゲイドクリスタルの結晶体。

◆取得エフェクト

▼エグザイル

〈うごめく弾丸〉3、〈オールレンジ〉3、
〈伸縮腕〉3、〈骨の剣〉2、〈骨の銃〉2、
〈ジャイアントグロウス〉3

▼モルフェウス

〈ペネトレイト〉2、〈レインフォース〉2、
〈ギガノトランス〉2、〈魂の練成〉3

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：モルフェウス〉3

▼レネゲイドビーイング

〈オリジン：コロニー〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉2

◆コンボデータ

▼ラビスフィロンフォルム

〈骨の剣〉+〈骨の銃〉

タイミング：マイナーアクション

解説：本体を戦闘モードに切り替える。素手のデータを変更し武器を作成、装備する（適用済み）。

▼クリスタルブレイド

〈オールレンジ〉+〈伸縮腕〉+〈ジャイアントグロウス〉+〈ペネトレイト〉+〈レインフォース〉+〈コンセントレイト：モルフェウス〉

タイミング：メジャーアクション

技能：〈白兵〉 ダイス：13個
クリティカル値：7 難易度：対決
対象：範囲（選択） 射程：視界
攻撃力：+15

解説：レネゲイドクリスタルの刃で切り裂く白兵攻撃。装甲値無視。与えるダメージに+2D。

▼クリスタルボム

〈うごめく弾丸〉+〈オールレンジ〉+〈ギガノトランス〉+〈ペネトレイト〉+〈レインフォース〉+〈コンセントレイト：モルフェウス〉

タイミング：メジャーアクション

技能：〈射撃〉 ダイス：13個
クリティカル値：7 難易度：対決
対象：シーン（選択） 射程：視界
攻撃力：+15

解説：レネゲイドクリスタルの破片を植え付ける射撃攻撃。装甲値無視。HPダメージを与えた場合、対象にバッドステータスの重圧を与える。

▼魂の練成

タイミング：オートアクション

解説：戦闘不能を回復し、HPを30点まで回復する。1シナリオに1回まで使用可能。

◆星の欠片タイプ

ブリード：ピュアブリード

シンドローム：パロール

「Qryyyyyy!!」

引力を操る力に目覚めた鉱物。

◆取得エフェクト

▼パロール

〈因果歪曲〉5、〈黒の鉄槌〉7、
〈黒星招来〉2、〈黒星の門〉3

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト：パロール〉3

▼レネゲイドビーイング

〈オリジン：ミネラル〉3

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉2

◆コンボデータ

▼〈オリジン：ミネラル〉

タイミング：マイナーアクション

解説：装甲値を+6する。

▼アースプレッシャー

〈因果歪曲〉+〈黒の鉄槌〉+〈黒星の門〉+〈コンセントレイト：パロール〉

タイミング：メジャーアクション

技能：〈RC〉 ダイス：15個
クリティカル値：7 難易度：対決
対象：範囲（選択） 射程：視界
攻撃力：+16

解説：重力で相手押し潰す射撃攻撃。〈因果歪曲〉は1シナリオに5回まで。

▼〈黒星招来〉

タイミング：オートアクション

解説：受けるHPダメージを0にする。1シナリオに1回まで使用可能。

◆戦闘配置

▼賢者の石タイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置にレネゲイドビーイングを配置する。

▼星の欠片タイプ

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置にレネゲイドビーイングを配置する。さらに別の5m離れた位置にジャーム：ジェノサイダー（『UA』P102）1体を配置する。

◆戦闘プラン

▼賢者の石タイプ

自身のメインプロセスではマイナーアクションで「▼ラビスフィロンフォルム」、メジャーアクションでは「▼クリスタルブレイド」でPCがもっとも多いエンゲージを攻撃する。HPが50以下になった後、最初に行なうメインプロセスでは「▼クリスタルボム」による攻撃を行なう。

▼星の欠片タイプ

自身のメインプロセスではマイナーアクションで〈オリジン：ミネラル〉を使用する。メジャーアクションでは「▼アースプレッシャー」でPCがもっとも多いエンゲージを攻撃する。

ジャーム：ジェノサイダーは射程内にいる、「▼アースプレッシャー」の対象にならなかったPCを優先的に攻撃する。

超越者

能力値 技能

【肉体】10 〈白兵〉8

【感覚】5

【精神】10 〈RC〉8

【社会】5 〈交渉〉6

【HP】140 【行動値】20

装甲値:0 侵蝕率:150%(ダイス+4個)

■天の御使いタイプ

ブリード:クロスブリード

シンドローム:エンジェルハイド/サラマンダー

「悪かなものたちに、天罰を!」

天変地異を引き起こす神の御使い。

◆取得エフェクト

▼エンジェルハイド

〈光の剣〉5

▼サラマンダー

〈氷の塔〉6、〈炎の加護〉3、〈炎の刃〉3、

〈燃える魂〉3

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト:サラマンダー〉3

▼レネゲイドビーイング

〈オリジン:レジェンド〉2

▼エネミーエフェクト

〈生命増強〉3

◆コンボデータ

▼光炎の剣

〈炎の加護〉+〈オリジン:レジェンド〉

タイミング:マイナーアクション

解説:サラマンダーのエフェクトを使用した判定のダイスに+3個(適用済み)、【精神】を使用した判定の達成値に+4する。

▼氷河の時代

〈氷の塔〉+〈コンセントレイト:サラマンダー〉

タイミング:メジャーアクション

技能:〈RC〉 ダイス:17個

クリティカル値:7 難易度:対決

対象:範囲(選択) 射程:視界

攻撃力:+18

解説:すべてを凍りつかせる射撃攻撃。至近不可。

▼天空剣

〈炎の刃〉+〈コンセントレイト:サラマンダー〉

タイミング:メジャーアクション

技能:〈白兵〉 ダイス:17個

クリティカル値:7 難易度:対決

対象:単体 射程:至近

攻撃力:+21

解説:光の刃での白兵攻撃。

▼《燃える魂》

タイミング:オートアクション

解説:戦闘不能を回復し、HPを30点まで回復する。1シナリオに1回まで使用可能。

■神話の英雄タイプ

ブリード:クロスブリード

シンドローム:パロール/ハヌマーン

「見せてもらおう、人類の英知とやらを」

現代に甦った神話の英雄。

◆取得エフェクト

▼パロール

〈巨人の斧〉4、〈漆黒の拳〉6、

〈ダークマター〉3、〈魔王の理〉3

▼ハヌマーン

〈一閃〉2、〈獅子奮迅〉3、

〈リミットリリース〉2、〈神速の鼓動〉2

▼一般エフェクト

〈コンセントレイト:パロール〉3

▼レネゲイドビーイング

〈オリジン:ヒューマン〉5

▼エネミーエフェクト

〈威圧〉2、〈生命増強〉3、〈加速する刻〉1

◆コンボデータ

▼神話存在

〈ダークマター〉+〈オリジン:ヒューマン〉

タイミング:マイナーアクション

解説:パロールのエフェクトを組み合わせた判定のダイス+3個、エフェクトを使用するあらゆる判定の達成値に+2する。

▼伝説の拳

〈巨人の斧〉+〈漆黒の拳〉+〈魔王の理〉+

〈獅子奮迅〉+〈コンセントレイト:パロール〉

タイミング:メジャーアクション

技能:〈白兵〉 ダイス:15個

クリティカル値:7 難易度:対決

対象:範囲(選択) 射程:至近

攻撃力:+19

解説:伝説の重みを秘めた拳の白兵攻撃。

装甲値無視。《獅子奮迅》は1シナリオに3回まで使用可能。

■戦闘配置

PCは全員で1エンゲージ。5m離れた位置に超越者を配置する。

■戦闘プラン

▼天の御使いタイプ

セットアッププロセスで《光の剣》を使用して武器を作成する(適用済み)。メインプロセスではマイナーアクションで「▼光炎の剣」、メジャーアクションで「▼氷河の時代」を使用する。エンゲージされた場合、代わりに「▼天空剣」で攻撃する。

▼神話の英雄タイプ

自身のメインプロセスではマイナーアクションで「▼神話存在」、メジャーアクションで「▼伝説の拳」で可能な限り多くのPCに対して攻撃する。移動が必要な場合、〈一閃〉を組み合わせると同時に全力移動を行なう。HPが50以下になった場合、イニシアチブプロセスに〈加速する刻〉を使用、そこで得たメインプロセスで〈リミットリリース〉と〈神速の鼓動〉を組み合わせると「▼伝説の拳」で攻撃する。