

平成仮面ライダーTRPG
Masquerade Style
マスカレイド・スタイル

拡張サプリメント 04：ファーストジェネレーション



本サプリメントについて

■注意

注意・本文中「MS00p」とあるものは「マスカレイド・スタイル 基本ルール第二版」、「AC〇〇p」とあるものは「サプリメント01・アメイジングカード」、「DC〇〇p」とあるものは「サプリメント02ダークネスカンパニー」の該当ページを参照しています。

■世界観の追加

【クロスオーバーワールドの拡充】

以下に紹介するのは、今回のサブプリメントの原作となる「昭和ライダーシリーズ」および「侍戦隊シンケンジャー」の世界観から作られた『マスカレイド・スタイル』のオリジナル世界の追加設定です。ゲームとして遊ぶだけでなく、また、各世界観の矛盾を軽減するために、原作の設定を参考に削除、追加を行なっています。

●昭和ライダーの扱い

便宜上、いわゆる「平成ライダー」シリーズ以前の1971年（昭和46年）から放送された第一作「仮面ライダー」から1994年（平成6年）の劇場版作品「仮面ライダーJ」までを「昭和ライダー作品」あるいは「昭和ライダー」シリーズと呼称します。

●世界観について

この本サプリメントで紹介する「昭和ライダー作品」の世界は「ディケイド」の世界観で拡張されるパラレルワールドの一種とし

パラレルワールドは多彩に存在するため、GM はシナリオテーマに合わせて任意に世界の統廃合を行なってもかまいません。もちろんオリジナルの世界観を導入することも可能です。

●大ショッカーのいる世界

上記で説明した個別の世界観とは別に、原典「仮面ライダーディケイド」で登場するパラレルワールドをまたにかけた大組織「大ショッカー」の設定が導入された場合、各世界の悪の組織は「大ショッカー」と同盟関係にあるとされ、場合によっては、他の世界観の組織や怪人が介入してくる場合もあります。これは、昭和ライダーの世界観だけではなく、平成ライダー達の世界観も同様です。

アーキタイプ

キャラクターシートへの書き込み方

アーキタイプ

発電人間

■復讐を誓う電気の戦士■

THE MASQUERADE STYLE
 のこり命運 **3** 点



名称	通常	変身	チャージアップ
肉体	5	7	10
運動	5	6	8
格闘	3	3	3
意思	4	4	4
機知	3	3	3
移動力	8	9	11
インシティブ	3	3	3
追加HP	0	0	0
肉体力	20	44	50

ガジェット	回数	P	金運
両式	MS 37	37	1
友情	MS 37	37	00
人間系	MS 38	38	00.5
免疫力	MS 38	38	00.5
徹夜	MS 38	38	---
人間体	MS 44	44	---
改造人間	MS 00	2	---
電気装置	MS 00	1	---
チャージアップ	MS 00	2	---

ガジェット	回数	P	金運
ヒデオシグナル	MS 00	1	---
電パンチ	MS 00	00	---
電タッチ	MS 00	0.5	---
エレクトロファイター	MS 00	0.5	---

種族 [人間] 命運 [-] 職業 [フリー] 命運 [-]

能力値: 肉体 5, 運動 5, 格闘 3, 意思 4, 機知 3, 移動力 8, インシティブ 3, 追加HP 0, 肉体力 20

レベル: 0, 経験値: 0, 活カ: 0

キャラクターシート

名前: _____

年齢: _____

性別: _____

種族: _____

職業: _____

千両: _____

運命: ○○○○○○○○○○○

ガジェット

ガジェット名称	使用回数	参照ページ・説明	金運	P

運命の効果 (1 シーンに 1 回の使用可能)

失敗化: 1点消費 (失敗したガジェットの効果を無効にする。失敗したガジェットの効果を無効にする。失敗したガジェットの効果を無効にする。)

HP回復: 1点消費 (自分のHPを回復する。自分のHPを回復する。自分のHPを回復する。)

成功率強化: 1点消費 (成功率を上げる。成功率を上げる。成功率を上げる。)

使用回数の回復: 1点消費 (使用回数を回復する。使用回数を回復する。使用回数を回復する。)

活躍演技

バ: _____

ル: _____

サ: _____

ド: _____

共: _____

改造されし者

THE
MASQUERADE
STYLE

■技のベルトを持つ男■

のこり命運

3
点

種族【人間】 命運【-】 職業【オートバイレーサー】 命運【-】

世界制服を目論む悪の組織に拉致されたあなたは、気がつけば手術台の上。間一髪、脳改造を受ける前に脱出に成功したあなたは、改造されてしまった肉体を正義のため、悪の組織を滅ぼすために使うことを決意した。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 8枚

防具状態 回避〈逃げ〉 回避〈受け〉

超人格闘 7 9

名称	通常	変身	変身
肉体	7	7	--
運動	6	6	--
器用	3	3	--
意思	2	2	--
機知	5	5	--
移動力	9	9	--
イニシアティブ	5	5	--
追加HP	0	0	--
肉体HP	24	44	--

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■ MS 37	別途
友情	■■■ MS 37	別途
人間系	■■■ MS 38	別途
オートバイ操縦	■■■ 18	別途
バランス	■■■ MS 39	別途
技のベルト	■■■ 20	1
改造人間	■■■ 20	2
優秀な肉体	■■■ 19	1
超絶角アンテナ	■■■ 25	1.5

ガジェット回数	P	命運
学問	■■■ MS 38	0.5
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	7	9	衝撃	2	超人的な格闘
ライダーキック	近接	10	19	衝撃	1	空中高く跳躍して放つキック [決め技] ■■■
クラッシャー	近接	4	12	斬撃	0.5	鋭い顎で鋼鉄の鎖も噛み切る
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

装 備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
バイク(中型)	20	25	-2/-4	2	0.5	---

発電人間

THE
MASQUERADE
STYLE

■復讐を誓う電気の戦士■

のこり命運

3
点

種族【人間】 命運【-】 職業【フリーター】 命運【-】

友人を死に追いやった悪の組織に復讐するため自ら悪の組織で改造手術を受け発電能力を持つ最強の戦士となった。組織を脱走後は、復讐ではなく彼らの野望を打ち砕くために立ち上がる。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 6枚

防具状態 回避〈逃げ〉 回避〈受け〉

超人格闘 7 9

II(チャージアップ時) 7 12

名称	通常	変身	チャージアップ
肉体	7	7	10
運動	6	6	8
器用	3	3	3
意思	4	4	4
機知	3	3	3
移動力	9	9	11
イニシアティブ	3	3	3
追加HP	0	0	0
肉体HP	24	44	50

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■ MS 37	別途
友情	■■■ MS 37	別途
人間系	■■■ MS 38	別途
免疫力	■■■ MS 39	別途
徹夜	■■■ MS 39	別途
改造人間	■■■ 20	2
発電装置	■■■ 21	1
チャージアップ	■■■ 21	2
ビデオシグナル	■■■ 21	1

ガジェット回数	P	命運
電パンチ	■■■ 51	別途
電タッチ	■■■ 51	0.5
エレクトロファイヤー	■■■ 51	0.5
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---

装 備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	7	9	衝撃	2	超人的な格闘
超人格闘(チャージアップ時)	近接	9	12	衝撃	別途	超人的な格闘
ライダーキック	近接	10	19	衝撃	1	[決め技] ■■■
ライダーキック(チャージアップ時)	近接	12	30	衝撃	1	チャージアップ時は、超電子ドリルキックと呼ぶ
エレクトロファイヤー	近接5	7	9	電撃・衝撃	別途	チャージした高圧電流を離れた敵に流す
エレクトロファイヤー(チャージアップ時)	近接5	9	12	電撃・衝撃	別途	チャージした高圧電流を離れた敵に流す
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

変身拳闘士

THE
MASQUERADE
STYLE

■科学の身体に正義の心と五つの拳■

のこり命運

3
点



種族【人間】 命運【-】 職業【アメリカ国際宇宙開発研究所員】 命運【-】

惑星開発を目的とした改造人間として平和のために生まれたあなたが、あなたの研究チームは悪の組織によって壊滅させられた。一時は失った変身能力も赤心少林拳の修行で開眼、正義のために闘う。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 11枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

赤心少林拳 6 8

名称	通常	変身	--
肉体	6	6	---
運動	5	5	---
器用	4	4	---
意思	4	4	---
機知	4	4	---
移動力	8	8	---
イニシアティブ	4	4	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	22	42	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
アメリカ国際宇宙開発研究所	41	別途
学問	MS 39	別途
跳躍	MS 45	0.5
改造人間	20	2
ファイブハンドシステム	41	1
スーパーハンド	56	---

ガジェット回数	P	命運
パワーハンド	56	0.5
エレキハンド	56	0.5
冷熱ハンド	56	1
レーダーハンド	56	0.5
導師	MS 61	1
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
赤心少林拳 (通常/スーパーパワー)	近接	7/8/7	8/9/11	衝撃	2	パワーハンドは使用回数
ライダーキック	近接	9	18	衝撃	1	スーパーライダー月面キック [決め技]
エレキハンド	遠隔8	---	---	電撃	別途	電流 [スタン判定] 難易度3
冷熱ハンド(高熱火炎)	遠隔8	5	6	火炎	別途	右手から出る超高温の火炎 [炎上判定] 難易度2
冷熱ハンド(冷凍ガス)	遠隔8	5	6	冷気	別途	左手から出る瞬時に敵を凍らせる冷凍ガス [拘束判定] 難易度2
冷熱ハンド(同時使用)	遠隔8	5	13	爆発	別途	左右同時使用、使用回数2回分使用
レーダーハンド	遠隔20	7	9	爆発	別途	レーダーアイをミサイル使用
-----	---	---	---	---	---	---

大自然の戦士

THE
MASQUERADE
STYLE

■Jを纏いし者■

のこり命運

6
点



種族【人間】 命運【-】 職業【ルポライター】 命運【-】

事故により森の奥で永い眠りについていたあなたは地球環境の荒廃を嘆く「地空人」達に救われていた。そして彼らに知らされる地球の危機。我が身に宿った地球の力「Jパワー」で奇跡を起こせ。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 8枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

超人格闘 6 9

名称	通常	変身	--
肉体	7	7	---
運動	7	7	---
器用	2	2	---
意思	4	4	---
機知	3	3	---
移動力	10	10	---
イニシアティブ	3	3	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	24	44	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
礼儀	MS 38	別途
説得	MS 39	別途
改造人間	20	2
地空人コネ	47	0.5
ジャンボフォーメーション	47	1
-----	---	---

ガジェット回数	P	命運
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘(変身時)	近接	8	9	衝撃	2	超人的な格闘
ライダーキック	近接	11	19	衝撃	1	J/パワーを足に集中させて放つJキック [決め技]
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
バイク(中型)	20	25	-2/-4	2	0.5	---

宿命の改造兵士

THE
MASQUERADE
STYLE

■レベル4■

のこり命運

5
点



種族【人間】 命運【-】 職業【オートレーサー】 命運【-】

父の研究に協力して被験者となったが、それは遺伝子レベルで肉体改造を施された生体改造兵士への改造手術だった。異形の姿へと変質する身体に恐怖を感じたあなたは財団から逃亡する。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 10枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

超人格闘 7 8

名称	通常	レベル3	レベル4
肉体	6	6	6
運動	5	5	6
器用	3	3	3
意思	4	4	5
機知	5	5	5
移動力	8	8	9
イニシアティブ	5	5	5
追加HP	0	0	0
肉体HP	22	42	42

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
オートバイ操縦	18	別途
バランス	MS 39	別途
財団	45	0.5
改造兵士レベル3	45	1.5
改造兵士レベル4	45	2
テレパシー	MS 46	別途

ガジェット回数	P	命運
リモートビューイング	MS 46	別途
跳躍	MS 45	0.5
怪力	MS 45	0.5
----	----	----
----	----	----
----	----	----
----	----	----
----	----	----
----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘 (通常/レベル3)	近接	6	8	衝撃	2	超人的な格闘
超人格闘 (レベル4)	近接	7	8	衝撃	別途	超人的な格闘
ライダーキック (レベル3)	近接	9	18	衝撃	1	真・ライダーキック [決め技] []
ライダーキック (レベル4)	近接	10	18	衝撃		
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

迎撃の怪人

THE
MASQUERADE
STYLE

■生物の特性と機械の威力を併せ持つ者■

のこり命運

6
点



種族【人間】 命運【-】 職業【デストロン怪人】 命運【3.5】

組織より使命を受けたあなたの目的は、体内爆弾を用いた無差別破壊で人々に恐怖を植え付ける事にある。しかしそれは自分の命と引換えの行為でもあるが、組織の誓いとなればこの命惜しくはない。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 3 6

変身時 3 6

名称	通常	変身	---
肉体	6	6	---
運動	3	3	---
器用	6	6	---
意思	7	7	---
機知	3	3	---
移動力	6	6	---
イニシアティブ	3	3	---
追加HP	0	10	---
肉体HP	22	42	---

ガジェット回数	P	命運
執念	MS 18	別途
野心	MS 18	別途
人間系	MS 38	別途
デストロン	34	別途
改造人間	20	別途
機械合成怪人	34	別途
メカ威力強化	34	1.5
装甲	MS 45	別途
装甲	MS 45	別途

ガジェット回数	P	命運
射撃強化	MS 41	1
迎撃	DC 7	0.5
----	----	----
----	----	----
----	----	----
----	----	----
----	----	----
----	----	----
----	----	----

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
バズーカ砲	遠隔10	7	18	衝撃	1.5	時中のバズーカ砲 アンチマテリアルライフル相当 [メカ威力強化] [射撃強化] [迎撃]
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

魔弦の紡ぎ手

THE
MASQUERADE
STYLE

■死を張り巡らす者■

のこり命運

6
点



種族【人間】 命運【-】 職業【ショッカー-怪人】 命運【2.5】

組織を裏切った科学者を始末したあなたの次の目的は、科学者が逃した改造人間の抹殺にある。秘密が公表されるような事はあってはならない。これは組織の意志であり、あなたの意志でもあるのだ。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 12枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

変身時 5 4

--- --- ---

--- --- ---

名称	通常	変身	---
肉体	4	4	---
運動	4	4	---
器用	5	5	---
意思	5	5	---
機知	5	5	---
移動力	7	7	---
インシアティブ	5	5	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	18	38	---

ガジェット回数	P	命運
執念	000	18 別途
野心	000	18 別途
人間系	000	MS 38 別途
ショッカー	000	21 別途
改造人間	000	20 別途
吸着移動	000	MS 45 別途
粘着成分	000	MS 45 別途
環境擬態	000	MS 45 0.5
人間溶解液	000	50 1

ガジェット回数	P	命運
潜入	000	MS 39 1
移動拘束	000	25 1
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
カギツメ	近接	7	7	斬撃	1	両手のカギツメ(DP7p)
粘着性の糸(移動拘束)	遠隔8	6	特殊	特殊	別途	粘着性の糸【移動拘束】【粘着成分】【拘束判定】難易度20000
毒針(人間溶解液)	近接	5	10	特殊	別途	人間を溶解する毒針【人間溶解液】【溶解判定】難易度20000
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

冥界の申し子

THE
MASQUERADE
STYLE

■創世王の候補生■

のこり命運

5
点



種族【人間】 命運【-】 職業【世紀王】 命運【2.5】

組織の次期総帥候補の一人として誕生したあなたは、かつては良き友人でもあり、ライバルでもあった裏切り者の仮面ライダーを自らの手で葬る事を、組織に誓ったのだ。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 9枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

超人格闘 6 10

--- --- ---

--- --- ---

名称	通常	変身	---
肉体	8	8	---
運動	7	7	---
器用	4	4	---
意思	4	4	---
機知	4	4	---
移動力	10	10	---
インシアティブ	4	4	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	26	46	---

ガジェット回数	P	命運
執念	000	18 別途
野心	000	18 別途
人間系	000	MS 38 別途
ゴルゴム	000	43 別途
改造人間	000	20 別途
キングストーン	000	43 別途
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

ガジェット回数	P	命運
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	8	10	衝撃	2	超人的な格闘
サタンサーベル	近接	9	14	斬撃	1.5	創世王と創世王候補のみが使用を許された剣
サタンサーベル(触手状光線)	遠隔5	特殊	特殊	特殊	別途	触手状の光線【拘束判定】難易度30000
ライダーキック	近接	11	20	衝撃	1	シャドーキック 決め技 00000
キングストーンフラッシュ(フラッシュ)	遠隔5	7	9	光線	1	バックルから放つ光線 00000
キングストーンフラッシュ(ビーム)	遠隔10	7	7	光線	1	「ライオット」は、戦闘シーンの任意の数に【スタン判定】難易度1
キングストーンフラッシュ(ライオット)	特殊	特殊	特殊	特殊	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

復讐の体現者

THE
MASQUERADE
STYLE

■再生された命■

のこり命運

3
点



種族【人間】 命運【-】 職業【GOD神話怪人】 命運【3.5】

一度は仮面ライダーによって散った命だったが、組織によって不完全ながら再生された今、あなたの目的はただ一つ、仮面ライダーを倒し完全復活を成し遂げる事だ。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 8枚

防具状態 回避《避け》 回避《受け》

超人格闘(通常) 6 8

超人格闘(変身時) 7 9

名称	通常	変身	---
肉体	6	6	---
運動	4	9	---
器用	7	7	---
意思	4	4	---
機知	4	4	---
移動力	7	12	---
イニシアティブ	4	4	---
追加HP	0	5 シールド	---
肉体HP	22	42	---

ガジェット回数	P	命運
執念	000	18 別途
野心	000	18 別途
人間系	000 MS 38	別途
GOD機関	000	36 別途
改造人間	000	20 別途
神話怪人	000	36 別途
切断	000 MS 45	別途
跳躍	000 MS 45	別途
オーバーロード改	000	22 1

ガジェット回数	P	命運
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	5	8	衝撃	2	超人的な格闘
超人格闘(変身時)	近接	10	10	衝撃	1.5	マグナムとレイピアの合わせたガンレット状の武器。持ち替える事無く使用できる
マグナムレイピア(レイピア)	近接	11	13	刺突	2	マグナムとレイピアの合わせたガンレット状の武器。持ち替える事無く使用できる
マグナムレイピア(マグナム)	遠隔	8	10	衝撃	2	マグナムとレイピアの合わせたガンレット状の武器。持ち替える事無く使用できる
カッターシールド	遠隔	5	10	斬撃	2	投射型斬撃武器としても使用できる盾
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

勇敢な協力者

THE
MASQUERADE
STYLE

■国際的捜査組織■

のこり命運

4
点



種族【人間】 命運【-】 職業【FBI特別捜査官】 命運【-】

表向きはバイクレースの顔を持つあなたの真の姿は FBI の秘密捜査官だ。悪の組織に立ち向かう仮面ライダーと呼ばれる者と協力し、組織を滅ぼすのがあなたの目的だ。

アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 10枚

防具状態 回避《避け》 回避《受け》

通常 2 4

達人格闘 3 5

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

ガジェット回数	P	命運
勇気	000 MS 37	別途
友情	000 MS 37	別途
人間系	000 MS 38	別途
事件知識	000 MS 38	別途
未確認生命体知識	000 MS 38	別途
優秀な肉体	000	19 1
捜査権	000 MS 61	0.5
協力者	000 MS 61	1
潜入	000 MS 39	1

ガジェット回数	P	命運
検索	000 MS 40	1
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---
-----	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
達人格闘	近接	5	5	衝撃	2	卓越した格闘センス
ピストル	遠隔	8	7	実弾	1	一般的な拳銃
スナイパーライフル	遠隔	20	9	実弾	1.5	狙撃銃
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---
-----	---	---	---	---	---	---

小さな味方

THE
MASQUERADE
STYLE

■頼もしきサポーター■

のこり命運

8
点



種族【人間】 命運【-】 職業【少年仮面ライダー】 命運【-】

悪の組織に囚われたあなたは、仮面ライダーと呼ばれる正義のヒーローによって救われた。以来、あなたは彼を慕い、友人達と作り上げた自衛組織で彼の役に立とうと奮闘している。

アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 10枚

防具状態 回避〈避け〉 回避〈受け〉

通常

5

2

名称	通常	---	---
肉体	2	---	---
運動	3	---	---
器用	5	---	---
意思	5	---	---
機知	5	---	---
移動力	6	---	---
イニシアティブ	5	---	---
追加HP	0	---	---
肉体HP	9	---	---

ガジェット	回数	P	命運
勇気	MS 37	別途	
友情	MS 37	別途	
人間系	MS 38	別途	
部活	MS 38	別途	
推理	MS 39	別途	
声援	MS 43	0.5	
九死に一生	MS 43	1	
搜索	MS 40	1	
噂話	MS 39	0.5	

ガジェット	回数	P	命運
命中支援	MS 43	1	
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
救急箱	---	---	---	---	0.5	医療用救急箱 任意の1人のHPを10点回復する
マイクロブレイカー	---	---	---	---	0.1	---
通話機 (携帯電話相当)	---	---	---	---	0.1	---
カメラ (デジタルカメラ相当)	---	---	---	---	0.1	---
---	---	---	---	---	---	---

装備	移動力	車両HP	避/受	乗員	命運	備考
自転車	5	15	-2/-8	2	0.1	---

かけがえなき者

THE
MASQUERADE
STYLE

■魂の戦友■

のこり命運

6
点



種族【人間】 命運【-】 職業【サ-ビス】 命運【-】

改造人間として寸での所で、仮面ライダーによって洗脳から助けられたあなたは、共に組織と戦う事を決意する。

ライダーとは口喧嘩は絶えないが、信頼に値する相棒の背中を護る事が今のあなたの誇りだ。

アクトタイプ

サポートアクト

レベル 0

活躍力 12枚

防具状態 回避〈避け〉 回避〈受け〉

超人格闘

7

6

名称	通常	変身	---
肉体	4	4	---
運動	5	5	---
器用	5	5	---
意思	4	4	---
機知	5	5	---
移動力	8	8	---
イニシアティブ	5	5	---
追加HP	0	0	---
肉体HP	18	38	---

ガジェット	回数	P	命運
勇気	MS 37	別途	
友情	MS 37	別途	
人間系	MS 38	別途	
バランス	MS 39	別途	
噂話	MS 39	別途	
改造人間	MS 20	2	
電波投げ	MS 22	1	
弱点看破	MS 40	1	
命運渡し	MS 43	0	

ガジェット	回数	P	命運
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	6	6	衝撃	2	超人的な格闘
ウルトラサイクロン	近接	20	19	衝撃	1	相手に与えたダメージと同数値のダメージを受ける [決め技] ■■■
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

おやっさん

THE
MASQUERADE
STYLE

■頼もしきアドバイザー■

のこり命運

6
点

種族【人間】 命運【-】 職業【自営業】 命運【-】

元バイクレースのあなたは後輩からの信頼も厚く、今はバイクショップのオーナーでもある。とある事情で仮面ライダーと呼ばれる者の後見人となったあなたは、彼と共に子ども達の未来を護る事を誓った。

アクトタイプ

ドラマアクト

レベル 0

活躍力 11枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

5

4

達人格闘

6

5

名称	通常	変身	---	---
肉体	4	---	---	---
運動	3	---	---	---
器用	5	---	---	---
意思	3	---	---	---
機知	5	---	---	---
移動力	6	---	---	---
イニシアティブ	5	---	---	---
追加HP	0	---	---	---
肉体HP	18	---	---	---

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS 37 別途
友情	■■■	MS 37 別途
人間系	■■■	MS 38 別途
説得	■■■	MS 39 別途
噂話	■■■	MS 39 別途
俺を信じろ	■■■	MS 42 1
約束	■■■	MS 43 0.5
協力者	■■■	MS 61 1
潜入	■■■	MS 39 1

ガジェット回数	P	命運
搜索	■■■	MS 40 1
抱擁	■■■	AC 27 0.5
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

装備	射程	武器命中	武器OP	属性	命運	備考
達人格闘	近接	4	5	衝撃	2	卓越した格闘センス
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

隻腕の盟友

THE
MASQUERADE
STYLE

■片腕サイボーグ■

のこり命運

4
点

種族【人間】 命運【-】 職業【技術者】 命運【0.5】

あなたは組織に将来を約束された科学者の一人だった。しかし、それを妬んだ幹部によって右腕を失ってしまった。一命を取り留めたあなたは、彼等への復讐と仲間の仇を討つために自ら肉体を改造し、組織に挑む事を誓った。

アクトタイプ

ドラマアクト

レベル 0

活躍力 12

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常

4

4

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

ガジェット回数	P	命運
勇気	■■■	MS 37 別途
友情	■■■	MS 37 別途
人間系	■■■	MS 38 別途
バランス	■■■	MS 39 別途
分析	■■■	MS 39 別途
半改造人間	■■■	23 0.5
カセットアーム	■■■	23 1
デストロン	■■■	34 0.5
最後の一発	■■■	MS 42 1

ガジェット回数	P	命運
絶対に守る	■■■	MS 42 1
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---
----	---	---

装備	射程	武器命中	武器OP	属性	命運	備考
パワーアーム	近接	5	6	衝撃	0.5	---
ローブアーム	遠隔8	特殊	特殊	特殊	1	【拘束判定】難易度2または【肉体】【運動】の判定に+3個
スウィングアーム	遠隔4	7	8	衝撃	1	アームの先端が棘付きの鉄球になっているローブアームのバリエーション
ネットアーム	遠隔8	2	5	特殊	1	対象を中心に周囲8マスの【拘束判定】□□□
ドリルアーム	近接	4	8	刺突	0.5	---
マシンガンアーム	遠隔10	4	11	実弾	0.5	散布射撃可
----	---	---	---	---	---	---
----	---	---	---	---	---	---

力と技の戦士

THE
MASQUERADE
STYLE

■復讐と正義の狭間■

のこり命運

3
点



種族【人間】 命運【-】 職業【肉体労働者】 命運【-】

組織に家族を殺され復讐にとらわれたあなたは、
異にはまって命を落としかけた。
しかし、仮面ライダーによって改造手術を施され
一命を取り留めたあなたは勝利の名を持つ新たな
ライダーとして復活した。

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 7枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

超人格闘 5 10

名称	通常	変身	--
肉体	8	8	--
運動	8	8	--
器用	2	2	--
意思	2	2	--
機知	3	3	--
移動力	11	11	--
イニシアティブ	3	3	--
追加HP	0	0	--
肉体HP	26	46	--

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
力技	MS 39	別途
持久力	MS 39	別途
改造人間	20	2
力と技のベルト	20	1
ホッパーシステム	21	0.5
秘密の機能	22	1.5

ガジェット回数	P	命運
超触角アンテナ	25	1.5
逆ダブルタイフーン	22	0.5
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
超人格闘	近接	9	10	衝撃	2	超人的な格闘
ライダーキック	近接	12	20	衝撃	1	【決め技】 ☐ ■■■
逆ダブルタイフーン	遠隔5	7	17	疾風	別途	変身回数を1回使用して自分から5マス以内の敵を攻撃
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

退魔侍

THE
MASQUERADE
STYLE

■アヤカシを討ち滅ぼす戦隊の戦士■

のこり命運

8
点



種族【人間】 命運【-】 職業【シンケンジャー】 命運【4.5】

古来より三途の川から現れる「アヤカシ」を倒して
きた一族の末裔、それがあなただ。今、再び「ア
ヤカシ」の活動が活発になり始めている。仲間を
集め本格的な戦いに備えよ!!

アクトタイプ

バトルアクト

レベル 0

活躍力 3枚

防具状態 回避(避け) 回避(受け)

通常 3 3

変身時 4 3

名称	通常	変身	--
肉体	3	3	--
運動	10	12	--
器用	2	2	--
意思	2	2	--
機知	3	4	--
移動力	13	15	--
イニシアティブ	3	4	--
追加HP	0	10	--
肉体HP	16	16	--

ガジェット回数	P	命運
勇気	MS 37	別途
友情	MS 37	別途
人間系	MS 38	別途
モチカラ	119	別途
一筆奏上	119	別途
継承折神	119	別途
折神大変化	120	0.5
秘伝ディスク(属性)	120	別途
秘伝ディスク(強化)	120	別途

ガジェット回数	P	命運
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--
----	--	--

装備	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
シンケンマル	近接	14	7	斬撃	別途	----
舞い技	近接8	16	12	火炎	別途	【決め技】 ☐ ■■■
固有武器	近接	14	9	斬撃+火炎	別途	ロングソード扱い
固有必殺技	近接	14	15	斬撃+火炎	別途	【決め技】 ☐ ■■■
シンケンマル(通常)	近接	12	7	斬撃	別途	非変身時
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

種族リスト

獣人

能力値割振り点

15
点

獣の魂を持つ者

従来の改造人間が人間をベースにしているのとは異なり「獣人」は動物や昆虫をベースに改造し人間並みの知能を与えた存在です。

そのため、外見も従来の怪人に比べるとより人外の姿をしています。フレバーではあるものの1日1体の人間の生き血を食糧としています。人間ベースの獣人も存在しますが、種族【人間】を選んだ場合は、【獣人手術】(38p)を参考にしてください。

【ガジェット】

【怪人体】□□□ (MS44p)

【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分)

【取得条件】

【命運】2点消費

魔の国の魔人

能力値割振り点

15
点

神話的存在達

どこにあるとも知れない「魔の国」に住む魔物や神話的な存在の末裔たち。デルザー軍団は彼らから選ばれた戦士たちです。キャラメイク時に「モチーフ名」+「役職名」で名付けます。例・ドクロ少佐、隊長ブランク、ドクターケイトなど。

【ガジェット】

【怪人体】□□□ (MS44p)

【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分)

【取得条件】

【命運】2点消費

クライシス人

能力値割振り点

10
点

恵まれぬ民

クライシス人の外見はほとんど人間と変わりませんが、10歳ごろに左腕に3つのホクロが現れ、人間にはない超能力を発揮し始めます。成人すると耳が伸び樹の枝のようになります。地球人と結婚子どもを生んだ者もあります。クライシス人は地球の汚染された環境に弱く、今のままの地球では環境に適応できず衰弱して死んでしまいます。そのため、地球侵略部隊のクライシス人は「強化細胞」を移植され優れた肉体を獲得しています。まれに、クライシス人が地球に亡命してくる場合がありますが「強化細胞」を移植されていない場合はその命は長くありません。

クライシス人は多彩な部族で構成されており、原典「RX」でも「クルミン族」「レイカ族」などが登場します。部族により外見に多少の差異はあります。

【クライシス人】はゲーム上は種族【人間】と同じように扱います。

【ガジェット】

【人間系】■■■■ (MS38p)

【超能力】 (MS46p) 【命運】1点分

【取得条件】

【命運】なし。

怪魔ロボット

能力値割振り点

15
点

作られし存在

怪魔界の超科学力で作られたロボット兵団です。人間並みの知能を有し大火力や強靱な装甲、出力を持っています。地球侵攻に置いては「怪魔ロボット大隊」に所属します。彼らはクライシス帝国の中では社会的地位が低く、その成果の割に、純血のクライシス人などからは不当に差別的な扱いを受けています。

名称は特徴に由来する場合があります。例・「エレキトロン」「ガンガディン」など。

【ガジェット】

【メカニック】■■■■ (32p) 【非生物】■■■■ (MS38p)

【怪人体】□□□ (MS44p) 【人間体】■■■■ (MS44p)

【取得条件】

【命運】2点消費。

怪魔異生獣

能力値割振り点

15
点

作られし存在

怪魔界の生物がクライシス帝国の超科学力で強化改造された戦闘獣で、おおむね人間並みの知性を待っています。

とはいえ、正式な軍事訓練を受けた兵士ではないため、個性的で奔放な者が多いようです。

名称に規則性はありますが、繰り返しに似た発音の名前が多いです。

例・「バングゴング」「アントロント」など。

【ガジェット】

【生物特性能力】 (MS45p) (命運1点分)

【怪人体】□□□ (MS44p) 【人間体】■■■■ (MS44p)

【取得条件】

【命運】2点消費。

職業リスト

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

職業の名称

【取得条件】
その【職業】を選ぶ時に必要となる条件です。

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

リストの見方



職業の説明

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

ショッカー怪人

世界征服をもくむ国際的の秘密組織「ショッカー」の怪人である。特徴として動植物1種の特性を持っている。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】2.5点消費。

【ガジェット】
【ショッカー】■■■■ (32p) 【改造人間】□□□ (20p)
【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分)

【能力値割り振り点】
【肉】+3【運】+1【器】+2【意】+2【機】+2

ショッカー怪人

世界征服をもくむ国際的の秘密組織「ショッカー」の怪人である。特徴として動植物1種の特性を持っている。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】2.5点消費。

【ガジェット】
【ショッカー】■■■■ (32p) 【改造人間】□□□ (20p)
【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分)

【能力値割り振り点】
【肉】+3【運】+1【器】+2【意】+2【機】+2

ゲルショッカー怪人

「ゲルショッカー」の怪人である。秘密結社「ゲルゲム団」の合成怪人技術と「ショッカー」の怪人技術が融合している。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】3.5点消費。

【ガジェット】
【ゲルショッカー】■■■■ (33p) 【改造人間】□□□ (20p)
【合成怪人】■■■■ (33p) 【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分)

【能力値割り振り点】 ※【合成怪人】の修正+2点は入っていない。
【肉】+2【運】+2【器】+2【意】+2【機】+2

FBI特別捜査官

世界征服をもくむ国際的犯罪組織を調査する国際的な機関の捜査官。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】
【事件知識】□□□ (MS38p)
【未確認生命体知識】■■■■ (MS38p)

【能力値割り振り点】
【肉】+2【運】+2【器】+3【意】+2【機】+1

少年仮面ライダー隊/ジュニアライダー隊

悪の組織の動向を探る民間組織。構成員はほとんど青少年。町をパトロールする。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】
【部活】■■■■ (MS38p)
【推理】□□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+2【器】+4【意】+2【機】+1

インターポール捜査官

インターポール (ICPO) から送り込まれた捜査官。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。

【ガジェット】
【事件知識】□□□ (MS38p)
【潜入】□□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】
【肉】+1【運】+2【器】+2【意】+1【機】+4

デストロン怪人

世界征服をもくむ国際的の秘密組織。サイボーグ技術を発展させた機械と動植物の合成怪人。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】3.5点消費。

【ガジェット】
【デストロン】■■■■ (34p) 【改造人間】□□□ (20p)
【機械合成怪人】■■■■ (34p) 【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分)

【能力値割り振り点】 ※【機械合成怪人】の修正+2点は入っていない。
【肉】+2【運】+2【器】+2【意】+2【機】+2

GOD神話怪人

世界征服をもくむ秘密組織「GOD 機関」の怪人である。最新の科学技術で作られ、ギリシャ・ローマ神話の神や怪物がモチーフとなった「神話怪人」。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】3.5点消費。

【ガジェット】

【GOD 機関】■■■■ (36p) 【改造人間】□□□ (20p)

【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分) 【神話怪人】■■■■ (36p)

【能力値割り振り点】 ※【神話怪人】の修正+2点が入っていない。

【肉】+1【運】+3【器】+2【意】+1【機】+3

GOD悪人怪人

「GOD 機関」の怪人。歴史上の犯罪者、悪党、独裁者の人格シミュレートに基づいた犯罪や戦術のエキスパート。人物+生物のモチーフを選ぶ事。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】3.5点消費。

【ガジェット】

【GOD 機関】■■■■ (36p) 【改造人間】□□□ (20p)

【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分) 【GOD 悪人軍団】■■■■ (36p)

【能力値割り振り点】 ※【GOD 悪人軍団】の修正+2点が入っていない。

【肉】+1【運】+3【器】+2【意】+1【機】+3

オートバイレーサー

レーシングチームに所属するプロのレーサー。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】

【オートバイ操縦】■■■■ (18p)

【バランス】□□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+2【器】+2【意】+1【機】+3

獣人

秘密結社「ゲドン」や「ガンダー帝国」の怪人である。ベースは人間ではなく、モチーフとなった生物そのもの、ひとつの生物がモチーフとなっている。

【取得条件】 種族が【獣人】である。

【ガジェット】

【ゲドン】■■■■ (38p) または【ガンダー帝国】■■■■ (36p)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+2【器】+1【意】+2【機】+3

奇械人

「ブラックサタン」の怪人である。機械により作られたブラックサタンに絶対忠実な機械生命体。ひとつの生物がモチーフとなっている。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】4.5点消費。

【ガジェット】

【ブラックサタン】■■■■ (39p) 【改造人間】□□□ (20p)

【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分) 【サタン乗り移り】□□■ (39p)

【奇械人】■■■■ (39p)

【能力値割り振り点】 ※【奇械人】の修正+2点が入っていない。

【肉】+3【運】+3【器】+2【意】+1【機】+1

ハンググライダー部員

大学などのハンググライダー部に所属している。

【取得条件】 なし。

【ガジェット】

【学問】■■■■ (MS38p)

【バランス】□□□ (MS39p)

【能力値割り振り点】

【肉】+1【運】+1【器】+3【意】+2【機】+3

ドグマ怪人

「ドグマ」の怪人である。動植物、機器、空想上の生物など多彩なモチーフ。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】2.5点消費。

【ガジェット】

【ドグマ】■■■■ (41p) 【改造人間】□□□ (20p)

【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分)

【能力値割り振り点】

【肉】+2【運】+3【器】+2【意】+1【機】+2

ジンドグマ怪人

「ジンドグマ」の怪人である。モチーフに日用品が使われている。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】3.5点消費。

【ガジェット】

【ジンドグマ】■■■■ (42p) 【改造人間】□□□ (20p)

【生物特性能力】(MS45p) (命運1点分) 【日用品怪人】■■■■ (42p)

【能力値割り振り点】 ※【日用品怪人】の修正+3点が入っていない。

【肉】+2【運】+3【器】+2【意】+1【機】+2

赤心少林拳門下生

赤心少林拳を習う門下生。師範代以上の腕前である。

【取得条件】 【命運】 1.5点消費。

【ガジェット】

【持久力】 □□□ (MS39p)

【装備】 【赤心少林拳】 ■■■■ (56p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +3 【器】 +2 【意】 +1 【機】 +2

アメリカ国際宇宙開発研究所所属

アメリカ国際宇宙開発研究所の研究者。

【取得条件】 【命運】 消費なし。

【ガジェット】

【アメリカ国際宇宙開発研究所】 ■■■■ (41p)

【学問】 ■■■■ (MS38p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +1 【運】 +3 【器】 +2 【意】 +2 【機】 +2

強化兵士

世界征服をもくろむ秘密組織「バダン」の主力怪人。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】 2.5点消費。

【ガジェット】

【バダン】 ■■■■ (42p) 【改造人間】 □□□ (20p)

【生物特性能力】 (MS45p) (命運 1 点分)

【能力値割り振り点】

【肉】 +3 【運】 +2 【器】 +1 【意】 +2 【機】 +2

UFOサイボーグ

世界征服をもくろむ秘密組織「バダン」の最新怪人。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】 5点消費。

【ガジェット】

【バダン】 ■■■■ (42p) 【改造人間】 □□□ (20p)

【生物特性能力】 (MS45p) (命運 1 点分) 【UFO サイボーグ】 ■■■■ (42p)

【能力値割り振り点】 ※ 【UFOサイボーグ】 の修正+3点は入っていない。

【肉】 +3 【運】 +2 【器】 +1 【意】 +2 【機】 +2

ゴルゴム怪人

「暗黒結社ゴルゴム」の怪人である。遺伝子改造技術をベースとした高度な怪人。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】 2.5点消費。

【ガジェット】

【ゴルゴム】 ■■■■ (43p) 【改造人間】 □□□ (20p)

【生物特性能力】 (MS45p) (命運 1 点分)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +2 【器】 +1 【意】 +2 【機】 +3

世紀王

次世代の「創世王」候補として選ばれた者。

【取得条件】 種族が【人間】である。【命運】 2.5点消費。

【ガジェット】

【ゴルゴム】 ■■■■ (43p) 【改造人間】 □□□ (20p)

【キングストーン】 ■■■■ (43p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +2 【器】 +2 【意】 +2 【機】 +2

シンケンジャー

代々「モチカラ」を受け継ぎアヤカシと闘ってきた一族。シンケンジャーに変身して戦う。

【取得条件】 種族が【人間】である。4.5点消費。

【ガジェット】

【モチカラ】 ■■■■ (119p) 【一筆囊上】 □□□ (119p) 【継承折神】 (119p)

【秘伝ディスク(強化)】 (120p) 【秘伝ディスク(属性)】 (120p)

【装備】 【固有武器】 (124p) 【シンケンマル】 (124p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +2 【運】 +2 【器】 +2 【意】 +2 【機】 +2

寿司屋

すしを握るすし職人。

【取得条件】 【命運】 消費なし。

【ガジェット】

【料理の達人】 ■■■■ (AC26p)

【礼儀】 ■■■■ (MS38p)

【能力値割り振り点】

【肉】 +1 【運】 +2 【器】 +3 【意】 +2 【機】 +2

ガジェット

ガジェットリストの見方

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

リストの見方

ガジェットの名称

オートバイ操縦

<説明>あなたはオートバイの操縦が上手い。
<効果>あなたが運転する場合、オートバイの《受け》+2《避け》+2の修正を受ける。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

【使用回数】

□□□ - 使用回数 3 回

□□■ - 使用回数 2 回

□■■■ - 使用回数 1 回

■■■■ - 使用制限が原則ない。自動的に効果がある。

【取得条件】

そのガジェットを取得するために必要な条件です。人間以外の種族でないと取得できなかったり、職業や能力値によって制限を受けたりします。【種族】や【職業】で取得した場合も同様です。

『【命運】1点消費』と書かれていれば、取特には【命運】を支払う必要が有ります。【種族】や【職業】で取得した場合は【命運】の消費は免除されます。

【発動条件】

使用するための条件です。

『常駐』とあれば常に効果があることを意味します。

『なし』は記述の無い限り特に制限なく使用できます。

『行動回数 1 回』とあれば、戦闘中は自分の手番の時に行動 1 回として行なうものということになります。

社会のガジェット

野生育ち



＜説明＞あなたは幼い頃から何らかの理由で人間社会と隔絶したアマゾン（あるいはそれに類する野生環境）でそだった。幸い言語はかろうじて話せるが、文明人としてはワイルドすぎる。

＜効果＞戦闘時に武器や防具、装備品、「○○格闘」を強化する装備などは一切使えない。ただし「○○格闘」の〔武器命中〕に+1個、〔武器 DP〕+1点、〔属性〕は衝撃以外に斬撃も選べるようになる。非戦闘時は器用にツールとしてナイフを使ったりするが、それ以外はかろうじて使用できる程度。非戦闘時に関してはフレーバーとして扱う。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

改造人間のガジェット

改造人間

□□□

＜説明＞あなたは本来は人間であったが今は違う。常人を遥かに上回る身体能力を持つ強化された身体になっている。改造人間となった理由は様々で、悪の組織に無理やり改造された者。人類の未来の為に自ら名乗り出た者。大きな事故や病気などを乗り越える為にやむを得ず改造手術を受けた者もいる。そして、改造方法も機械的なサイボーグや遺伝子工学的な強化人間、大自然の神秘の力など様々。詳細はGMの許可のもとプレイヤーの任意で決めてよい。各原典に登場する多くの「仮面ライダー」と「怪人」たちは「改造人間」である。

＜効果＞この「ガジェット」を持つ者は種族による「能力値割振り点」を13点として計算する。使用回数を消費して「変身」すると「肉体HP」+20点を得る。この「基本変身」は取得時に「超人状態」か「怪人状態」のどちらかを選択する（以降変更不可）。

【取得条件】種族が「人間」である。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

強化改造

■ ■ ■

＜説明＞あなたは更なる改造手術や特訓、仲間の改造人間からパワーを受け取るなどの方法で強化された。

＜効果＞この「ガジェット」は「強化変身」ではない。種族による「能力値割振り点」を17点として計算する。

【取得条件】BAである。【改造人間】（20p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

力のベルト

□□□

＜説明＞改造人間が腰に巻くベルト。「変身ベルト」とも呼ばれ、この装備を搭載する改造人間は「人間体」からの変身時に体内からベルトが先行して出現する。「力のベルト」は一時的に攻撃力を強化する。

＜効果＞【命中判定】前に使用を宣言する事でその攻撃に【DP修正】+8点を与える。

【取得条件】【改造人間】（20p）の取得。【技のベルト】【力のベルト】を取得していない。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。【命中判定】前に宣言。

技のベルト

□□□

＜説明＞改造人間が腰に巻くベルト。「変身ベルト」とも呼ばれ、この装備を搭載する改造人間は「人間体」からの変身時に体内からベルトが先行して出現する。「技のベルト」は一時的に命中率を強化する。

＜効果＞【命中判定】前に使用を宣言する事でその攻撃に【命中修正】+5個を与える。

【取得条件】【改造人間】（20p）の取得。【力のベルト】【力と技のベルト】を取得していない。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。【命中判定】前に宣言。

力と技のベルト

□□■

＜説明＞改造人間が腰に巻くベルト。「変身ベルト」とも呼ばれ、これを装備する改造人間は「人間体」からの変身時に体内からベルトが先行して出現する。「力と技のベルト」は一時的に攻撃力あるいは命中率を強化する。

＜効果＞【命中判定】前に使用を宣言する事でその攻撃に【DP修正】+8点、あるいは【命中修正】+5個を与える。

【取得条件】【改造人間】（20p）の取得。【技のベルト】【力のベルト】を取得していない。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。【命中判定】前に宣言。

クロスハンド



＜説明＞両腕を交差すると発動する一時的な細胞強化装置。肉体強度を高める。
 ＜効果＞[回避判定《受け》] 使用時に宣言。+ 5 個のダイスを得られる。

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】1 点消費。
 【発動条件】[回避判定《受け》] 使用時に宣言。

ビデオシグナル



＜説明＞一種の分析装置。自分が見た光景をスローモーション再生するなどの機能を持つ。
 ＜効果＞[回避判定] 《避け》に+ 2 個の効果を得る。

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】1 点消費。
 【発動条件】常駐。

グライディングマフラー



＜説明＞首に巻くマフラー型の装置。慣性制御装置であり、滑空効果がある。
 ＜効果＞落下する速度を軽減する効果がある。落下ダメージを 1/2 にする。

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】0.5 点消費。
 【発動条件】変身中である。常駐。

発電装置



＜説明＞改造人間に埋め込まれる装置で、あなたを電気人間と化す。
 ＜効果＞「電気技表」が使用可能となる。別途【命運】を支払うものもあるので「電気技表」(51p) を参照。

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】1 点消費。
 【発動条件】常駐。

電磁力バリア



＜説明＞身体の周りにバリアをはって攻撃を防ぐ。
 ＜効果＞使用回数 1 回ごとに[決め技] 扱いの攻撃 1 つをダメージ確定後に 1/2 のダメージに低減する。【トドメ技】を使用した攻撃には使用できない。

【取得条件】【超人体】(MS46p) か【怪人体】(MS44p) の取得。電気やしびれる毒を持つ生物や電気や磁力を出す機械がモチーフである。【命運】1.5 点消費。
 【発動条件】[回避判定] 時。[決め技] ダメージ確定後。

チャージアップ



＜説明＞「超電子ダイナモ」を内蔵した改造人間は 4 ラウンドだけパワーアップする[強化変身] が可能。全身の随所にシルバーのエネルギーラインが走る。[決め技] には「超電子○○○」「超電○○○」などの呼び名が付く（付けなくても良い）。
 ＜効果＞[能力値] に合計+ 5 点、[決め技] のダメージ最終合計値に+ 8 点の効果を追加する。変身した手番の次の手番から数えて 4 ラウンド終了後にこの[強化変身] は解除される。

【取得条件】【発電装置】の取得。【命運】2 点消費。
 【発動条件】常駐。

ホッパーシステム



＜説明＞ベルトなどに装備する竹とんぼのような偵察装置で、最大 500m 上空から 10km 四方を偵察可能。映像、音声などをあなたに送信する。
 ＜効果＞【機知】難易度判定に成功したなら特定の場所を監視できる。ただし PC のいる場所に限られる。また判定の難易度は GM が決定する。民家の偵察なら 1、企業なら 2 ～ 3、怪人のアジトや国防施設は 4 以上。

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】0.5 点消費。
 【発動条件】非戦闘中。

電波投げ



＜説明＞電波エネルギーを衝撃波に変えて相手に触れる事なく対象を投げ飛ばす技。

＜効果＞使用ごとに、あなたからまっすぐ 8 マス（全員）が隣接する周囲 8 マスの対象（全員）どちらかに〔格闘術〕の〔命中判定〕が可能。効果には〔転倒判定〕難易度 2 も追加される。判定の数値は 1 回振ったものを共通で適用する。

【取得条件】【改造人間】の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数 1 回。

エレキ投げ



＜説明＞電波エネルギーを衝撃波に変えて相手に触れる事なく対象を投げ飛ばす技。

＜効果＞使用ごとに、あなたからまっすぐ 8 マス（全員）が隣接する周囲 8 マスの対象（全員）どちらかに〔格闘術〕の〔命中判定〕が可能。属性〔電撃〕が追加、〔武器 DP〕も + 2 点される。効果には〔転倒判定〕難易度 2 も追加される。判定の数値は 1 回振ったものを共通で適用する。

【取得条件】【改造人間】（20p）【電波投げ】の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数 1 回。

オーバーロード改造



＜説明＞許容量を越えた強化手術を行なう。強くなるが、次の戦いが最後の戦いとなる。

＜効果＞変身後〔能力値〕の合計に + 5 点追加、〔肉体 HP〕+ 20 点、使用武器全てが〔DP 修正〕+ 2 点となる再改造を行なえる。ただし、これは許容量を越えた改造である。あなたが次に参加した「変身した」戦闘シーンが終了するとあなたは何らかの理由で「死亡」する。

【取得条件】【改造人間】（20p）の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

対電撃バリアー



＜説明＞全身を覆うバリアの膜。電撃を吸収する。

＜効果＞属性が「電撃」の攻撃はダメージ 1/2。特殊状態の判定があれば自動成功。

【取得条件】【改造人間】（20p）の取得。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

断末魔爆弾



＜説明＞倒された際に殺傷力のある爆発を引き起こす。

＜効果＞あなたが HPO になった際に「死亡」を選んだなら、あなたは爆発する。あなたの周囲隣接マスの全員に〔武器命中〕15 個、〔武器 DP〕15 点の固定ダメージを与える。〔回避判定〕可能。あなた自身もこの爆発を中止する事はできない。

【取得条件】【改造人間】（20p）の取得。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

秘密の機能



＜説明＞あなたには改造人間となった時、26 個や 99 個などのいくつかの秘密の機能が搭載された。あなたはその機能を解き明かし解放する事でピンチを打破する事ができる。

＜効果＞使用すると秘密の機能により任意の 1 回の判定ダイスが + 8 個される。いかなる理由で成功率が上がったのかはあなたが設定すること。

【取得条件】【改造人間】（20p）の取得。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】判定前。

逆ダブルタイフーン



＜説明＞「力と技のベルト」を装備している改造人間は変身使用するエネルギーを外部に放射する荒技が使用できる。解放された凄まじいエネルギーは付近の敵を吹き飛ばす。ただし、使用するとその後しばらくは変身できない。

＜効果＞使用回数は「怪人体」か「超人体」への変身回数を 1 回使用する。自分から 5 マス以内の全員に〔射程〕遠隔 5〔武器命中〕+ 5 個〔武器 DP〕+ 15 点〔属性〕疾風の攻撃を行なう。判定は 1 回行ない全対象共通とする。〔決め技〕ではない。使用すると「次の登場シーン」の終了まで、あるいは 1 週間程度は「変身」および【逆ダブルタイフーン】は使用できない。

【取得条件】【力と技のベルト】（20p）の取得。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】変身していない。行動回数 1 回。

超深度耐性

＜説明＞深海活動を目的として開発された改造人間は深海の水圧にも耐えられる強靱な装甲を持っている。
 ＜効果＞[肉体HP] が+10点される。また、海中で呼吸が可能。【水中状態】にならない。

【取得条件】[改造人間] (20p) の取得。【命運】1点消費。
 【発動条件】常駐。

マーキュリー回路

＜説明＞改造人間の力を引き出す特殊回路。
 ＜効果＞任意ひとつ（変更不可）の[決め技]に[武器DP]+8点を追加する。

【取得条件】[改造人間] (20p) の取得。【命運】1.5点消費。
 【発動条件】常駐。

半改造人間

＜説明＞全身ではなく身体の一部のみがサイボーグ手術などにより改造されている者。原典「仮面ライダーV3」のライダーマンなどが該当する。
 ＜効果＞この[ガジェット]は【異能の器】(9p)の効果を得る。この[ガジェット]を持つ者は種族による[能力値割振り点]を12点として計算する。【基本変身】。

【取得条件】種族が[人間]である。【改造人間】(20p)を取得していない。【命運】0.5点消費。
 【発動条件】常駐。

重力低減装置

＜説明＞ベルト状の装置であなたにかかる重力を低減し滑空によりグライダーのような飛行「セイリングジャンプ」が可能。
 ＜効果＞[飛行・1]の効果がある。ただしフレイバーとしてはかなりの高度で飛行してかまわない（原典では高度1万mを飛行）。

【取得条件】[改造人間] (20p) を取得。【命運】0.5点消費。
 【発動条件】常駐。

スーパーライトウェーブ

＜説明＞重力低減装置を応用して光を屈折させ、ベルト部分から放射するかく乱技。
 ＜効果＞隣接状態の対象ひとりに【無視界判定】難易度2を与える。

【取得条件】[重力低減装置] (23p) の取得。【命運】0.5点消費。
 【発動条件】行動回数1回。

ドリル機構

＜説明＞腕を高速回転させドリルのように扱い構造物の貫通などが狙える。
 ＜効果＞攻撃の属性を[刺突]に変更し[武器DP]+2点。【非生物】を持っているか、ドアなどの構造物なら[武器DP]+8点。

【取得条件】[改造人間] (20p) を取得。【命運】0.5点消費。
 【発動条件】命中判定前に宣言。

カセットアーム

＜説明＞腕に取り付ける強化ユニット。様々なアタッチメントがあり切替可能。GMが許可するなら腕以外へ装備してもかまわない。ただしフレイバーとして扱いルール上の制限は変更されない。

＜効果＞[カセットアーム表] (53p) から合計【命運】1点まで任意に取得可能。さらに取得する場合は別途【命運】が必要。アームの切替には行動回数1回が必要。

【取得条件】[半改造人間] (23p) か【改造人間】(20p) の取得。【命運】1点消費。
 【発動条件】表参照。

太陽光の神秘



＜説明＞【キングストーン】(43p) の【ガジェット】を取得し、宇宙空間で太陽の光を強く浴びるとその力を吸収して突然変異を起こしハイブリッドエネルギーと呼ばれる力を発揮、秘石「トリックスター」に似た再構築（リ・イマジネーション）能力を身につける。従来と外見も変化する。この変身は【基本変身】であり、以降、変身するとこの姿になる。

＜効果＞変身時に任意の能力値が合計 + 2 点される。また【武器表】の武器ひとつをベースにハイブリッドエネルギーで強化された「リボルアーム」を基本装備で設定できる（取得した武器の【命運】は別途必要）。その武器は【武器命中】+ 2 個、【武器 DP】+ 1 点される。取得時に設定後は変更不可。原典「RX」ではリボルアームとしてソードをベースとした「リボルケイン」を使用した。【決め技】装備として【ハイブリッドパワー】(59p) を取得可能。原典「RX」では仮面ライダー BLACK RX が剣による【決め技】「リボルクラッシュ」として使用。

【取得条件】【キングストーン】(43p) の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

ロボフォーム



＜説明＞「ハイブリッドエネルギー」を使いこなすことで自らの根源的組成が再構築（リ・イマジネーション）され、完全な機械の身体となる【強化変身】。

＜効果＞強靱な装甲は【肉体 HP】+ 20 点を得る。【太陽光の神秘】の【ガジェット】を取得時に設定した「リボルアーム」のベース武器を変更でき、その武器の修正値は【武器命中】+ 2 個、【武器 DP】+ 3 点。このフォーム時の基本武器となる。変身中は【非生物】(MS38p) を取得している扱いになる。毒などの特殊状態になっていた場合、その効果は【非生物】によって打ち消される。【決め技】装備として【ハイブリッドパワー】(59p) を取得可能。原典「RX」ではロボライダーが銃による【決め技】「ハードショット」として使用。

【取得条件】【太陽光の神秘】(24p) の取得。【命運】2.5 点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数 1 回。

疑似ファイブハンドシステム



＜説明＞【ファイブハンドシステム】と互換性のあるハンドシステム。装備していないハンドシステムを 1 つ奪う事ができる。

＜効果＞対象に攻撃が命中した場合、【ファイブハンドシステム】のガジェットを取得している相手に対して【器用】対抗ロールに成功すると、装備していないハンドシステムを 1 つ奪う事ができる。次のラウンドから使用可能。【死亡】か【戦闘不能】を宣言した場合、同様の条件で奪い返される。

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】変身中、行動回数 1 回。

バイオフィーム



＜説明＞「ハイブリッドエネルギー」を使いこなすことで自らの根源的組成が再構築（リ・イマジネーション）され、不定形化可能な身体となる【強化変身】。

＜効果＞【不定形化能力表】(58p) から別途【命運】を支払って能力を取得できる。【太陽光の神秘】の【ガジェット】を取得時に設定した「リボルアーム」のベース武器を変更でき（変更した武器の【命運】は別途必要）、その武器の修正値は【武器命中】+ 3 個、【武器 DP】+ 2 点。このフォーム時の基本武器となる。変身中は属性が【火炎】の攻撃に対して【回避判定】が - 5 個される扱いになる。【決め技】装備として【ハイブリッドパワー】(59p) を取得可能。原典「RX」ではバイオリダーが剣による【決め技】「スパークブレード」として使用。

【取得条件】【太陽光の神秘】(24p) の取得。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数 1 回。

超常能力のガジェット

移動拘束

＜説明＞粘液や凝固する液体、繊維などで対象の移動力を奪う。

＜効果＞[射程] 遠隔8 [武器命中] +1 個の攻撃として扱う。命中すると命中判定の成功値分だけ対象の移動力を減らす（最低1まで）。対象は1行動を使って【肉体】判定を行い成功値だけ行動力を回復できる。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

超触覚アンテナ

＜説明＞レーダーの様なアンテナで知覚力を増す。モチーフは、昆虫など触覚のある生物、コウモリやフクロウのように音波の反響で認識したり赤外線で認識する生物。

＜効果＞[回避判定《避け》] が+2 個される。また視覚で認識せずに行動できるため、相手が透明になったり暗闇での活動で受ける【視認困難状態】【無視界状態】の効果を無視できる。

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。昆虫など触覚のある生物がモチーフである。【命運】1.5点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

怪奇転移

＜説明＞瞬間移動能力。

＜効果＞効果は2つ。1つはシーンから瞬間移動で退場する効果。戦闘中でも自分の手番の最初に宣言できる。もう1つは攻撃を受けた際に【回避判定】の代わりに宣言可能。自動的に攻撃を回避し4マス以内の任意のマスに移動できる。ただし【決め技】や【ガジェット】の使用回数を使った攻撃、【アクトカード】の【必殺技】には使用できない。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】変身中である。上記参照。

怪奇擬態

＜説明＞怪人のモチーフとなっている動植物の擬態する能力。モチーフが複数ある場合はどれにでも擬態できる。

＜効果＞動植物に擬態する事で隠れたり謀報活動を行なう事ができる（昆虫など人間より小さい生物も可能。人間サイズの昆虫にはならない）。その場にいる敵対する者と【機知】対抗ルールを行ない勝てば気づかれない。ただし、蚊、バクテリアなど他のPCが気づかないような小さな生き物にはなれない（GM判断）。この判定には+4個の修正を得る。ただし、不自然な行動や目立つ行動をすれば再度対抗ルールとなる他、その場にある事自体が不自然な場合はGM判断で自動失敗にしても良い。例・モチーフがキリン。冬なのにセミなど。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】変身中である。非戦闘中。

動物使い

＜説明＞特殊な声帯で一般的な動物を操る。

＜効果＞動物を操る事で何らかの判定ロールに1回+5個する。フレーザーはあなたが任意に決めてよいが、GMは不自然すぎると判断したら却下したり個数を減らしたも良い。例・カラスの群れをけしにかけて気とられている隙に攻撃する（命中判定+5個）。

■目安

「その動物が普段行うこと」+5個

「その動物が普段行わないこと」+3個

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

怪奇憑依

＜説明＞殺した相手や意識を失っている相手に魔術的に憑依し肉体を乗っ取る。

＜効果＞憑依の運用は「憑依ルール」（UT4p）を参照。ただし、この憑依はGMの許可するNPCが対象。HPが0の相手にのみ行なえる点が特殊で、憑依された側のHPが0であるが「憑依状態」は解除されないものとして運用される。解除はあなたの任意。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。非戦闘中。

超吸引

＜説明＞口などの呼吸器官から強烈な吸引を行ない対象を吸い寄せる。

＜効果＞この吸い寄せは1手番に1回、行動の一番最初に行き、行動回数を消費しない。対象は射程10マス以内の任意ひとりを隣接マスに吸い寄せる。対象は【肉体】同士の対抗ロールに勝つ事で抵抗できる。また、対象との直線距離上に障害物や他のキャラクターがいる場合は吸い寄せられない。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。吸い込む口を持つ生物（チョウ、カ、セミ、象など）や吸引構造を持つ機器（掃除機、注射、空気清浄機など）がモチーフである。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。手番の最初。

水中移動強化

＜説明＞水中用に強化された肺活量やヒレ、エラ、あるいはスクリュウなどの水中移動を強化した仕様になっている。

＜効果＞水中での移動力が+10マスされる。

【取得条件】【水中活動】（MS45p）、【怪人体】（MS44p）の取得。水性生物モチーフである。【命運】0.5点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

完全変態

＜説明＞昆虫がサナギになってイモムシから蝶に成長する事を完全変態という。あなたも一度倒されるとサナギになり全く異なる姿へと変身する。完全変態はチョウ、カブトムシ、ハチなどの成虫になる過程でサナギ化する虫のこと。

＜効果＞キャラクターシートをもう1枚別途用意し、片方を「完全変態」後の姿として設定する。「完全変態」後のキャラクターは能力値合計に+4点を追加して作成する。HPが0になりシーンから撤退する際にサナギやマユになる演出を入れる事で次の登場シーンでは「完全変態」後の姿となっている。その際はキャラクターシート自体を完全に入れ替えるためHPなどが減っているという事はない。【アクトカード】は継続するが、【活躍力】が変動し所持枚数が減っていればそれに従って余分なカードは直ちに破棄する。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。完全変態する生物がモチーフである。【命運】3点消費。

【発動条件】変身中である。上記参照。

寄生型怪人

＜説明＞寄生虫をモチーフとした怪人で、他の怪人に寄生し対戦相手の戦闘データを吸収する。寄生していた怪人が【死亡】すると体内から抜け出し独立した1体の怪人となる。

＜効果＞予め他の【怪人体】か【改造人間】の【ガジェット】を持つキャラクターを選び体内に寄生する（PCならプレイヤーの許可が必要）。寄生中はダメージを受けたりする事はないが、独立して行動する事もできない。意思はあるので、寄生しているキャラクターと会話したり【アクトカード】の交換も可能。また視覚を共有している。戦闘中は寄生したキャラクターと同じ手番の初めに行動回数全消費で【意思】難易度3判定を1回行ない、成功した場合、そのラウンドに受けた攻撃（ダメージを受けたり、特殊状態になったもの。効果がなかったものは対象外）を【学習】可能。【学習】した攻撃方法は、あなたが単独で出現した時有利になる。攻撃は、自動的にDP1/2、【特殊状態】は判定が自動成功する。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。寄生虫をモチーフとしている。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。上記参照。

支援装備（無機物）

＜説明＞あなたが「イス」をモチーフにした怪人なら、攻撃時にはイスが対象に襲いかかり、防御時にはイスがバリエードの様に積み上がる。

＜効果＞使用回数を使うと1度だけ【命中判定】+5点、や【回避判定】+5個の修正を得る。演出としてはあなたのモチーフとなった無生物が支援行動を行なった。あるいはあなたが操ったものとする。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。判定前。

支援装備（生物）

＜説明＞あなたが「狼」をモチーフにした怪人なら、攻撃時には狼が対象に襲いかかり、防御時には狼が身を挺してあなたを守る。

＜効果＞使用回数を使うと1度だけ【命中判定】+5点、や【回避判定】+5個の修正を得る。演出としてはあなたのモチーフとなった生物が支援行動を行なった、あるいはあなたが操ったものとする。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。判定前。

カビ装甲

＜説明＞強力な溶解力を持つカビで構成された皮膚装甲。触れた者は溶かされてしまう。

＜効果＞武器を使わない「○○格闘」による攻撃があなたに命中する度にダメージ2点を与える。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。カビや菌類がモチーフである。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

インカの腕輪



＜説明＞古代インカ帝国の秘密遺産の超エネルギーを秘めた腕輪で複数集めると飛躍的にパワーが高まっていく。変身中の外見はより野性的なものとなる。原典には「ギギの腕輪」「ガガの腕輪」が登場する。

＜効果＞別途取得した【決め技】を使用した場合、ダメージの最終合計値に＋5点追加。重複取得すれば、ダメージの追加はさらに＋5点ずつ可能（最大4つ）。強化できる【決め技】は取得時に任意1つを選び変更不可。

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】変身中である。【命中判定】前に宣言。

大規模洗脳



＜説明＞GMが許す範囲で小さな村やマンモス団地等、ある程度の地域全体に効果がある催眠音波やガス、微生物などで洗脳を施す事ができる。

＜効果＞そこに住む重要度の低いNPCは全て洗脳され、あなたが倒されるまで効果は続く。洗脳した住民はフレイバーであり戦闘などで利用する事はできない。PCなどには効果がない。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。女神や鏡、テレビ、目、水晶など、幻惑や魅了、操る行為を連想するモチーフである。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。非戦闘中。

命令音波



＜説明＞特殊な錠剤をのんだ相手を3日間「命令音波」で操れる。

＜効果＞対象はGMの許可する重要度の低いNPCに限定される。錠剤は実質使用回数に制限は無い。飲んだ者は一度気を失い、覚醒後は緩慢な動作や虚ろな表情からすぐに異常であるとわかる。戦闘に参加させても戦闘力にはならず、コマとして管理しない。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】上記参照。

溶解海域



＜説明＞水と反応して人間を白骨化させる強力な溶解酵素になる泡。水に浸かっている者が対象となる。

＜効果＞浜辺やプールなど、対象が水に少しでも浸かっているれば使用可能。あなたから10マス以内のあなた以外全員に【溶解判定】（AC03p）難易度3を行なう。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数1回。

大地激震



＜説明＞大地に震動波などを送り込み地震を起こす技。

＜効果＞戦闘シーン内に震動を発生させ、地上に立っている者は全て対象となる。対象は【転倒判定】難易度3。すでに転倒している者や車など転倒しないとGMが判断したものは対象外。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数1回。

自己修復



＜説明＞自己修復により HP を回復する。
 ＜効果＞行動回数を消費して [肉体 HP] 20 点を回復する。重複取得不可。

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数 1 回。

打撃津波



＜説明＞鉄より硬い波を起こし対象を叩き潰す。フレーバー的効果として、GM が許可する範囲で船舶を沈めたり、沿岸部の都市に壊滅的な打撃を与える事も可能。

＜効果＞川、海、プール、あるいはそれと隣接した場所での戦闘なら水を操り遠隔打撃武器にできる。【射程】遠隔 10 [武器命中] + 3 個、【武器 DP】+ 6 点【属性】衝撃。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。海や水にまつわるモチーフである。【命運】1 点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数 1 回。

超怪力



＜説明＞驚異的怪力により武器の破壊力が倍増する。ただし、その威力で使用した武器は砕けちり使用不能となる。また、フレーバーの範囲であれば、使用回数とは関係なく、パスを片手で投げたりビルを倒したりといった怪力を発揮できる。

＜効果＞使用した近接武器の【武器 DP】が 2 倍として扱う。命中判定前に宣言し命中に可否に関わらず使用回数は消費され、武器は破壊される。ただし「○○格闘」や身体の一部を武器とする場合は使用できないし、自分以外の者が【命運】を支払って取得した武器に対しても適用できない。破壊された武器はセッション終了後に修復される。

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。怪力、スピード、破壊などを連想するモチーフである。【命運】1 点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

超突撃



＜説明＞あなたの突撃はあり得ないほどに強力である。フレーバーであれば使用回数とは関係なくビルや岩に風穴を開ける事が可能。

＜効果＞移動で 5 マス以上直進して対象に隣接したなら行動回数を追加で使用せず近接攻撃が行なえる。その際 [DP 修正] + 4 点。

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。怪力、スピード、破壊などを連想するモチーフである。【命運】1 点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

超炎上



＜説明＞あなたの発する炎は極めて強力。フレーバーの範囲であれば、山火事を起こしたり近づくだけで物体を燃え上がらせる。

＜効果＞あなたが使用する攻撃の【炎上判定】で燃える炎の炎上時間が 3 ラウンドではなく 6 ラウンド、ダメージも 8 点となる。

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。別途【炎上判定】が適用される攻撃、武器、ガジェットなどが必要。炎や熱を連想するモチーフである。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

超音速飛行



＜説明＞音速を超えた速さで飛行が可能。航空機などを追撃できる。フレーバーの範囲であれば、衝撃波を起こすなどして地上に被害を及ぼす事ができる。

＜効果＞【飛行・1～2】の【ガジェット】などで「上空」にいる場合、戦闘中の「移動力」に + 10 マスできる。

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。翼や飛行などを連想するモチーフである。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

粒子分解光線



＜説明＞物体を粒子に分解して消し去る光線を目などから放つ。

＜効果＞消滅の対象となるのは PC や GM の指定する重要な NPC 以外で【非生物】（MS38p）をもつ任意 1 体。戦闘中なら【射程】遠隔 20 [武器命中] + 2 個として扱う。対象に命中したなら（回避判定《受け》も含む）、対象は消滅する。破壊されたのと同じく使用する事はできなくなる。修理も不可能。フレーバーであれば使用回数とは関係なく車や建物を消し去る事が可能。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。眼力、光、奇跡を連想するモチーフである。【命運】2 点消費。

【発動条件】変身中である。命中判定前に宣言。

超高速移動

＜説明＞地上を高速で移動することができる。フレーバーの範囲であれば、衝撃波を起こすなどして移動経路に被害を及ぼす事ができる。

＜効果＞[超加速状態]になる。[超加速状態]中は「移動力」が+10マスされる。

【取得条件】[超人体] (MS46p) か [怪人体] (MS44p) の取得。スピードや乗り物を連想するモチーフである。【命運】2点消費。

【発動条件】変身中である。[超加速状態] (MS18p) 参照。

石化光線

＜説明＞浴びた者を石像に変える光線。浴びた者は、その姿のまま石像となる。

＜効果＞GMが許可する重要度の低いNPCは使用回数の消費も判定の余地もなく石像となる。対象は[射程]10マス内のひとり。PCやGMの指定するNPCは[気絶判定] 難易度3を行ない、失敗したなら石像化し[気絶状態]となる。[気絶状態] (MS18p)と同じ方法で解除される。ただし、判定の余地なく石化化した者は、あなたが死亡する時まで戻らない。「石化化」したものが攻撃を受け破壊された場合 (HPは石化化しても変わらない)、NPCは「死亡」し、PCは「死亡」と「戦闘不能」が選べる。

【取得条件】[怪人体] (MS44p) の取得。石化能力、眼力、魔術などを連想するモチーフである。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数1回。

獣人化

＜説明＞噛み付いたり引っ掻いたりする事で対象を獣人化する。獣人は猫人間、蛇人間、狼人間など、怪人のモチーフにあわせた眷属となる。どの場合も知性が低下し、命令しても単純な戦闘程度しかできない。

＜効果＞GMが許可する重要度の低いNPCは判定の余地なく獣人化するが、フレーバーであり戦闘などには使用できない。そうでない場合はGMは「簡易NPC」から適度なデータを使用して戦闘に用いてもいい。PCやGMの指定するNPCは近接攻撃が命中した場合に【意思】の【判定ロール】難易度2を行ない、失敗したなら獣人となる。あなたが死亡するまで戻らない。ただし、判定の余地なく獣人化した者は、あなたが死亡するまで戻らない。

【取得条件】[怪人体] (MS44p) の取得。各種生物がモチーフである。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。命中判定前に宣言。

殺人音波

＜説明＞生物にダメージを与える特殊音波。

＜効果＞戦闘シーン内のあなた以外全員は[スタン判定] 難易度3を行なう。難易度判定に失敗すると[スタン状態] + 軽減不能のDP3点を受ける。名もなきNPCは自動的に死にいたる。

【取得条件】[怪人体] (MS44p) の取得。鳴く生物がモチーフである。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数全消費。

超電撃

＜説明＞あなたの発する電撃は極めて強力。フレーバーの範囲であれば、都市の一区画を停電させたり落雷を発生させられる。

＜効果＞あなたが使用する[電撃] 属性の攻撃に[特殊状態] (スタン状態など)がある場合、その難易度を+1する。ダメージがあれば+4点。任意1つ適用される。

【取得条件】別途、上記の効果が適用される攻撃、武器、[ガジェット] などが必要。【超人体] (MS46p) か [怪人体] (MS44p) の取得。稲妻、電気などを連想するモチーフである。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

木化ガス

＜説明＞浴びた者を木に変える緑色のガス。浴びた者は、人面木になって動く事もできなくなる。

＜効果＞GMが許可する重要度の低いNPCは使用回数の消費も判定の余地もなく木となる。対象は[射程]4マス内の全員。PCやGMの指定するNPCは[気絶判定] 難易度2を行ない、失敗したなら「木化」し[気絶状態]となる。[気絶状態] (MS18p)と同じ方法で解除される。ただし、判定の余地なく「木化」した者は、あなたが死亡するまで戻らない。「木化」したものが攻撃を受け破壊された場合 (HPは木化しても変わらない)、NPCは「死亡」し、PCは「死亡」と「戦闘不能」が選べる。

【取得条件】[怪人体] (MS44p) の取得。木、自然などを連想するモチーフである。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数1回。

変身抑制剤

＜説明＞対象の変身装置に吹き付けると変身できなくなるエネルギー吸収液。

＜効果＞射程4マス内の変身前の任意ひとりが対象。【機知】難易度3に成功しないとそのシーンでは変身できなくなる。「変身装置に吹き付ける」のは演出なので、状況に関わらず効果は適用される。この効果で妨害できるのは[基本変身]のみ。変身の回数を2回分消費すれば、判定に失敗しても強制的に変身可能。

【取得条件】[怪人体] (MS44p) の取得。粘液、スミや液体を吐く生物や液体を噴射する機械がモチーフである。【命運】2点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数1回。

悪の計略指示

＜説明＞あなたの計画は大胆かつ巧妙で、成功率が高い。
 ＜効果＞GM が許可する「計画に関連する活動」の判定ロールなら全て有利になるように + 2 個の修正を得る。ただし戦闘は対象外。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1.5 点消費。
 【発動条件】常駐。

悪の推理力

＜説明＞狡猾な知性から導きだされる悪の推理力。
 ＜効果＞謎解きや分析のための【意思】【機知】などの判定ロールに + 6 個を得る。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1.5 点消費。
 【発動条件】判定ロール前。

悪の統率力

＜説明＞あなたが指揮するメンバーは闘争心が強く恐れを知らない。
 ＜効果＞あなたいるシーンであれば、あなたの指定する戦闘シーン内の PC と NPC 任意全員の攻撃に【DP 修正】+ 3 点をシーン中強化する。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1.5 点消費。
 【発動条件】常駐。

ショックディフェンス

＜説明＞体内のエネルギーを一時的に解放し、発光現象を伴って放電する技。あなたを拘束しているものを打ち砕く。
 ＜効果＞【拘束判定】時に宣言可能。判定ロールに + 5 個を与える。その拘束がネットや組付きなど物理的なものなら使用できる。

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1 点消費。
 【発動条件】上記参照。

水中転移

＜説明＞わずかな水たまりや水飲み場など、水の表面をゲートにして空間を繋ぎ出現する能力。

＜効果＞GM が許可する水たまりであれば出現可能。戦闘中の場合、イニシアチブを振り次のラウンドから行動可能。あなたが PC ならば、他の PC のいるシーンにしか出現できない。

【取得条件】【水中活動】（MS45p）、【怪人体】（MS44p）の取得。水性生物モチーフである。【命運】0.5 点消費。
 【発動条件】変身中である。

絶縁泡

＜説明＞電気を遮断する泡。対電気系の能力として有効。

＜効果＞【射程】10 マス内の対象 1 体に使用可能。【運動】難易度 3 の抵抗ロールに失敗した相手は、泡にまみれ【属性】電撃、あるいは設定に電気エネルギーを使用するとある装備や【ガジェット】が使用できなくなる。効果は 1 シーン。泡をとるには行動回数全消費で再度【運動】抵抗ロールに成功する必要がある。

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

身体分離攻撃



＜説明＞あなたは手、足、首などを分離させ離れた相手に攻撃が可能。

＜効果＞分離部位はプレーバーなので任意。自分の手番にこのガジェットの使用を宣言すると、その手番の間、あなたの近接攻撃を 10 マスは離れた相手に行なえる。

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

トラップ空間



NPC用

＜説明＞あなたは簡易的な異空間ポケットに潜み、対象を引きずり込むことができる。異空間内の演出はプレーバーで任意。

＜効果＞あなたは特定のシーンに異空間に入った状態で参加し、任意の数の対象を強制的に異空間に引き込む。対象が脱出するにはあなたの HP を 0 にするか、あなたが対象を指定して異空間から追い出した（行動回数全消費）場合のみ。

【取得条件】【人間系】（MS38p）を取得していない。【命運】1 点消費。

【発動条件】「怪人体」に変身中。上記参照。

再生怪人



NPC用

＜説明＞あなたは戦いに破れ破壊されたが、組織のバックアップデータにより再製造された。しかし再生強化された肉体は、なぜか以前よりも弱体化している気がする。

＜効果＞一度破壊された怪人が何らかの理由で蘇った場合に設定される。復活に際し、以下の修正を受けている。HP は【肉体 HP】10 点となる。【決め技】は使用できなくなる。【特殊状態】を与える攻撃の難易度は 1 となる。1 回の攻撃で与えられるダメージの最大値は 8 点となる。

【取得条件】特別に指定された場合。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

エレキクロス



＜説明＞変身を解除する怪光線。

＜効果＞【射程】5 マス内の任意 1 体で使用でき、【機知】難易度 2 ロールに成功しないと【超人体】【怪人体】の変身が解除される。装備による変身は対象外。また「基本となる姿」が怪人体のものにも効果はない。

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

異次元マント



NPC用

＜説明＞一見、黒い裏地の赤マントに見えるが、表面は位相空間であり、あらゆる攻撃のエネルギーを別空間に逃がして回避できる。

＜効果＞あなた単体にむけられた攻撃であれば使用回数 1 回で一撃を無効化できる。ただし、一度に 25 点以上の攻撃は 1 点も防げず、すべて適用される。

【取得条件】【戦闘員を呼ぶ】（31p）、【怪奇転移】（25p）、【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】3.5 点消費。

【発動条件】回避判定《受け》宣言時。

秘密結社のガジェット

大幹部



NPC用

＜説明＞あなたは悪の組織の大幹部。世界征服の足がかりとして日本に派遣されたのだ。

＜効果＞この【ガジェット】は何らかの悪の組織に属していかなくては取得できない。【武器命中】+3 個、【武器 DP】+3 点、【回避判定】の《受け》《避け》に+3 個を得る。

【取得条件】上記参照。【命運】2 点消費。
【発動条件】常駐。

戦闘員を呼ぶ



NPC用

＜説明＞あなた的一声で戦闘員が現れる。

＜効果＞戦闘開始時のみ使用可能。特例的に PC が使用する場合、GM が特に禁止しないなら宣言して 1d+2 を振り出目の数の【簡易エネミー】の「戦闘員」が隣接マスから隣接 4 マス以内に出現する。彼らは【ザコ】の【ガジェット】を持ち HP が 1 点である。出現する「戦闘員」はあなたが所属する組織の「戦闘員」であり、手持ちの装備は出現時に設定されているものからひとつを選ぶ。

【取得条件】上記参照。【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

メカニックのガジェット

メカニック

＜説明＞あなたが機械的な身体を持っていることを意味する。この「ガジェット」を持っていなくても機械的であるという設定自体は可能。
＜効果＞様々な「メカニックのガジェット」を取得するのに必要。

【取得条件】種族や職業で自動取得される。【命運】なし。
【発動条件】常駐。

マシンパワー

＜説明＞機械を主体としたパワフルな身体をもつ。
＜効果＞【属性】衝撃の攻撃を使用する場合、【DP 修正】+2 点。

【取得条件】【メカニック】の取得。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】変身中である。常駐。

マシン装甲

＜説明＞強靱な機械製の身体は強度に優れている。
＜効果＞【肉体 HP】+10 点。【属性】斬撃のダメージ 1/2。

【取得条件】【メカニック】の取得。【命運】1 点消費。
【発動条件】変身中である。常駐。

照準器

＜説明＞ターゲットセンサーで正確に狙いを定める。
＜効果＞遠隔武器の【命中判定】に+3 個する。

【取得条件】【メカニック】の取得。【命運】0.5 点消費。
【発動条件】常駐。

超機械武装

＜説明＞あなたの身体には高性能な機械の武器が埋め込まれている。
＜効果＞任意の「装備」を身体に内蔵できる。【中世武器】だけでなく【G システム装備】など特殊な【取得条件】があるものでも取得に必要な【命運】+1.5 点で取得し内蔵可能。ただし、以下の条件に抵触するものは内蔵できない。取得に【命運】の必要ない装備、使用に【超人体】を必要とする装備、車両は対象外。また【決め技】の効果は発動できない。

【取得条件】【怪人体】（MS44p）【メカニック】（32p）の取得。【命運】1.5 点消費。
【発動条件】「怪人体」に変身中。装備による。

ショッカーのガジェット

ショッカー

＜説明＞世界征服をもくろむ国際的秘蔵組織「ショッカー」の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。
＜効果＞「ショッカー」の計画、秘密基地、幹部、怪人などの知識（【機知】【意思】など）に対して【判定ロール】+3 個で判定ロールができる。

【取得条件】【命運】0.5 点消費。
【発動条件】常駐。

デッドマンガス

＜説明＞青色のガスで改造人間の器官として装備させる。ガスを吸った人間は殺人衝動に駆られ、見境無く人を襲うようになる。

＜効果＞射程 5 マス内の任意 1 体の対象へ使用でき【機知】難易度 2 判定に失敗した者はガスを吸ってしまう。吸った者は敵味方関係無く攻撃するが、まず隣接する味方から順に攻撃を始める。3 ラウンド経過するまで効果は持続する。

【取得条件】【ショッカー】（32p）【改造人間】（20p）の取得。【命運】1 点消費。
【発動条件】変身中である。行動回数 1 回。

殺人オーロラ



＜説明＞手や目などに仕込まれる特殊光波発生レンズ。虹色の閃光を放ち対象を失明させる。

＜効果＞戦闘シーン内任意の数の対象は【無視界判定】（【機知】難易度 2）を行なう。

【取得条件】【ショッカー】（32p）【改造人間】（20p）の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数 1 回。

ゲルショッカーのガジェット

ゲルショッカー



＜説明＞「ショッカー」の大首領が秘密結社「ゲルゲム団」との合併により作り出した新組織。原典では「ショッカー」を壊滅し、その機関を吸収している。あなたはその構成員である。彼らは一度飲んだら 3 時間ごとに飲み続けないと死んでしまう「ゲルパー薬」の服用が義務づけられており裏切りや脱走は不可能である。

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

【取得条件】【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

合成怪人



＜説明＞秘密結社「ゲルゲム団」の 2 種類の動植物の能力を持つ強力な怪人である。

＜効果＞キャラメイク時に 2 つの動植物をモチーフとして選ぶ事。能力値の任意の箇所に合計 + 2 点を追加する。

【取得条件】【ゲルショッカー】（33p）の取得。【改造人間】（20p）の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

プリズム・アイ



＜説明＞システム本体は巨大であるためアジトにおかれ効果を発動する端末が改造人間に装備される。強力な幻影装置で脳に直接イメージを送るため、対象は幻覚であると認識する事もできない。幻覚の内容は様々。

＜効果＞戦闘シーン内任意の数の対象は【無視界判定】（【機知】難易度 3）を行なう。

【取得条件】【ショッカー】（32p）の取得。【改造人間】（20p）の取得。【命運】1.5 点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数全消費。

複合特性防御



＜説明＞2 種類のモチーフの特徴がかぶっている場合、相乗効果でその防御力を増す。

＜効果＞モチーフが重複したイメージなら、その防御力が【肉体 HP】+ 8 点強化が可能。GM は許可の可否を決められる。例・アルマジロとカニがモチーフの改造人間はどちらも「強固な装甲」のイメージがある。イカとブタなら弾力による防御にイメージが重複する。

【取得条件】【合成怪人】（33p）の取得。【改造人間】（20p）の取得。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

複合特性攻撃



＜説明＞2 種類のモチーフの特徴がかぶっている場合、相乗効果でその攻撃は威力を増す。

＜効果＞モチーフが重複したイメージなら、その攻撃にダメージ + 3 点の強化が可能。GM は許可の可否を決められる。例・イノシシとカブト虫がモチーフの改造人間は、どちらも体当たりのイメージがある。そのため【生物特性能力（追加分）】（AC31p）の「突撃攻撃」の威力を + 3 点する。

【取得条件】【合成怪人】（33p）の取得。【改造人間】（20p）の取得。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

デストロンのガジェット

デストロン

＜説明＞世界征服をもくろむ国際的の秘密組織。「ゲルショッカー」壊滅後にショッカー大首領が結成した組織の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

メカ威力強化

＜説明＞機械モチーフの特徴となる攻撃手段は通常よりも強力である。

＜効果＞機械モチーフの攻撃（例・バズーカ+カメの怪人のバズーカ）は任意の「武器表」の【小火器】【中世武器】【代用武器】から選んで任意ひとつを装備可能（【命運】別途）。その攻撃に【命中修正】+1個【DP修正】+4点の強化が可能。GMは許可の可否を決められる。

【取得条件】【機械合成怪人】（34p）の取得。【改造人間】（20p）の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

悪魔の戦士の精霊の儀式

＜説明＞魔術儀式で、自らの血を「悪魔の戦士の精霊」に捧げる事で一時的に戦闘力を高める。

＜効果＞この儀式を祠や神殿などで行なうシーンを実行する事で次に遭遇する最初の戦闘シーンで全ての攻撃に【命中修正】+2個【DP修正】+3点、【肉体HP】に+20点を得る。効果はシーン終了まで続く。

【取得条件】【命運】2点消費。

【発動条件】非戦闘中。

機械合成怪人

＜説明＞機械や道具と生物を合成した強力な改造人間。

＜効果＞キャラメイク時に機械と動植物のモチーフを選ぶ事。能力値の任意の箇所に合計+2点を追加する。

【取得条件】【デストロン】（34p）の取得。【改造人間】（20p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

メカ命中強化

＜説明＞機械モチーフの特徴となる攻撃手段は通常よりも精度が優れている。

＜効果＞機械モチーフの攻撃（例・ハサミ+ジャガーの怪人のハサミ）は任意の「武器表」の【小火器】【中世武器】【代用武器】から選んで任意ひとつを装備可能（【命運】別途）。その攻撃に【命中修正】+4個【DP修正】+2点の強化が可能。GMは許可の可否を決められる。

【取得条件】【機械合成怪人】（34p）の取得。【改造人間】（20p）の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

怪人部族のガジェット

部族魔術

＜説明＞「デストロン」に参画する怪人部族が用いる魔術。この「ガジェット」を持っているという事は、あなたは魔術的な理由や遺伝的な理由で怪人となっている何らかの「怪人部族」の一員である。

＜効果＞キャラメイク時に動植物のモチーフを選ぶ事。能力値の任意の箇所に合計+2点を追加する。

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

インカの呪われた火

＜説明＞魔術のこもった炎を操る。

＜効果＞この「ガジェット」を持っている者の使用した「炎上判定」が強化され難易度+1点、炎上の効果時間も3ラウンドではなく6ラウンドに変更される。

【取得条件】【部族魔術】（35p）の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】常駐。

悪魔の太鼓

＜説明＞戦闘員が演奏する魔術具。演奏中はあなたの戦闘力が強化される。

＜効果＞戦闘員はNPCの戦闘員が居るか、NPCなら【戦闘員を呼ぶ】（31p）などで呼び出しておく必要があり、演奏中の戦闘員は【回避判定《受け》】の扱いとなり不可。全ての行動回数を演奏で消費している。望むなら他のPCが演奏しても良い。演奏は最低ひとりとは必要。演奏中、あなたは【命中修正】+2個、【DP修正】+4点を得る。演奏する戦闘員が倒されると効果は失われる。再演奏は同一シーンでは行なえない。

【取得条件】【部族魔術】（35p）の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】常駐。

チマザンの秘法

＜説明＞身体の一部を模した巨大な武器を召喚して使用する。原典では「怪人部族」のキバー族の怪人ドクロイノシシが毒性のキバを巨大化した「猛毒牙」を使用している。

＜効果＞自身の攻撃方法から任意ひとつを選び【命中修正】-4個、【DP修正】+3点を与える。効果は3ラウンド。【巨大武器】（MS41p）を使用していても適用できる。

【取得条件】【部族魔術】（35p）の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】行動回数1回。

生き血写し

＜説明＞相手を倒してその生き血を吸うと、その相手の姿に化ける事ができる。魔術的な変装であるため、生物には見破られる事は少ないが、カメラや鏡などの反射物に映った姿までごまかす事はできず、正体がばれてしまう。また手の色が緑なのも本人と異なる場所である。

＜効果＞この変身は外見と声を模す幻である。効果時間は1シーンだが任意に解除可能。出会った者は【意思】難易度4判定し成功すると違和感に気づく。また会話のつじつまが合わないなど違和感を感じる状況が発生すれば再判定が可能。

【取得条件】【部族魔術】（35p）の取得。【命運】1点消費。
【発動条件】行動回数1回。

GOD機関のガジェット

GOD機関

＜説明＞各国が裏で手を組んで作り出した秘密組織「GOD 機関」の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

月桂冠バンド

＜説明＞ギリシャ神話の神が頭に付けている月桂樹の葉のリング「月桂冠」をかたどった拘束装置。対象に投げつけると伸縮して対象を締め付ける。

＜効果＞【射程】8マス内の任意の対象1体に【拘束判定】難易度3を与える。

【取得条件】【神話怪人】(36p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数1回。

GOD悪人軍団

＜説明＞生物をモチーフにした改造人間だが、頭脳に歴史上の犯罪者、悪党、独裁者の人格シミュレートをベースとした犯罪や戦術のエキスパートの才能を追加した特殊な怪人たち。

＜効果＞キャラメイク時に歴史上や架空の人物名と生物のモチーフを選ぶ事。能力値の任意の箇所に合計+2点を追加する。

【取得条件】【GOD 機関】(36p)【改造人間】(20p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

ガラnder帝国のガジェット

青い雷

＜説明＞ガラnder帝国のテクノロジーで作られた武器類。特殊な波長を持つ電流で変身者の変身状態を解除する力がある。

＜効果＞別途【命運】を支払って取得した任意の【中世武器】に効果を付与できる。効果は【超人体】【怪人体】で変身している者を人間体に戻すもの。【命中判定】前に宣言し対象に命中したなら【意思】ロール難易度3を行ない失敗すると変身状態が解除される。【強化変身】していても同様。その攻撃以降から変身していない状態として扱う。再び変身することは可能。ただし、装備を装着するタイプの変身者や「基本となる姿が怪人体」の種族には効果がない。効果は【命中判定】に失敗しても消費される。

【取得条件】【ガラnder帝国】(36p)【命運】1点消費。

【発動条件】命中判定前に宣言。

神話怪人

＜説明＞GOD 怪人の中でも、ギリシャ・ローマ神話の神や怪物がモチーフとなった「神話怪人」。神話的能力を秘めている。

＜効果＞キャラメイク時にギリシャ・ローマ神話の神や怪物のモチーフを選ぶ事。能力値の任意の箇所に合計+2点を追加する。

【取得条件】【GOD 機関】(36p)【改造人間】(20p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

ガラnder帝国

＜説明＞古代インカ帝国に匹敵する科学力をもって栄えたバングア王朝の末裔を自称する者たちの組織。あなたはその構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

GOD機関巨大ロボのガジェット

GOD 機関は巨大ロボットを製造する技術力を持っています。大規模な制圧作戦などに使用されます。また、幹部の装備としても使用され、原典では「キングダーク」がこれに該当します。

GOD機関巨大ロボ ■■■ NPC用

＜説明＞ GOD 機関が使用する、人が入って操縦する 30 ～ 50m はある巨大ロボット。操縦者の脳波や神経活動をトレースして動くため、性能は操縦者によって異なる。

＜効果＞この「ガジェット」を取得すると、あなたは装備として巨大ロボットを持っている事になる。巨大ロボットを「装備している」あいだは別途【命運】を消費せず自動的に【ヒュージサイズ】（UT58p）【非生物】（MS38p）【生物特性能力（身体武器化）】（MS45p）が取得される。能力値と副能力値はあなたと同じ数値。HP のみ【追加 HP】が + 50 点。このロボットへの乗り降りは非戦闘中にしかできない。この巨大ロボットに対して、敵は隣接状態で【運動】判定ロール難易度 4 に成功すると射出口及び出入り口、あるいはダメージを受けた傷口から内部へ潜入でき、次の手番には操縦者（あなた）の元へたどり着ける。操縦中はあらゆる判定が - 5 個される。1 行動使って操縦をやめれば判定はなくなり侵入者と戦闘も可能。戦闘エリアは GM の任意だが指定がなければ 5 マス四方の部屋である（詳細は GM 判断）。操縦をやめてる間、ロボットは【回避判定】《受け》しか行なえない。ロボットの HP が 0 になったらロボットは爆発破壊され使用不能となる。回復も不可能。ロボット内部にいる者は【機知】難易度 3 の判定ロールに成功しないと爆発に巻き込まれ 5d 点のダメージを受ける。《受け》で軽減可能。

【取得条件】【GOD 機関】（36p）の取得。【命運】2 点消費。

【発動条件】常駐。

コイル式磁気バリアー ■■■ NPC用

＜説明＞【GOD 機関巨大ロボ】の装甲内部に設置される磁気バリアー。

＜効果＞【肉体 HP】+ 30 点が追加される。この「ガジェット」は【GOD 機関巨大ロボ】の「ガジェット」で取得したロボットに対して装備される。

【取得条件】【GOD 機関巨大ロボ】（37p）の取得。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

フェーザー投光器 ■■■ NPC用

＜説明＞可視光線を伴った位相波を照射して環境情報を分析するスキャン装置。能動的な分析や索敵で効果を発揮する。

＜効果＞あなたが場所や特定の対象を調べる場合に【意思】【機知】などの【判定ロール】に + 4 個の修正を得る。特例的に PC が使用する場合、この装置が対象になる判定かどうかは GM 判断。この「ガジェット」は【GOD 機関巨大ロボ】の「ガジェット」で取得したロボットに対して装備される。

【取得条件】【GOD 機関巨大ロボ】（37p）の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

RS装置 ■■■ NPC用

＜説明＞物質をエネルギー化する装置で、巨大ロボットの活動を強化する。

＜効果＞この「ガジェット」は【GOD 機関巨大ロボ】の「ガジェット」で取得したロボットに対して装備される。ロボットは【命中修正】+ 3 個、【DP 修正】+ 4 個、【移動力】+ 5 マスの効果を得る。

【取得条件】【GOD 機関巨大ロボ】（37p）の取得。【命運】1 点消費。

【発動条件】常駐。

巨大ロボ内部装備 ■■■ NPC用

＜説明＞ GOD 機関の巨大ロボットは敵の侵入に対して体内に防衛設備を設置できる。飛び出す槍、毒ガス、迷路、隠し扉など仕掛けは様々。

＜効果＞通常、【GOD 機関巨大ロボ】（37p）のロボットに侵入すると 1 ラウンド後には自動的に操縦席へたどり着いてしまうが、この「ガジェット」を持つと様々なトラップによって到着が遅れる。これは「省略戦闘判定」（DC3p）として処理される。難易度 24、再判定 DP40。複数体で侵入したなら判定に協力可能。この「ガジェット」は【GOD 機関巨大ロボ】の「ガジェット」で取得したロボットに対して装備される。

【取得条件】【GOD 機関巨大ロボ】（37p）の取得。【命運】0.5 点消費。

【発動条件】常駐。

秘密結社ゲドンのガジェット

ゲドン

＜説明＞古代インカ語で「偉大な闇の帝国」を意味する「ゲドン」を名乗る秘密結社。あなたはその構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

獣人手術

＜説明＞「獣人」は本来、動物や昆虫をベースに改造し人間並みの知能を与えた存在。この手術は人間ベースの獣人を作る場合に必要となる。

＜効果＞キャラメイク時に怪物ひとつのモチーフを選ぶ事。能力値の任意の箇所に合計+2点を追加する。

【取得条件】【改造人間】（20p）、【ゲドン】（38p）または【ガンダー帝国】（36p）の取得。【命運】1点消費。【発動条件】常駐。

獣化形態

＜説明＞自らの姿を、モチーフとなった生物に近い形態に変身させる【強化変身】。モチーフが昆虫など、小さい場合は人間大に拡大された姿となる。象などモチーフが大きい場合もモチーフの姿となるが、姿はフレーバーであり、それ自体によるメリットは得られない（鳥がモチーフで飛行していても【上空1】などとしては扱わない）。

＜効果＞変身には行動回数1回を消費。変身中は道具を使用した攻撃はできなくなる。「獣化形態」中は【命中修正】+1個、【DP修正】+2点の効果を得る。

【取得条件】【獣人手術】（38p）取得または、種族が「獣人」である。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。行動回数1回。

ブラックサタンのガジェット

ブラックサタン

＜説明＞謎の生命体「サタン虫」の支配する世界征服をもくろむ悪の組織。あなたは組織の構成員である。「ブラックサタン」の構成員は「サタン虫」に寄生されており絶対服従である。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

奇械人

＜説明＞奇械人（きっかいじん）。「カイボーグ」とも呼ばれる。機械により作られたブラックサタンに絶対忠実な機械生命体。メカニックによりモチーフの生物特性を再現している。

＜効果＞ゲームでは便宜上、種族【人間】をベースとしている。キャラメイク時にメカニカルな外見と動植物のモチーフを選ぶ事。能力値の任意の箇所に合計+2点を追加する。

【取得条件】【メカニック】(32p)【ブラックサタン】(39p)の取得。【改造人間】(20p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

サタン乗り移り

＜説明＞「奇械人」は「奇械人乗り移り」のかけ声で人間に乗り移ることができる。最初に自らの体内から「サタン虫」を放ち相手の耳、鼻などから脳内に侵入させ、それと同時に自らの身体を対象と同化し憑依する。乗り移られた相手の耳たぶには黒い星のあざが現れる。特徴として憑依を解除した後、乗り移られていた人間はその間の記憶が無い。

＜効果＞対象がGMの許可する重要度の低いNPCなら自動成功。そうでない場合は【意思】の抵抗ロールが必要。失敗しても使用回数は減る。乗り移ると【憑依状態】(UT4p)となる。

【取得条件】【ブラックサタン】(39p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】非戦闘中。

奇械人アタッチメントアーム

＜説明＞奇械人は戦術に応じて換装可能な腕部のアタッチメントを持っている。必要に応じて転送、あるいは変形して装備される。

＜効果＞【奇械人アタッチメントアーム表】(54p)から別途【命運】を消費して取得可能。アタッチメントの切替には行動回数が必要としない。

【取得条件】【奇械人】(39p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。常駐。

デルザー軍団のガジェット

デルザー軍団

＜説明＞「魔の国」から集まった世界征服をもくろむ精鋭部隊。あなたは組織の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

改造魔人

＜説明＞「魔の国」に住む神話的な存在の末裔たちが最新の科学技術により改造された姿。人間を改造した改造人間とは一線を画す強さ。

＜効果＞能力値の任意の箇所合計+4点を追加する。キャラメイク時に「モチーフ名」+「役職名」で名付ける。例・岩石男爵、ドクロ少佐など。

【取得条件】種族が【魔の国の魔人】である。【デルザー軍団】(40p)の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

専属戦闘員

NPC用

＜説明＞「改造魔人」は自分たちの戦術にあった専属の戦闘員たちを擁している。黒いボディスーツに共通のモチーフの飾りを纏っている。

＜効果＞あなたに同伴する戦闘員は【武器命中】+1個、【武器DP】+1点される。この【ガジェット】の適用範囲はGM判断。

【取得条件】【改造魔人】(40p)の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

ネオショッカーのガジェット

ネオショッカー

＜説明＞世界の人口を1/3に減らすべく暗躍する国際的秘密組織「ネオショッカー」の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

銀王軍のガジェット

銀王軍

NPC用

＜説明＞宇宙を彷徨う機械生命体「銀王軍」の構成員である。原則、構成員は感情のない絶対忠誠のロボットである。一部、外部からの怪人や怪生物を構成員としている。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

ドグマのガジェット

ドグマ

＜説明＞ドグマ王国の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

合体の儀式

□■■■ NPC用

＜説明＞ドグマの守護神「カイザーグロウ」の不死身の血を浴びることでドグマ怪人は強力な力を得る。儀式は守護神「カイザーグロウ」の像に祈りを捧げ、像を刺して中の白い血液を浴びるというもの。血を浴びると姿はカラスを模した守護神「カイザーグロウ」の姿となる。

＜効果＞あなたは【能力値】合計に+10点。【肉体HP】に+20点を得る。【耐える】（MS41p）【フルパワー】（MS41p）を【命運】消費せず取得する。【強化変身】。

【取得条件】【ドグマ】（41p）【改造人間】（41p）の取得。【命運】5点消費。

【発動条件】変身中、行動回数1回。

アメリカ国際宇宙開発研究所のガジェット

アメリカ国際宇宙開発研究所

＜説明＞地球外資源の開拓、テラフォーミングなどを研究する国際機関。惑星開発に改造人間を使用している。あなたはその研究員。または以前そうだったことを意味する。

＜効果＞アメリカ国際宇宙開発研究所のプロジェクトや関連施設についての知識があり、それらに対して【判定ロール】+3個で判定ロールができる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

特A級怪人

＜説明＞ドグマ怪人の中でも知略や戦闘能力に優れたものたちは「特A級怪人」と呼ばれている。主にドグマの拳法道場「地獄谷」の精鋭である。

＜効果＞あなたは【能力値】合計に+2点。【肉体HP】に+10点を得る。

【取得条件】BAである。【ドグマ】（41p）【改造人間】（20p）の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】常駐。

ファイブハンドシステム

＜説明＞惑星開発用に作られた改造人間用の装備で、状況に応じて異なる効果を持つ腕に切替るシステムである。腰のベルト側面に「ファイブハンドボックス」という形で圧縮格納されている。「チェンジ（ハンド名）！」のかけ声と共に「ファイブハンドボックス」のスイッチを押すことで瞬時に換装される。

＜効果＞あなたは1行動を使ってハンドを切替可能。ハンドによって使用回数制限があるものもある。一度に複数のハンドを装備することはできない（左右別など）。【装備】の【ファイブハンドシステム表】（56p）を参照。

【取得条件】【改造人間】（20p）【アメリカ国際宇宙開発研究所】（41p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中、行動回数1回。

ジンドグマのガジェット

ジンドグマ

＜説明＞ジンドグマの構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

B28暗黒星雲人

＜説明＞ジンドグマの幹部は全員 B28 暗黒星雲人である。

＜効果＞【超能力】（46p）の中から何でも使用可能。使用回数はこの【ガジェット】のものを消費する。

【取得条件】【ジンドグマ】（42p）の取得。【命運】3.5点消費。

【発動条件】常駐。

日用品怪人

＜説明＞普段使用している物が怪物化する恐怖を人類に与えるため、ジンドグマの怪人はモチーフに日用品が使われている。実際に効果があるかは別だが、戦闘力は高い。

＜効果＞能力値に合計3点を追加する。

【取得条件】【ジンドグマ】（42p）【改造人間】（20p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

秘密結社バダンのガジェット

バダン

＜説明＞世界征服をもくろむ秘密組織。「バダン」の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

UFOサイボーグ

＜説明＞バダンの UFO サイボーグが施された魔法的強化改造。モチーフの特性が強化される。【強化変身】扱い。

＜効果＞能力値に合計+3点を追加する。またモチーフ由来する攻撃方法（任意）ひとつに【武器 DP】+2点を追加する。

【取得条件】【改造人間】（20p）【バダン】（42p）の取得。【命運】2.5点消費。

【発動条件】常駐。

パーフェクトサイボーグ手術

＜説明＞身体99%を機械化する高度なサイボーグ手術。

＜効果＞この手術を受けた改造人間は【ZX ツール】（57p）を取得可能となる。種族による【能力値割振り点】を15点として扱う。

【取得条件】【改造人間】（20p）【バダン】（42p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

時空魔法陣

＜説明＞瞬間移動能力。

＜効果＞効果は2つ。1つはシーンから瞬間移動で退場する効果。戦闘中でも自分の手番の最初に宣言できる。もう1つは攻撃を受けた際に【回避判定】の代わりに宣言可能。自動的に攻撃を回避し4マス以内の任意のマスに移動できる。ただし【決め技】や【ガジェット】の使用回数を使った攻撃、【アクトカード】の【必殺技】には使用できない。

【取得条件】【UFO サイボーグ】（42p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】変身中である。上記参照。

暗黒結社ゴルゴムのガジェット

ゴルゴム

＜説明＞人類とその文明を破壊することを目的とした組織「暗黒結社ゴルゴム」。あなたはこの組織の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

命の石

＜説明＞「ゴルゴム」では優れた功績を挙げた改造人間が高位の神官となる。神官には、キングストーンに次ぐ力を秘めた「命の石」が与えられる。埋め込まれた改造人間は「暗黒超力」が使用可能となる。「命の石」のは個別の呼び名があり原典では「天の石」「海の石」「地の石」が登場する。

＜効果＞能力値合計に+4点を追加する。【肉体HP】+10点追加。「ゴルゴム妖術」とも呼ばれる「暗黒超力表」（59p）から【命運】を支払って能力を取得可能。

【取得条件】【ゴルゴム】（43p）【改造人間】（20p）の取得。

【命運】3.5点消費。

【発動条件】「暗黒超力表」参照（59p）。

キングストーン

＜説明＞暗黒結社「ゴルゴム」が次期支配者候補「世紀王」に選ばれたものを改造人間にした際に体内に埋め込まれるエネルギー源。キングストーンには個別の呼び名があり、原典では「太陽の石」「月の石」が登場。また、原典「BLACK」では候補生は2人だが、本ゲームでは多数存在するものとする。あなたが「ゴルゴム」のメンバーでないならば、その理由も設定する。

＜効果＞この【ガジェット】を取得すると【改造人間】の【ガジェット】の効果は、種族の【能力値割振り点】を17点として計算する。使用回数を消費して「変身」として【肉体HP】+20点を得る。

【取得条件】BAかSAのみ。【人間系】（MS38p）、【改造人間】（20p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

大怪人

＜説明＞ゴルゴムの怪人の中でも最強クラスの怪人たち。

＜効果＞全ての攻撃に【武器命中】+3個、【武器DP】+3点の効果。【肉体HP】+20点。モチーフは古代生物。

【取得条件】【ゴルゴム】（43p）【改造人間】（20p）【命運】3.5点消費（【命の石】（43p）を取得している場合【命運】3.5ではなく1.5点消費）。

【発動条件】常駐。

ゴルゴムメンバーコネ

＜説明＞人間社会にも「ゴルゴム」の協力者は多く、「ゴルゴム」の改造人間手術を受けることで永遠にも似た命が手に入るため企業のトップや政治家、科学者、有名人などが援助をおこなっている。

＜効果＞情報収集の判定に+2個を得る。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

クライシス帝国のガジェット

クライシス帝国

＜説明＞異次元世界「怪魔界」にある地球の双子星からやってきた地球侵略部隊。あなたはこの組織の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

クライシスチャージャー

＜説明＞「車両」に使う【ガジェット】。クライシスの車両強化システムで、皇帝の親衛隊の車両などにも使用されている。

＜効果＞「車両」に使用すると【移動力】+10マス、【車両HP】+15点、【回避判定】+1個、車両に搭載された武器全てに【命中判定】+1個、【武器DP】+2点を強化する。

【取得条件】【怪魔ロボット大隊】（44p）の取得。取得している【車両】任意1つに対して適用可能。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

怪魔ロボット大隊

＜説明＞怪魔界の超科学力で作られたロボット兵団に属している。人間並みの知能を有し大火力や強靱な装甲、パワーを持ったロボットである。

＜効果＞【命中判定】遠隔か近接、【回避判定】《受け》か《避け》のどれか一つに+3個を得る。【肉体HP】+15点追加される。

【取得条件】種族が【怪魔ロボット】（14p）である。【クライシス帝国】（44p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

怪魔妖族大隊

＜説明＞クライシス帝国の地球侵略部隊の中でもサイキック戦士たちが属する超能力兵団に属している。「妖魔力」とよばれる超常能力を操り、諜報活動や他の大隊のサポートも行うが、戦闘技術も習得している。部隊は純粋なクライシス人で構成されている。

＜効果＞種族による【能力値割り振り点】が15点となる。「妖魔力表」（57p）から別途【命運】を支払って取得可能。【意思】の能力値に+2点を得る。

【取得条件】種族が【クライシス人】（14p）である。【クライシス帝国】（44p）【怪人体】（MS44p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

怪魔異生獣大隊

＜説明＞怪魔界の生物がクライシス帝国の超科学力で強化改造された戦闘獣で、人間並みの知能を与えられている。

＜効果＞【肉体HP】+30点追加される。重複取得不可。

【取得条件】種族が【怪魔異生獣】（14p）である。【クライシス帝国】（44p）の取得。1点消費。

【発動条件】常駐。

怪魔獣人大隊

＜説明＞怪魔戦士の中でもクライシス人の改造人間たちが属する「怪人」の兵団。動物などの特性を取り入れた怪人が多く所属しており、あなたもそのひとりである。

＜効果＞【改造人間】（20p）による【能力値割り振り点】が17点となる。

【取得条件】種族が【クライシス人】（14p）である。【クライシス帝国】（14p）【改造人間】（20p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

財団のガジェット

財団

<説明>世界のあらゆる経済活動を影響下に置かんとする謎の組織、「財団」の構成員である。あるいは、以前そうだった事を意味する。

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

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

改造兵士レベル1

<説明>人体の遺伝子情報を操作してあらゆる病気に耐性のある強靱な体を作りあげる。この処置を受けた人間は世界レベルのアスリートを凌駕する身体能力を獲得する。

<効果>現状の能力値に加え+5点を取得する【基本変身】。ただし「超人体」「怪人体」のどちらとしても扱わない。外見は血管の隆起などが顕著となるが基本的には人間の姿。

【取得条件】種族が【人間】である。【財団】（45p）の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

改造兵士レベル2

<説明>強化された肉体に機械的器官を加えることで超人的な戦闘力をえる。さらに武器を仕込むことでその力はさらに強化される。

<効果>現状の能力値に加え+5点を取得する【基本変身】。体内に折り畳んで火器を内蔵でき、変身すると使用可能になる。内蔵できる武器は【武器表】にあるものから取得可能。この【ガジェット】を取得した際【命運】1点分の武器を任意に内蔵できる。それ以上内蔵する場合は、各武器の【命運】を別途支払って内蔵可能。変身後の外見は皮膚表面を裂いて金属部分が露出する不気味な姿。この変身は「超人体」「怪人体」のどちらとしても扱わない。

【取得条件】種族が【人間】である。【財団】（45p）の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

改造兵士レベル3

<説明>人間の遺伝子に他の生物の情報を加えたり、遺伝子情報そのものを書き換えることで身体そのものを根本から強化させる遺伝子デザインされた超人兵士である。レベル2で試みられた機械化は排除された完全なバイオサイボーグ。変身すると皮膚は変質し強化用に使われた他の生物の外見的特性が顕著に現れる。

<効果>この【ガジェット】は【異能の器】（19p）の効果を得る。この【ガジェット】を持つ者は種族による【能力値割り振り点】を13点として計算する。使用回数を消費して「変身」すると【肉体HP】+20点を得る【基本変身】。

【取得条件】種族が【人間】である。【財団】（45p）の取得。【命運】1.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。

改造兵士レベル4

<説明>レベル3の改造兵士は戦闘経験を積むことで自己進化を繰り返し超能力を身につける「レベル4」となる。額に高度な精神活動を制御する「第三の眼」が現れる。

<効果>現状の能力値に加え+2点を取得する【強化変身】。【超能力】（MS46p）を【命運】2点分取得可能。それ以上の取得は別途【命運】が必要。

【取得条件】【改造兵士レベル3】（45p）の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

ネオ生命体のガジェット

生命プール

■■■ NPC用

<説明>あなたは遺伝子工学研究により生み出された人工生命体。優れた力を数多くそなえるが、その生命活動を維持するには生命維持装置である「生命プール」からは出られない。「生命プール」は井戸の様な大きさと形状だが、その装置を稼働させるには専用の研究施設が必要。

<効果>あなたは便宜上、種族【人間】でキャラクターを作成する。生命維持装置である「生命プール」から移動できない。戦闘シーンなら【移動力】は0として扱う。

【取得条件】種族【人間】、DAである【基本変身】する【ガジェット】を取得していない。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

補完再生

□□□ NPC用

<説明>戦闘用のボディ「ドラス」が取得できる【ガジェット】。あらゆるダメージを付近にある構造物から吸収した素材によって再構成し回復できる。

<効果>戦闘開始時に【機知】ロールを行い成功数×10点のHPのもととなる構造物（便宜上「予備HP」と呼称）が付近にあると設定できる。使用回数1回を支払うことで任意の量の「予備HP」を使って【肉体HP】を回復できる。ただし「予備HP」がいくら残っていても使用回数を超過して回復することはない。

【取得条件】【ドラス創造】（46p）の「ドラス」である。「ドラス」の【命運】1点消費。

【発動条件】行動回数1回。

同化進化

□□□ NPC用

<説明>戦闘用のボディ「ドラス」が取得できる【ガジェット】。他の生命体や物体と融合することで急激に進化することが可能。

<効果>戦闘中などでもHPが0になった対象に対して「同化」を宣言できる。宣言された対象は爆発したりせず、死体（あるいは戦闘不能で倒れている）としてその場に残る。隣接し1行動消費することで対象を吸収する。吸収したならレベルが+1され、あなたが希望する【能力値】1つを吸収した対象と交換できる。また吸収した対象の持つ【ガジェット】から任意1つを取得可能（残り使用回数のままで）。ただし【ドラス創造】（46p）の【ガジェット】取得条件に準拠すること。「同化」時に対象が【戦闘不能】を選んだ場合、吸収されたキャラクターの仲間たちが呼びかけるなど1手番に全行動を消費して【劇的難易度判定】10点を達成すれば、そのキャラクターは分離し同一シーンで再度「同化」されることはない。「ドラス」はキャラクターを「同化」する前の状態に戻る。「死亡」状態で「同化」した対象は、助かることは無い。機械などPCやNPCではない対象も「同化」の対象となる。また、データを持たないフレーバー的な対象は「同化」しても効果はない。

【取得条件】【ドラス創造】（46p）の「ドラス」である。「ドラス」の【命運】0.5点消費。

【発動条件】行動回数1回。「ドラス」の【命運】1点消費。

ドラス創造

■■■ NPC用

<説明>あなたは自分と意識を共有する分身ともいべき戦闘用のボディ「ドラス」を作り出せる。コアとなる球体を中心に周辺の金属などから全身を生成し人間サイズの個体を作り出す。

<効果>任意の種族と職業をベースに種族の【能力値割り振り点】18点として新たにキャラクターを作成可能。ただし、種族【人間】以外、【社会のガジェット】【心のガジェット】【体質のガジェット】【才能のガジェット】【ドラマチックガジェット】は取得できない。【アクトタイプ】は必ずバトルアクトを選択しなくてはならない。【種族】や【職業】はキャラクターメイキングのための便宜上のものなので、扱いとしては「ネオ生命体が生み出した分身」である。例えばメイキングで【ギア・システム】を取得したなら、どこかでギア・システムを取り込んだ設定と解釈する。また特殊なケースとして【G3システム】系の【ガジェット】はNPCのオペレーターがいるのと同等に扱う。作成したキャラクターはあなたと意識は共有しているが別のキャラクターとして行動させられる。「ドラス」は同時に1体しか作れない。HPが0になると「死亡」する。

【取得条件】【命運】3点消費。

【発動条件】常駐。

分身体創造

□□■ NPC用

＜説明＞戦闘用のボディ「ドラス」が取得できる【ガジェット】。ドラスも「ネオ生命体」の様な分身を生成できる。

＜効果＞任意の種族と職業をベースに種族の【能力値割り振り点】15点として新たにキャラクターを作成可能。ただし、種族【人間】以外、【社会のガジェット】【心のガジェット】【物質のガジェット】【才能のガジェット】【ドラマチックガジェット】は取得できない。【アクトタイプ】は必ずバトルアクトを選択、【怪人体】（MS44p）を取得しなくてはならない。【種族】や【職業】はキャラクターメイキングのための便宜上のものなので、扱いとしては「ドラスが作り出した分身」である。HPが0になると「死亡」する。

【取得条件】【ドラス創造】（46p）の「ドラス」である。「ドラス」の【命運】0.5点消費。

【発動条件】非戦闘中。

地空人のガジェット

地空人コネ

■■■

＜説明＞あなたは地中深くに住む「地空人」達と遭遇しコミュニケーションを持っており、彼らの力を借りることがきる。

＜効果＞【暗黒結社ゴルゴムのガジェット】（43p）から、【ゴルゴム】の【ガジェット】を取得しているのと同じ条件で【ガジェット】を取得できる。

【取得条件】【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

ジャンボフォーメーション

□■■

＜説明＞「地空人」の技術で改造された者は、「Jパワー」と呼ばれる大地の精霊の力をエネルギー源としている奇跡の能力、身体を巨大化させる「ジャンボフォーメーション」を体現できる。「ジャンボフォーメーション」自体はあなたの能力ではないが、もし人類に危機が迫れば大地の精霊の力により、「ジャンボフォーメーション」となる。

＜効果＞ゲーム上の条件として、「ヒュージサイズ」の敵が出現した場合、あなたも【ヒュージサイズ】（UT58p）の【ガジェット】を一時的に取得して巨大化できる。効果時間はあなたが1行動使用して解除を宣言するか戦闘終了まで。巨大化時には【巨体の不便】（UT58p）も同時に取得状態となる。

【命運】を2点支払うと、「ヒュージサイズ」の敵が居なくても任意に【ジャンボフォーメーション】が可能。

【取得条件】BAである。種族【人間】である。【改造人間】（20p）【地空人コネ】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】戦闘シーンに「ヒュージサイズ」の敵がいる。変身中である。行動回数1回。

装備類の記入

武器・防具の記入

キャラクターシート装備欄の書き方（武器）

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

【命中修正】装備した武器の命中修正を書く。

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

【DP修正】装備した武器のDP修正を書く。

回数 使用回数の制限のある武器はカウントされる。

属性 武器に書いてある属性を書く。

命運 取特に消費した【命運】を書く。

武器名称 武器の名前を書く

射程 射程を書く

武器名称	射程	武器命中 【能力値/数値】+命中修正=【 】	武器DP 【能力値/数値】+DP修正=【 】	属性	回数	備考	命運
		【 / 】+ =【 】	【 / 】+ =【 】		□□□		
		【 / 】+ =【 】	【 / 】+ =【 】		□□□		
		【 / 】+ =【 】	【 / 】+ =【 】		□□□		
		【 / 】+ =【 】	【 / 】+ =【 】		□□□		

遠隔武器 【小火器】

名称	射 程	命中修正	DP 修正	属性	命運	備考
ピストル	遠隔 8	命中+2	DP+3	衝撃	1	一般的な小銃。
アサルトライフル	遠隔 10	命中+0	DP+4	衝撃	1.5	突撃銃。散布射撃 ※。

キャラクターシート装備欄の書き方（防具）

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

【回避修正】装備した防具の回避修正《避け》を書く。

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

【回避修正】装備した防具の回避修正《受け》を書く。

追加 HP 防具で得られるHPを書く。

命運 取特に消費した【命運】を書く。

防具状態 防具の装備状態を書く。

防具状態	防具回避《避け》 【能力値/数値】+回避修正=【 】	防具回避《受け》 【能力値/数値】+回避修正=【 】	追加HP	備考	命運
通常	【機知/ 】+ 〇 =【 】	【肉体/ 】+ 〇 =【 】	----	防具も使用せず、 ○○格闘を使用していない状態	
	【機知/ 】+ =【 】	【肉体/ 】+ =【 】			
	【機知/ 】+ =【 】	【肉体/ 】+ =【 】			

【防具】

名称	回避修正		追加 HP	命運	備考
	《避け》	《受け》			
通常	±0	±0	0	--	防具も使用せず、○○格闘を使用していない状態
シールド	-1	+1	10	1	盾、片手用 / 条件・片手を使用
スモールシールド	+1	-1	5	1	盾、取り回しの良い小型のもの / 条件・片手を使用

技、能力・装備

ライダーキック



射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 2	+ 12	衝撃	【決め技】
近接	+ 2	+ 17	衝撃	【決め技】 行動回数全消費

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。跳躍力のある生物をモチーフとしている。【命運】1点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1回もしくは全消費。

人間溶解液



口や指先などから「溶解液」「毒液」を噴射して人間を瞬時に溶かしてしまう。針を放って刺さった相手が解けるタイプもある。対象が「人間」でGMが許可するNPCであれば、攻撃が命中しただけで絶命、溶解する。それ以外の対象には下記の効果。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 0	+ 5	特殊	+ 【溶解判定】 難易度 2

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。毒を持つか泡を出す生物をモチーフとしている。【命運】1点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1回。

落雷攻撃



体内の発電器官を使用したり、気象をコントロールするシステムを待つ改造人間は電気エネルギーを操り落雷を落とす。属性【電撃】が追加される。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔 20	+ 4	+ 4	電撃	-----

【取得条件】【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。発電能力や、しびれる毒をもつ生物をモチーフとしている。【命運】1点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1回。

質量投射



付近にあった岩や車などの大きな物体を投げつける攻撃。物自体はプレイヤーが任意に設定してかまわないが、GMは状況によって投げるものがないなら使用を禁止できる。

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

【取得条件】【怪人体】の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1回。

クラッシャー



鋭いあごで鋼鉄の鎖も噛みちぎる。

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

【取得条件】【怪人体】（MS44p）の取得。鋭いあごを持つ生物をモチーフとしている。【命運】0.5点消費。

【使用条件】変身中、行動回数全消費。

攻撃音波



「殺人音波」「頭脳破壊電波」などにより周囲の対象を苦しめる攻撃。戦闘シーン内の任意の対象全てに【スタン判定】難易度2を与える。

【取得条件】【改造人間】の取得。鳴く生物をモチーフとしている。【命運】1点消費。

【使用条件】変身中、行動回数全消費。

真空攻撃



飛行能力に長けた改造人間が使用する攻撃で、高速で対象の周りを回転し真空を生みだし内臓破裂を狙う。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 4	+ 1	旋風	+ 【気絶判定】 難易度 3

【取得条件】【飛行・2】の取得。【超人体】（MS46p）か【怪人体】（MS44p）の取得。飛行能力を持つ生物をモチーフとしている。【命運】1点消費。

【使用条件】変身中、行動回数全消費。

電気技表

下記

名称	命運	備考
電パンチ □□□	—	高電圧を伴うパンチ。[格闘術] による攻撃に[スタン判定] 難易度2と属性[電撃] を追加できる。
電タッチ □□□	0.5	高電圧により物体を加熱する技。金属を溶かすこともできる。PC や NPC ではない金属製の障害物に1 ラウンド接触し続けることで30 点のダメージを与える。また、判定ロールであれば判定ダイスに+5 個の効果がある。戦闘に使う場合、[格闘術] で命中判定前に宣言することで[スタン判定] +属性[電撃] を付加できる。
電気マグネット □■	0.5	特殊な磁界を発生させ、相手の装備の金属部分に作用して機能を失わせる。この効果は普通は磁力の干渉を受けないような金属にも効果がある。戦闘シーンの任意全員に有効。【機知】難易度2 の抵抗ロールに失敗した者は現在使用している金属を使用した武器（GM 判断）が使えなくなる。
エレクトロファイヤー □□□	0.5	電撃を放ち、地面などを走らせてはなれた相手に攻撃する。[格闘術] の攻撃を近接での判定ロールのまま射程を5 マス[近接5] にする。属性[電撃] が追加される。
電気バーリヤ □□□	1	電磁波の防護幕。電磁波が光を変調させるためあなたの周囲は青く見える。[回避判定] 《受け》前に使用を宣言することで判定に+5 個を得る。
バッテリーショット □□□	1	PC や GM が指定する NPC 以外の【非生物】を持つキャラクターや乗り物をショートさせて一時的に動かなくする。接触することで自動的に効果が発揮され、修理されない限り1 シーン有効。戦闘であれば[格闘術] で命中後に宣言すれば直ちに有効となる。

【取得条件】【発電装置】(21p) の取得と、【超人体】(MS46p) か【怪人体】(MS44p) の取得。

【使用条件】変身中、上記参照。

人格車両

あなたが所持している任意1 台の車両が対象。車両に人工知能や何かの魂が宿るなど任意の設定で意思を持たせられる。会話できることにしても良い。

【人格車両】により、下記の効果を得られる。

■戦線離脱

手番に戦闘シーンから離脱を宣言したら、車両が乗員数分までの希望者を戦闘シーンから離脱させる。

■捨て身防御

相手の命中判定前に宣言することで車両があなたをかばってくれる。その攻撃は《受け》として処理し、[回避判定] は失敗したものとして扱う。

【取得条件】車両を所持している。【命運】1 点消費。

【発動条件】行動回数1 回。

ウルトラサイクロン

電波エネルギーを振動波に変えて対象の構造を破壊する強力な攻撃だが、自らもダメージを受ける欠点を持つ。相手に与えたダメージと同数値のダメージを受ける。このダメージでHP が0 になったら「戦闘不能」ではなく「死亡」が選択される。この攻撃は《受け》回避の相手にも命中判定の成功数をDP に足せる。

射程	武器命中	武器DP	属性	備考
近接	+15	+15	衝撃	----

【取得条件】【超人体】(MS46p) か【怪人体】(MS44p) の取得。【命運】1 点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1 回。

特訓装備

下記

【導師】(MS61p)の取得により、彼から特訓を受ける事ができる。導師は格闘の達人かもしれないし、科学者や喫茶店のマスターかもしれないが、あなたが成長するきっかけをくれる。GMは「一人で修行した」と設定したいプレイヤーがいた場合、許可しても良い。その場合は、【導師】の【ガジェット】は不要だが取得に必要な【命運】が+0.5点される。

近接武器【格闘術】

名 称	射 程	武器命中	武器 DP	属 性	命 運	備 考
ジャンプ投げ 【決め技】□■	近接	+ 5	+ 10	衝撃	1	敵を抱えたまま空中に高くジャンプして相手を地面に投げつける技。ジャンプできない室内では使用不可（GM判断）。攻撃を受けた相手は【回避判定《受け》】でしか回避できない。
きりもみシュート 【決め技】□■	近接	+ 5	+ 8 +【気絶判定】 難易度 2	衝撃	1	敵を抱えたまま空中に高くジャンプして高速回転し、真空を作って相手を気絶させて地面に投げつける技。ジャンプできない室内では使用不可（GM判断）。攻撃を受けた相手は【回避判定《受け》】でしか回避できない。
遠心キック 【決め技】□■	近接	+ 2	+ 16	衝撃	1	空中で回転した遠心力で威力を増したキック技。
スクリューキック 【決め技】□□■	近接	+ 4	+ 11	衝撃	1	空中できりもみ回転した力で威力を増したキック技。
反転キック 【決め技】□■	近接	+ 2	+ 6	衝撃	1	相手を1度蹴ってからその反動でもう一度キックを放つ技。1行動で2回同じ相手を攻撃できる。通常通り命中判定が必要。それぞれダメージが算出される。攻撃方法や対象は同じでなくてはならない。他の【ガジェット】を併用した場合、使用回数のある技を使ったなら2回消費すること。
プロペラチョップ 【決め技】□□■	近接	+ 2	+ 10	斬撃	1	両手をプロペラの様にまわして浴びせる手刀。隣接マス（周囲の8マス）の全てが攻撃の対象となる。

【取得条件】【超人体】か【怪人体】の取得。【命運】上記参照。【導師】(MS61p)がない場合【命運】+0.5点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1回。

【決め技】強化用装備

名 称	命 運	備 考
電光の特訓	0.5	任意ひとつの近接の【決め技】を強化する。他の【決め技】強化用装備との併用可能。攻撃に帯電させる事で威力を強化。【武器 DP】+2点+【電撃】属性。
螺旋の特訓	0.5	任意ひとつの近接の【決め技】を強化する。他の【決め技】強化用装備との併用可能。攻撃に回転力を加える事で威力を強化。【武器 DP】+2点。
月面宙返りの特訓	0.5	任意ひとつの近接の【決め技】を強化する。他の【決め技】強化用装備との併用可能。攻撃を放つ際に回転力を加える事で威力を強化。【武器命中】+2個。
三角飛びの特訓	0.5	任意ひとつの近接の【決め技】を強化する。他の【決め技】強化用装備との併用可能（同じものとは不可）。壁などを蹴って三角飛びのアクションを加え威力を強化。【武器命中】+1個と【武器 DP】+1点。

【取得条件】【超人体】か【怪人体】の取得。【命運】上記参照。【導師】(MS61p)がない場合【命運】+0.5点消費。

【使用条件】常駐。

真空地獄車



<説明>相手を両手両足で掴み、リング状になって空中で回転し連続で相手を地面に激突させる技。トドメに相手を地面に頭から突き立てる。

<効果>「○○格闘」に【DP修正】+5点する。【決め技】。

【取得条件】【超人体】か【怪人体】の取得。【命運】1点消費。

【導師】(MS61p)がない場合【命運】1.5点消費。

【使用条件】行動回数1回。

改造人間の装備

殺人レントゲン光線

□□■

不可視の殺人光線。浴びた人間を瞬時に白骨化する。ゲーム的には HP0 になって死亡した者が白骨化する扱いとなる。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔8	+5	+8	光線	+ [スタン判定] 難易度 2

【取得条件】【改造人間】の取得。目が特徴的な生物をモチーフとしている。【命運】1 点消費。

【使用条件】変身中、行動回数 1 回。

レッドボーンリング

□■

「力と技のベルト」が持つエネルギーを収束して全身を赤いタイヤ状に変えて体当たりする技。「移動力」分だけ移動して対象に隣接する事も可能。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
遠隔8	+5	+10	衝撃	[決め技]

【取得条件】【力と技のベルト】の取得。【命運】1 点消費。

【使用条件】変身中、行動回数 1 回。

カセットアーム表

下記

名称	射程	武器命中	武器 DP	属性	命運	備考
スウィングアーム	遠隔4	+2	+3	衝撃	1	星球状の分銅を先端にもつアタッチメント。
カマアーム	遠隔4	-2	+5	斬撃	1	カマ状の先端を持つ特殊合金製ワイヤーロープのアタッチメント。
パワーアーム	近接	+1	+2	衝撃	0.5	フック状のかぎ爪型アーム。命中時に [転倒判定] 難易度 2。
ドリルアーム	近接	+0	+4	刺突	0.5	ドリル状のアーム。
カッターアーム	近接	-2	+6	斬撃	1.5	ブレード状のアーム。
マシンガンアーム	遠隔10	-1	+6	実弾	0.5	機関銃アーム。散布射撃可能。
チェーンアーム	遠隔8	--	--	特殊	0.5	射程 8 マスの任意 1 体の対象の [拘束判定] 難易度 2 の効果を与える。
ロープアーム	遠隔8	--	--	特殊	1	ロープ銃のアタッチメント。先端にはフックがついており登攀の【肉体】や【運動】の判定に +3 個。また射程 8 マスの任意 1 体の対象の [拘束判定] 難易度 2 の効果を与える。
オクトパスアーム	--	--	--	特殊	0.5	吸盤を使って斜面を登る登攀用。登攀の【肉体】や【運動】の判定に +3 個。
ネットアーム □□□	遠隔8	-3	--	特殊	1	ネットを放つ。対象を中心に周囲 8 マスの相手を [拘束判定]。ネットはユニットとつながっているのでそのまま捕獲も可能。外部からネットごと攻撃されるとネットは破壊される。
スモッグアーム □■	--	--	--	特殊	1	煙幕をだして戦闘シーンから離脱できる。対象は自分と希望する任意のキャラクター全員。
オペレーションアーム □□■	--	--	--	特殊	1	万能修理アーム。人間や人造人間などを治療する治療用アーム。任意 1 体に非戦闘時に 10 分程度で治療でき [追加 HP] [肉体 HP] どちらでも 20 点回復できる。

【取得条件】【カセットアーム】(23p) の取得。【命運】上記参照。

【使用条件】変身中、行動回数 1 回。

デストロンカセットアーム表

下記

名称	射程	武器命中	武器 DP	属性	命運	備考
ファイヤーアーム□□■	遠隔5	—	—	火炎	1	火炎放射アーム。射程 5 マスの幅 1 マスの直線上全員に〔炎上判定〕難易度 2 を与える。
チェーンハンマーアーム	遠隔5	— 1	+ 4	衝撃	1	ハンマーモード チェーンハンマーモード 巨大なハンマー。さらにチェーンをのばして遠隔武器にもなる。切替に行動回数は不要。
	近接	+ 0	+ 4	衝撃		
ソードアーム	近接	+ 2	+ 4	斬撃	1	ソード形態のアーム。
チェンソーアーム	近接	+ 2	+ 2	斬撃	1	回転ノコギリのアーム。命中時に〔スタン判定〕難易度 2
ビッケルアーム	近接	+ 1	+ 3	刺突	1	鋭いビッケル状アーム。命中時に〔転倒判定〕難易度 2
マグネティックアーム□□■	—	—	—	特殊	1.5	「スーパー磁石」を内蔵した強力なアーム。スーパー磁力で金属を操り【サイコキネシス】(MS46p)の様な力を発揮したり、磁石バリアを発生させ〔回避判定《受け》〕時に宣言すれば判定をを 1 回のみ + 4 個する。また、「○○格闘」で使用を宣言すれば、その電磁力で対象の脳やコンピュータを狂わせる〔気絶判定〕を 1 回行える。
ミサイルアーム□□■	遠隔10	+ 2	+ 5	爆発	1	小型ミサイルを搭載している。
スプレーパワーアーム□□■	—	—	—	特殊	1	伸縮自在のパワーアームにより「○○格闘」の攻撃を 3 マス先の対象におこなえる。また、腕の甲にはスプレー機構があり使用回数を使って毒ガスを噴射して 5 マス以内の任意 1 体に〔毒判定〕をあたえる。
スネークチェーンアーム□□■	近接/遠隔8	+ 2	+ 4	斬撃	1.5	三日月状のカマアーム。チェーン付きのカマを撃ち出して鎖分銅の様に使用も可能。攻撃が命中した時に、使用回数を使って電撃を流すことも可能。〔属性〕電撃の〔気絶判定〕難易度 2。
プロペラアーム	近接	+ 1	+ 5	斬撃	1.5	展開するとプロペラになり高速回転で対象を両断する。また、【飛行・2】の効果で飛行可能。

【取得条件】【カセットアーム】(23p)、【デストロン】(34p)の取得。【命運】上記参照。

【使用条件】変身中、行動回数 1 回。詳細は上記参照。

奇械人アタッチメントアーム表

下記

名称	射程	武器命中	武器 DP	属性	命運	備考
ブーメランサイズ	近接/遠隔5	+ 3	+ 4	斬撃	1	刃渡り 1m 以上のカマであり、ブーメランのように投射可能。使用回数無制限。
モーニングスター	遠隔5	+ 2	+ 5	刺突	1	鎖つきトゲ鉄球。
ディスクカッター	近接	+ 4	+ 3	斬撃	1	円盤状のノコギリ。
エレクトリックウィップ	近接/遠隔3	+ 2	+ 5	斬撃	1	電撃ムチ。+〔気絶判定〕難易度 2。
キャプチャーピンチ	遠隔5	+ 2	+ 4	衝撃	1	ロープ付きのハサミ状アーム。相手を拘束する。+〔拘束判定〕難易度 2
クエイクハンマー□□□	遠隔5	— 3	+ 8	衝撃	1	局地的に地震を起こすハンマー。使用回数を消費し、地面を叩くと戦闘シーン内全員が〔スタン判定〕難易度 2。
スティンガー	近接	+ 3	+ 3	衝撃	0.5	昆虫の手を模したかぎ爪。
ニードルフック	近接	+ 3	+ 2	刺突	0.5	銀色の吸血針。+〔気絶判定〕難易度 2。
モールアーム	近接	+ 3	+ 3	刺突	0.5	ドリル状の装備。【地中移動】(DC5p)の地中移動時の「移動力」にも + 5 マス。

【取得条件】【奇械人アタッチメントアーム】(54p)の取得。【命運】上記参照。

【使用条件】変身中、行動回数 1 回。

改造人間装備

下記

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
カッターシールド	遠隔 5	+ 3	+ 4	斬撃	2	投射型斬撃武器としても使用できる盾。盾の周囲に刃が付いている。HP0 になっても消滅せず武器としての使用は可能、追加 HP は準備タイムに【アクトカード】で回復可能。
	—	《避け》	《受け》	HP追加		
		+ 1	+ 1	+ 5		

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】2点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1回。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
マグナムレイピア(マグナム) (レイピア)	遠隔 8	+ 3	+ 4	衝撃	1.5	大口径銃+レイピアの機能を持ったガントレット状の武器。持ち替えずに攻撃方法を切り替えられる。
	近接	+ 2	+ 5	刺突		

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1回。

名称	射程	武器命中	武器DP	属性	命運	備考
二連装銃	遠隔 10	+ 2	+ 4	実弾	1.5	改造人間が扱う強力な銃器。

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】1.5点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1回。

名 称		射 程	武器命中	武器 DP	属 性	命 運	備 考
ライドル	(ホイップ)	近接	+ 3	+ 4	刺突	1.5	[ライドルホイップ] フェンシングのサーベル形態。
	(スティック)	近接	+ 3	+ 4	衝撃		[ライドルスティック] 両端にグリップの付いたロッド形態。
	(ロングボール)	――	――	――	――		[ロングボール] 最大 10m まで伸びるロッド形態。跳躍で障害物を越える時など【運動】の判定ロールに + 4 個。【回避判定】《避け》に + 2 個の効果がある。これらの効果は「ライドル」を別形態で使用していても素早く切り替えて使用するため適用可能。ただし、「ライドロープ」などで対象を拘束している最中など明らかに使用中の場合は使用できない。
	(ライドロープ)	――	――	――	――		[ライドロープ] ロープ状になり対象を縛り上げる。1 行動で [射程] 10マス内の任意の対象を【拘束判定】難易度 2 で拘束できる。拘束中は「ライドル」は使用中となる。

改造人間が扱う強力な万能武器「ライドル」付きのベルト。バックル部にあるグリップをベルトから引き抜く事で武器としてのパーツ「ライドル」が装備される。ベルト部にある風車状の装置も同時に回転しスーパーチャージ機能が発動、このエネルギーを使って「ライドル」を操る。グリップのセル配列器のボタン操作で「ライドル」を構成する磁性体セルを操作、様々な機能を発動する。基本機能として通信機能がある。「ライドル」の形態変更に行動回数を消費しない。

【取得条件】【改造人間】(20p) の取得。【命運】消費上記参照。

【使用条件】変身中、上記参照。

ファイブハンドシステム表

下記

名称		射 程	武器命中	武器 DP	属 性	命 運	備 考
スーパーハンド ■■■■		近接	格闘+1	格闘+1	衝撃	--	変身時に装備させる銀色の基本ハンド。格闘戦に優れ左記の数値を「○○格闘」（[決め技] 除く）を強化する。
パワーハンド □□□		近接	--	+3	衝撃	0.5	怪力を得る赤いハンド。切り替えると【属性】衝撃の近接攻撃（格闘含む、[決め技] 含まず）に【武器 DP】+2 点の追加ダメージ。
エレキハンド □□■		遠隔 8	--	--	電撃	0.5	電撃を放つ青いハンド。【射程】遠隔 8 の【属性】電撃。対象 1 体に【スタン判定】難易度 3。
冷熱ハンド □□■	高熱火炎	遠隔 8	+1	+2+[炎上判定]	火炎	1	右腕は高熱火炎、左腕は冷凍ガスを放つ緑のハンド。同時に他の「ガジェット」や「アクトカード」を使用しない限り、一度に複数体を狙うことはできない。 同時に使用した場合（使用回数 2 回扱い）、水蒸気爆発を引き起こす。また 2 行動使用して対象を高熱で加熱した後、冷却することで、強固な装甲を破壊することが可能。2 行動で高熱火炎と冷凍ガスがどちらも命中した場合、対象は追加ダメージ 10 点をあたえる。
	冷凍ガス	遠隔 8	+1	+2+[拘束判定]	冷氣		
	同時使用	遠隔 8	+1	+9	爆発		
レーダーハンド □□■		遠隔 20	+3	+5	爆発	0.5	レーダーアイという偵察レーダーミサイルを放つ金色のハンド。「監視」「偵察」「追跡」など GM が許可する調査活動の判定に+3 個を得る。またミサイルとしても効果がある。

【取得条件】【ファイブハンドシステム】(56p) の取得。【命運】上記参照。

【使用条件】変身中、行動回数 1 回。詳細上記参照。

赤心少林拳



怪人とも渡り合える格闘術。「○○格闘」扱い。

射 程	武器命中	武器 DP	属 性	備 考
近接	+2	+2	衝撃	-----
--	《避け》	《受け》	--	備考
--	+2	+2	--	-----

【取得条件】【取得条件】種族が【人間】(MS30p) である。

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

【使用条件】常駐。

ドグマ拳法



ドグマが使用する拳法。螳螂拳、猿渡拳といった生物の動きを武術に取り入れた技が多い。「○○格闘」扱い。

射 程	武器命中	武器 DP	属 性	備 考
近接	+1	+3	衝撃	-----
--	《避け》	《受け》	--	備考
--	+2	+2	--	-----

【取得条件】【ドグマ】(45p) の取得。【命運】2 点消費。

【使用条件】常駐。

梅花の型



任意の回避時に使用可能。

--	《避け》	《受け》	--	備考
--	+5	+5	--	-----

【取得条件】装備【赤心少林拳】の取得。【命運】1 点消費。

【使用条件】回避判定時。

妖刀ドグマン



ドグマ王国の建国祈願に用いられる宝刀。持つものの殺人衝動を増幅する。持ったとき【意思】難易度 2 判定に失敗すると人間で試し切りがしなくなる（敵味方がまわす）。

射 程	武器命中	武器 DP	属 性	備 考
近接	+2	+4	斬撃	-----

【取得条件】【ドグマ】(41p) の取得。【命運】1 点消費。

【使用条件】行動回数 1 回。

ZX(ゼクロス) ツール表

下記

名 称		射 程	武器命中	武器 DP	属 性	命 運	備 考
ZX 十字手裏剣		遠隔8	+ 4	+ 3	斬撃	1	投射時に刃の部分が展開し回転して飛んでいく。使用回数無制限。
ZX 電磁ナイフ	ナイフモード	近接	+ 4	+ 3	斬撃+電撃	1	刀身が伸縮し刀にもなる。
	ソードモード	近接	+ 2	+ 5	斬撃+電撃		
ZX マイクロチェーン		遠隔10	――	――	特殊	1	両手の甲から発射するカギツメのついた硬質ワイヤー。10マス内の対象に【拘束判定】難易度2が可能。成功した場合内蔵したウインチで任意のマスまで自分に引き寄せるか、高電圧を流して【意思】判定成功数+5点の【電撃】ダメージを与える（《受け》可能）ダメージを与えた場合【拘束状態】は解除される。【拘束判定】で1行動、ウインチか電撃で1行動を消費する。
衝撃集中爆弾 □□■		遠隔5	+ 2	+ 8	爆発	0.5	投擲武器。あなたからの司令電波で爆発可能。威力の制御が効き算出したダメージを最低1DPまで任意に減らせる。威力の制御ができるため安全にドアの鍵を破ったりできる。
虚像投影装置 □■■■		――	――	――	――	0.5	ベルトのバックルに内蔵された投影装置で自らの姿の立体映像を作り出せる。ゲーム上の運用効果としては【回避判定《避けて》】+5個の効果がある。回避判定前に宣言し効果は1判定のみ。
煙幕発射装置 □□■		――	――	――	――	0.5	煙幕を発生させ、レーダーもかく乱させる。ゲーム上の効果としては戦闘シーンからの自動離脱。自分の手番の最初に使用可能。ただし、GMが逃げられないと設定している場合は使用できない。

【取得条件】【パーフェクトサイボーグ手術】(42p)の取得。【命運】上記参照。

【使用条件】変身中、行動回数1回。詳細上記参照。

妖魔力表

下記

名称	射程	武器命中	武器 DP	属性	命運	備考
拘束光線 □□■	遠隔8	+ 2	+ 4	特殊	1	+【拘束判定】難易度2。対象に巻き付いてダメージを与える帯状のエネルギーを放つ。
火炎弾 ■■■■		+ 3	+ 3	火炎	1	指先や口などから放つ火球。
鏡渡り □□■	--	--	--	--	3	鏡や水面など姿を移せる場所へ瞬時に移動可能。使用回数1回で、1回の出入りが可能。【ミラーワールド適応者】(AC30p)の効果もある。

【取得条件】【発動条件】

大切断

□■■■

ヒレやツメなどを使った斬撃。対象を一刀両断にする。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 1	+ 13	斬撃	【決め技】

【取得条件】【改造人間】(20p)の取得。ヒレや鋭いツメを持つ生物をモチーフとしている。【命運】1点消費。

【使用条件】変身中、行動回数1回。

不定形化能力表

下記

名称	命運	備考
液化防御 □□□	2	回避判定前に使用を宣言することで、属性が【衝撃】【斬撃】【刺突】【実弾】【爆発】であった場合、身体を部分的に液化させることでその攻撃を透過し攻撃を自動回避できる（【回避判定《避け》】に成功した扱い）。
液化移動 □□□	1.5	使用回数を使って PC のいるシーンに登場可能。演出としては「液化することでわずかな隙間からでも侵入した」など。また、使用回数を使って相手に液体のまま絡み付き相手を拘束することもできる。射程 4 マス以内の任意 1 体に対して【拘束判定】対抗判定を試みられる（拘束中も通常通り行動可能）。
液化登場 □□■	1.5	あなたは登場時に液化状態で戦闘エリア内を高速で駆け回って登場できる。その際、シーン内の任意の対象全てに【転倒判定】難易度 1 を与えて登場する。配置場所は GM の指示に従う。
毒素浄化 □□■	0.5	【毒判定】のある攻撃を受けた場合、自動成功した上にその毒に対して抗体を生成しそれを他者の与えることで同一の毒の【毒状態】を解除でき、以降、解除された対象も同じ毒による【毒判定】は自動的に成功する。戦闘中に使用する場合、【毒判定】前に使用を宣言する必要がある。他者を解毒する場合は隣接して 1 行動消費しなくてはならない。
細胞同化 □□■	2	細胞レベルで同化して対象を操ることが可能。対象は種族が【人間】のみ。【憑依ルール】（UT4p）として扱う。
ミクロ化 □■	2	対象の体内に入って内部から攻撃する技。隣接状態で【機知】対抗判定に勝てば対象の体内に侵入でき、同一手番中は任意の攻撃が可能。その攻撃は自動命中として扱い、さらに【回避判定《受け》】は失敗した扱いとなる。ミクロ化して侵入（0 行動）攻撃（2 行動）。効果は 1 手番のみで、手番終了時に自動的に体外に出る。重複取得不可。セッション中の使用回数の回復不可。

【取得条件】【バイオフィーム】の取得。【命運】上記参照。

【発動条件】【バイオフィーム】の変身中。行動回数 1 回。上記参照。

命の水

下記

人間が身につける超能力。強い生命力の宿った水を作り出し自在に操る。

名称	命運	備考
浄化の水 □□□	1	地面から浄化作用のある水柱を上げる。目くらましとしても効果があり対象は【スタン状態】難易度 2 となる。【負の組成】（MS38p）を持つ対象はさらに浄化により【溶解判定】難易度 3 も追加される。
洗脳解除 □□■	0.5	隣接している対象に洗脳解除効果のある水を与える。【催眠状態】【洗脳状態】を自動的に解除する。
癒しの水 □□■	0.5	隣接している対象にひとりに【意思】ロール成功値 ×5 点の【肉体 HP】を回復する。

【取得条件】【種族】が【人間】である。【命運】消費表参照。

【発動条件】行動回数 1 回。

キングストーンフラッシュ

□□□

キングストーンから放つエネルギー波。3 つの使用方法がある。

名称	射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
フラッシュ	遠隔5	+ 3	+ 5	光線	バックルから放つ。
ビーム	遠隔10	+ 3	+ 3	光線	手から放つ。
ライオット	--	--	--	--	戦闘シーン任意複数の対象に【スタン判定】難易度 1。

【取得条件】【キングストーン】（43p）取得。【命運】1 点消費。

【使用条件】変身中である。

シャドーフラッシュ

□□■

NPC用

キングストンのエネルギーをマイナスパワーで放つ技。その戦闘シーンで死んだ 1 体の【怪人体】か【改造人間】を持つものを【再生怪人】（31p）として蘇らせる。

【取得条件】【キングストーン】（43p）取得。【命運】0.5 点消費。

【使用条件】変身中である。行動回数 1 回。

暗黒超力表

下記

名称	命運	備考
瞬間移動 □□■	1	効果は 2 つ。1 つはシーンから瞬間移動で退場する効果。戦闘中でも自分の手番の最初に宣言できる。もう 1 つは攻撃を受けた際に【回避判定】の代わりに宣言可能。自動的に攻撃を回避し 4 マス以内の任意のマスに移動できる。ただし【決め技】や【ガジェット】の使用回数を使った攻撃、【アクトカード】の【必殺技】には使用できない。
念動力 □□■	1	視界内 10 マスの物体（PC、NPC 以外）を持ち上げたり動かせる。【意思】難易度判定。1 行動で動かしたいマス × 難易度 1 で判定。成功すれば移動させられる。上空へは移動できない。対象は人間サイズ以下で、戦闘時 1 マス以下で扱われている対象。
浮遊能力 ■■■	2	【飛行・2】の効果。
変身能力 □□■	1	外見、声などを別人として装うことが可能。見破ろうとするものと対抗ロールするなら判定に + 5 個が得られる。
遠隔視 □□□	1	遠視。本来なら見えないような遠くの光景を見ることができる。見られる光景は、あなたの味方の PC が居る場面、味方 PC を起点に範囲 10m 程度を見渡せる。判定は【意思】【判定ロール】。詳細は GM 判断。
催眠術 □□■	1	射程 10 マス以内の任意ひとりに【催眠判定】難易度 2。
バリア □□□	1	
衝撃光波 □□□	1	指先からほとばしる帯状の光線。【射程】遠隔 10【武器命中】+ 3【武器 DP】+ 6【属性】光線
透視 □□□	1	透視。物体を透過して見ることができる。成功するためには判定は【意思】【判定ロール】。
デモントリック□■■	1	1d 数の分身を出現させられる。出現した分身は隣接マスの任意の場所に配置してよい（マスが無い場合は出現しない）。全ての分身は実体を持っており、戦闘行動が可能。全ての分身は、【行動共有ルール】で管理される。分身がダメージを受けた場合、あなたのダメージにはならないが、ダメージの数値に関わらず、必ず破壊されて消える。最後に残った 1 体が自動的に本体となる。1 行動使用して、【機知】の難易度 2 に成功すると次の攻撃は本体にダメージを与えられる。
プレッシャーウェーブ□□□	1	1 回だけ近接武器の攻撃を衝撃波や光線に変えて放つ。1 攻撃だけ射程が 10 マスになる。属性の変化は無い。

【取得条件】他の【ガジェット】で取得した場合。【命運】消費表参照。

【発動条件】行動回数 1 回。詳細上記参照。

サタンサーベル

創世王候補者たちが使用できる神聖な剣。触手状の光線を放ち対象を拘束できる。

触手状光線 □□■

【射程】遠隔 5 の任意 1 体の拘束判定 3

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接	+ 2	+ 6	斬撃	---

【取得条件】【キングストーン】(43p) か【命の石】(43p) の取得。【命運】1.5 点消費。

【使用条件】変身中である。

ハイブリッドパワー

ハイブリッドエネルギーを極限に高めて放つ【決め技】。遠隔と近接があるが、演出は任意。

射程	武器命中	武器 DP	属性	備考
近接/遠隔 8	+ 2	+ 11	任意	【決め技】

【取得条件】【太陽光の神秘】(24p) の取得。【命運】1 点消費。

【使用条件】変身中、行動回数 1 回。

バイタルチャージ

体内にキングストーンのエネルギーをフルチャージして【決め技】の威力を上げる。行動回数 1 回を使用して宣言すると次の行動で【決め技】を使用した場合、ダメージに + 8 点される。

【取得条件】【キングストーン】(43p) 取得。【命運】0.5 点消費。

【使用条件】変身中である。

簡易NPC・エネミー

簡易NPC・エネミーの説明

■エネミーの紹介■■■■■■■■■■

ここでは正式なキャラメイクの手続きの負担を軽減した簡易 NPC や簡易な敵のサンプルデータを紹介します。

【リストの見方】

リストの各記述について説明します。

●名称

簡易キャラの名称です。

●イラスト

簡易キャラのイメージイラストです。場合によっては【必要命運】が書かれています。

●HP

簡易キャラの HP です。簡易キャラは「追加 HP」「肉体 HP」の区別はありません。基本的に全て「肉体 HP」として扱います。

●説明

簡易キャラの簡単な説明です。外見や特徴、目的等が説明されています。

●能力値

PC キャラクターと同様に【能力値】を持っています。各、能力値の数値や上限下限の設定は PC とは異なり自由です。

●副能力値

PC キャラクターと同様に【副能力値】を持っています。【移動力】【イニシアティブ】があります。ただし、各、副能力値の数値や上限下限の設定は PC とは異なり自由です。

●ガジェット

簡易キャラによっては【ガジェット】を使う場合があります。その場合は記述されています。種族ごとに得られる【ガジェット】は省略されていますが使用可能です。

●アクトカード

簡易キャラは【アクトカード】を引けない代わりに、最初から持っている場合があります。その場合、使用回数は1シナリオに1つにつき1回です。PC の管理下に置かれた場合、破棄されます。

●回避方法

【回避名称】は PC の【回避状態】にあたります。【近 / 遠】は【防具回避】の近接の防具回避と遠隔の防具回避にあたります。

●攻撃方法

【攻撃名称】は攻撃方法の名前が書かれています。【射程】の「遠 8」などとあれば【遠隔】です。【命中】は【武器命中】、【DP】は【武器 DP】にあたります。

【行動回数】はその簡易キャラの手番に動ける回数です。PC は 2 回ですが、簡易キャラはその限りではありません。

リストの見方

名称	一般人	HP	16点
ガジェット	特別な能力を持つ一般人男性、女性 有りません。	説明	数値で問題はない。
能力値	【能力値】 肉体03/運動02 器用02/意思03 機知02	【ガジェット】 なし 【アクトカード】 なし	イラスト
副能力値	【副能力値】 移動力 05 イニシアティブ 02		
アクトカード			
回避方法	回避名称	避/受	備考
	私腹	2/3	特別な防具はない。
	【行動回数】= 2 回		
攻撃方法	攻撃名称	射程	命中 DP 属性 備考
	素人格闘	近接	1 3 衝撃 -----

ショッカー

ショッカー戦闘員

HP 1点

ショッカーの一般戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】 肉体03/運動08
器用05/意思03
機知03
【副能力値】 移動力 11
イニシアティブ 3

【ガジェット】 【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)
【アクトカード】 32 【カウンター】
33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
短剣	近接	10	5	斬撃	-----
自動小銃	遠隔8	8	6	実弾	-----
ロープ	近接	8	—	特殊	【拘束判定】 難易度1

蝙蝠男

HP 42点

コウモリをモチーフとした改造人間。
0 ウイルスを使って人々を操る。

【能力値】 肉体06/運動05
器用05/意思05
機知02
【副能力値】 移動力 8
イニシアティブ 2

【ガジェット】 【超感覚アンテナ】 ■■■ (25p)
【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
【大規模洗脳】 ■■■ (27p)
【アクトカード】 17 【目くらまし】
41 【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/6	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
独自の体術	近接	5	6	衝撃	----
翼で切る	近接	3	9	斬撃	----

イカデビル

HP 61点

ショッカーの大幹部。変身後のデータ。

【能力値】 肉体08/運動08
器用03/意思03
機知05
【副能力値】 移動力 10
イニシアティブ 5

【ガジェット】 【大幹部】 ■■■ (31p)
【強化改造】 ■■■ (20p)
【弱点部位（頭）】 ■■■ (19p)
【柔軟皮膚】 ■■■ (MS45p)
【HP強化】 ■■■ (AC28p)
【特殊知覚】 ■■■ (MS45p)
【アクトカード】 27 【超絶見切り】
49 【ヨロイ割り】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/11	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カギツメ	近接	14	14	斬撃	鋭い鉤爪
触手	近接・遠隔	10	14	斬撃	伸びる触手【転倒判定】難易度2

ゲルショッカー

ゲルショッカー戦闘員

HP

1
点

ゲルショッカーの一般戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。【怪奇憑依】が使用できる。

【能力値】

肉体03/運動08

器用05/意思03

機知03

【副能力値】

移動力 11

イニシアティブ 3

【ガジェット】

【対人戦闘】■■■ (MS41p)

【怪奇憑依】□□□ (25p)

【アクトカード】

32 【カウンター】

33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
短剣	近接	10	5	斬撃	----
自動小銃	遠隔8	8	6	実弾	----
ロープ	近接	8	—	特殊	【拘束判定】 難易度1

ガニコウモル

HP

44
点

カニとコウモリをモチーフとした合成怪人。二種類の生物の特性を持つ。

【能力値】

肉体07/運動05

器用04/意思05

機知04

【副能力値】

移動力 8

イニシアティブ 4

【ガジェット】

【合成怪人】■■■ (33p)

【飛行・2】■■■ (MS44p)

【水中活動】■■■ (MS45p)

【身体武器化】■■■ (MS45p)

【アクトカード】

29 【全力防御】

46 【回避技】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/7	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
独自の体術	近接	6	8	衝撃	----
左手のハサミ	近接	5	9	斬撃	----

デストロン

デストロン戦闘員

HP

1
点

デストロンの一般戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】

肉体03/運動08

器用05/意思03

機知03

【副能力値】

移動力 11

イニシアティブ 3

【ガジェット】

【対人戦闘】■■■ (MS41p)

【アクトカード】

32 【カウンター】

33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
短剣	近接	10	5	斬撃	-----
自動小銃	遠隔8	8	6	実弾	-----
ロープ	近接	8	—	特殊	【拘束判定】 難易度1

ノコギリカゲ

HP

44
点

トカゲとノコギリがモチーフの機械合成怪人。機械の特性を獲得している。

【能力値】

肉体07/運動07

器用03/意思03

機知05

【副能力値】

移動力 10

イニシアティブ 5

【ガジェット】

【アクトカード】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/7	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
独自の体術	近接	6	8	衝撃	----
電動ノコギリ	近接	9	10	斬撃	右手の電動ノコギリ

カメバズーカ

HP

44
点

カメとバズーカがモチーフの機械合成怪人。機械の特性を獲得している。

【能力値】

肉体07/運動01
器用06/意思06
機知05

【副能力値】

移動力 4
イニシアティブ 5

【ガジェット】

【機械合成怪人】 ■■■■ (34p)
【メカ威力強化】 ■■■■ (34p)
【硬質皮膚】 ■■■■ (MS45p)

【アクトカード】

44 【超遠距離撃ち】
47 【跳弾撃ち】

回避名称	避/受	備考			
	5/7	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
独自の体術	近接	6	8	衝撃	----
バズーカ砲	遠隔5	6	17	実弾	背中からのバズーカ砲

ジシャクイノシシ

HP

50
点

磁石とイノシシがモチーフの機械合成怪人。機械の特性を獲得している。

【能力値】

肉体10/運動08
器用01/意思01
機知05

【副能力値】

移動力 9
イニシアティブ 5

【ガジェット】

【機械合成怪人】 ■■■■ (34p)
【電磁力バリア】 □□■ (21p)
【超突撃】 ■■■■ (28p)

【アクトカード】

20 【突撃】
20 【突撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/10	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
独自の体術	近接	9	10	衝撃	----
イノシダッシュ	近接	10	12	衝撃	強靱な足腰を使った体当たり

ヨロイ元帥

HP

50
点

デストロンの大幹部。怪人部族のひとつヨロイ一族。変身後のデータ。

【能力値】

肉体05/運動05
器用03/意思03
機知01

【副能力値】

移動力 8
イニシアティブ 1

【ガジェット】

【大幹部】 ■■■■ (31p)
【部族魔術】 ■■■■ (35p)
【装甲】 ■■■■ (MS45p)
【瞬間移動】 □□□ (MS45p)
【HP強化】 ■■■■ (AC28p)

【アクトカード】

12 【足払い】
33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/8	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
鉄球	近接	8	14	衝撃	トゲのある鉄球
殺人レーザー光線	遠隔5	9	9	光線	兜から出る光線

GOD 機関

GOD 作員

HP 1 点

GOD 機関の一般戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】
肉体03/運動08
器用05/意思03
機知03
【副能力値】
移動力 11
イニシアティブ 3

【ガジェット】
【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)
【アクトカード】
32 【カウンター】
33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
槍	近接	8	7	刺突	-----
短剣	近接	10	5	斬撃	-----
自動小銃	遠隔8	8	6	実弾	-----
ローブ	近接	8	—	特殊	【拘束判定】 難易度1

ネプチューン

HP 42 点

神話の神々や登場人物をモチーフとした神話怪人。従来の怪人より高性能である。

【能力値】
肉体06/運動07
器用03/意思03
機知06
【副能力値】
移動力 10
イニシアティブ 6

【ガジェット】
【神話怪人】 ■■■ (36p)
【水中活動】 ■■■ (MS45p)
【断末魔爆弾】 ■■■ (22p)
【アクトカード】
23 【遠距離化】
49 【ヨロイ割り】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/6	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
三叉の鎧	近接	7	7	刺突	-----
溶解泡	遠隔5	—	—	特殊	任意1体に【溶解判定】難易度2□□□

イカルス

HP 40 点

神話の神々や登場人物をモチーフとした神話怪人。従来の怪人より高性能である。

【能力値】
肉体05/運動03
器用05/意思10
機知02
【副能力値】
移動力 6
イニシアティブ 2

【ガジェット】
【神話怪人】 ■■■ (36p)
【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
【超音速飛行】 ■■■ (28p)
【アクトカード】
01 【追加攻撃】
33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/5	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カギツメ	近接	8	8	斬撃	両手の鋭い鉤爪
イカルス・デスウィング	遠隔8	5	11	爆発	爆発する背中の羽
イカルス・デススモーク	遠隔5	—	—	特殊	任意1体に【無視判定】難易度2□□□

アポロガイスト

HP 60 点

GOD 機関の大幹部。神話怪人である。変身後のデータ。

【能力値】
肉体04/運動04
器用05/意思07
機知05
【副能力値】
移動力 7
イニシアティブ 5

【ガジェット】
【大幹部】 ■■■ (31p)
【神話怪人】 ■■■ (36p)
【HP 強化】 ■■■ (AC28p)
【断末魔爆弾】 ■■■ (22p)
【アクトカード】
29 【全力防御】
48 【貫通射撃】

回避名称	避/受	備考			
ガイストシールド	9/9	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ガイストカッター	遠隔5	11	12	斬撃	【カッターシールド】
アポロショット	遠隔10	10	12	衝撃	【二連装銃】

ヒトデヒッター

HP 36点

伝記や歴史上の人物と生物をモチーフとした GOD の悪人軍団。

【能力値】
肉体03/運動06
器用03/意思05
機知08
【副能力値】
移動力 9
イニシアティブ 8

【ガジェット】
【アクトカード】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ステッキ	近接	7	5	衝撃	専用のステッキ
ヒトデ・ロケット		10		爆発	

カブトムシルパン

HP 36点

伝記や歴史上の人物と生物をモチーフとした GOD の悪人軍団。

【能力値】
肉体03/運動06
器用03/意思05
機知08
【副能力値】
移動力 9
イニシアティブ 8

【ガジェット】
【GOD 悪人軍団】■■■ (36p)
【瞬間移動】□□□ (MS45p)
【悪の推理力】□□□ (30p)
【アクトカード】
10 【武器落とし】
27 【超絶見切り】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/6	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
サーベル	近接	7	7	斬撃	----

ゲドン

赤ジューシャ

HP 1点

「ゲドン」の構成員。戦闘は専門ではなく獣人の監視や工作活動が担当。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】
肉体03/運動08
器用05/意思03
機知03
【副能力値】
移動力 11
イニシアティブ 3

【ガジェット】
【怪奇転移】□□■ (25p)
【アクトカード】
32 【カウンター】
33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
剣	近接	8	5	斬撃	-----
ロープ	近接	8	—	特殊	【拘束判定】 難易度1

ワニ獣人

HP 50点

非人間ベースの怪人である「獣人」。強靱な肉体を武器にパワフルに暴れまわる。

【能力値】
肉体10/運動10
器用01/意思01
機知03
【副能力値】
移動力 13
イニシアティブ 3

【ガジェット】
【硬質皮膚】■■■ (MS45p)
【怪力】□□□ (MS45p)
【水中活動】■■■ (MS45p)
【アクトカード】
20 【突撃】
30 【弾き】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/10	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付き	近接	13	13	刺突	強靱な顎による噛み付き
尻尾	近接	10	16	衝撃	強力な尻尾の一撃

ヘビ獣人

HP 38点

非人間ベースの怪人である「獣人」。ずる賢い知性による作戦と巨大な尻尾による締め付け攻撃を得意とする。

【能力値】
肉体04/運動04
器用01/意思08
機知08
【副能力値】
移動力 7
インシアティブ 8

【ガジェット】
【特殊知覚】 ■■■ (MS45p)
【悪の計略指示】 ■■■ (30p)
【アクトカード】
15 【捕まえて攻撃】
46 【回避技】

回避名称		備考			
	8/4				
【行動回数】=2回					
攻撃名称		命中		属性	
キバ	近接	7	7	刺突	鋭い口の牙
尻尾	近接・遠隔	10	10	衝撃	強靱な尻尾【拘束判定】難易度2

十面鬼

HP 115点

ゲドンの首領データ例。GM はセッションに応じて変更してかまわない。

【能力値】
【副能力値】

【ガジェット】
【大幹部】 ■■■ (31p)
【強化改造】 ■■■ (20p)
【巨体】 ■■■ (AC50p)
【ラージサイズ】 ■■■ (AC50p)
【HP 強化】 ■■■ (AC28p)
【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
【インカの腕輪】 ■■■ (27p)
【火炎放射】 □□□ (MS45p)
【超炎上】 ■■■ (28p)
【アクトカード】
27 【超絶見切り】
49 【ヨロイ割り】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/13	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
パンチ		9	13	衝撃	----
火炎噴射	遠隔8	6	11	火炎	【炎上判定】難易度3□□□
溶解泡	遠隔5	—	—	特殊	【溶解判定】難易度2□□□

ガラnder帝国

黒ジューシャ

HP 1点

「ガラnder帝国」の戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】
肉体03/運動08
器用05/意思03
機知03
【副能力値】
移動力 11
インシアティブ 3

【ガジェット】
【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)
【アクトカード】
32 【カウンター】
33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘	近接	11	5	衝撃	----
ロープ	近接	8	—	特殊	【拘束判定】難易度1

ゼロ大帝

HP 65点

「ガラnder帝国」の大幹部。原典では首領の影武者的な存在でもあった。

【能力値】
肉体10/運動08
器用01/意思03
機知05
【副能力値】
移動力 11
インシアティブ 3

【ガジェット】
【大幹部】 ■■■ (31p)
【強化改造】 ■■■ (20p)
【青い雷】 □□■ (36p)
【火炎放射】 □□□ (MS45p)
【HP 強化】 ■■■ (AC28p)
【特殊知覚】 ■■■ (MS45p)
【瞬間移動】 □□□ (MS45p)
【アクトカード】
05 【気絶付与】
11 【薙ぎ払い】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/13	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
長槍	近接	14	16	刺突	【青い雷】
火炎噴射	遠隔8	4	8	火炎	兜の羽飾りから出る高熱の炎 【炎上判定】 難易度3□□□

ブラックサタン

ブラックサタン戦闘員

HP

1
点

「ブラックサタン」の戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動08	【対人戦闘】 ■■■■ (MS41p)
器用05/意思03	【牽制攻撃】 □□□ (MS42p)
機知03	【サタン乗り移り】 □□■ (39p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 11	32 【カウンター】
イニシアティブ 3	33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘	近接	11	5	衝撃	-----
バズーカ	遠隔10	8	8	爆発	-----

奇械人ガンガル

HP

36
点

人造生命体「奇械人」は完全な機械である。カンガルーモチーフ。腹部ポケットのスマールヘッドが火器官制を行なう。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動03	【奇械人】 ■■■■ (39p)
器用08/意思08	【サタン乗り移り】 □□■ (39p)
機知03	【跳躍】 □□■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 6	34 【挑発】
イニシアティブ 3	50 【必殺技】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ガンガルバズーカ	遠隔10	10	10	爆発	スモールヘッドから撃つバズーカ砲
ガトリングガン	遠隔5	8	14	爆発	スモールヘッドから撃ち出すガトリング砲
頭突き	近接	5	5	衝撃	スモールヘッドによる頭突き

奇械人ハゲタカン

HP

40
点

人造生命体「奇械人」は完全な機械である。内蔵されたバズーカや、ロケット推進の飛行など機械ならではのスペックを持つ。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動04	【奇械人】 ■■■■ (39p)
器用05/意思05	【サタン乗り移り】 □□■ (39p)
機知07	【飛行・2】 ■■■■ (MS44p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 7	17 【目くらまし】
イニシアティブ 8	21 【投げ技】

回避名称	避/受	備考			
通常	7/4	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カギゾメ	近接	8	8	斬撃	両手の鋭い爪
バズーカ砲	遠隔5	5	11	爆発	変形させた左手のバズーカ砲

一ツ目タイタン

HP

61
点

原典ではデストロンでありながら「奇械人」ではない特殊な存在。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動08	【大幹部】 ■■■■ (31p)
器用05/意思05	【強化改造】 ■■■■ (20p)
機知03	【超炎上】 ■■■■ (28p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 11	【HP強化】 ■■■■ (AC28p)
イニシアティブ 3	【瞬間移動】 ■■■■ (MS45p)
	【火炎放射】 □□□ (MS45p)
	34 【挑発】
	50 【必殺技】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/11	----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
タイタンパンチ	遠隔10	10	10	衝撃	強力なパンチ
タイタン破壊銃	遠隔5	11	10	火炎	強力な熱線
火炎噴射	遠隔8	5	11	火炎	【炎上判定】難易度3□□□

デルザー軍団

デルザー軍団専属戦闘員 HP

1
点

「デルザー軍団」では改造魔人がそれぞれの特徴的な戦闘員を持っている。使用時には【ガジェット】ののを追加すること。

【能力値】

肉体03/運動08
器用05/意思03
機知03

【副能力値】

移動力 11
イニシアティブ 3

【ガジェット】

【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)
【牽制攻撃】 □□□ (MS42p)
※ 仕えている「改造魔人」と同じ【ガジェット】をひとつ。

【アクトカード】

32 【カウンター】
33 【アクロバット】

回避名称 避/受 備考

通常 3/3 -----

【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
短剣	近接	10	5	斬撃	----
自動小銃	遠隔8	8	6	実弾	----
格闘	近接	11	5	衝撃	----

ジェネラルシャドウ HP

57
点

「デルザー軍団」の改造魔人。トランプをモチーフにした幻惑攻撃や瞬間移動を行なう。

【能力値】

肉体06/運動08
器用05/意思05
機知05

【副能力値】

移動力 11
イニシアティブ 5

【ガジェット】

【大幹部】 ■■■ (31p)
【改造魔人】 ■■■ (40p)
【対電撃バリアー】 ■■■ (22p)
【専属戦闘員】 ■■■ (40p)
【HP強化】 ■■■ (AC28p)
【瞬間移動】 □□□ (MS45p)

【アクトカード】

09 【幻惑攻撃】
17 【目くらまし】

回避名称 避/受 備考

通常 10/11 -----

【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
シャドウ剣	近接	12	13	斬撃・炎	超高温の細身の剣
シャドウ短剣	近接	14	11	斬撃・冷気	極低温の短剣
トランプカッター	遠隔5	11	10	斬撃	鋭利なトランプ

鋼鉄参謀

HP

69
点

「デルザー軍団」では改造魔人がそれぞれの特徴的な戦闘員を持っている。使用時には【ガジェット】などを追加すること。

【能力値】

肉体12/運動08
器用01/意思05
機知03

【副能力値】

移動力 11
イニシアティブ 3

【ガジェット】

【大幹部】 ■■■ (31p)
【改造魔人】 ■■■ (40p)
【対電撃バリアー】 ■■■ (22p)
【専属戦闘員】 ■■■ (40p)
【HP強化】 ■■■ (AC28p)
【硬質皮膚】 ■■■ (MS45p)

【アクトカード】

18 【コンビネーション】
18 【コンビネーション】

回避名称 避/受 備考

通常 6/15 -----

【行動回数】=2 回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
大鉄球	近接	13	20	衝撃	巨大な鉄球

ネオショッカー

アリコマンド

HP 1点

ネオショッカーの一般戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動08	【対人戦闘】 ■■■■ (MS41p)
器用05/意思03	【地中移動】 ■■■■ (DC5p)
機知03	【アクトカード】
【副能力値】	33 【アクロバット】
移動力 11	
イニシアティブ 3	

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
短剣	近接	10	5	斬撃	----
自動小銃	遠隔8	8	6	実弾	----
ローブ	近接	8	一	特殊	【拘束判定】 難易度1

ガメレオンジン

HP 38点

カメレオンをモチーフとした改造人間。偵察や暗殺を目的に作られた。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動04	【環境状態】 □□■ (MS45p)
器用05/意思05	【身体武器化】 ■■■■ (MS45p)
機知05	【アクトカード】
【副能力値】	15 【捕まえて攻撃】
移動力 7	29 【全力防御】
イニシアティブ 5	

回避名称	避/受	備考			
通常	5/4	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
舌	近・遠隔	4	7	斬撃	伸縮自在の舌【転倒判定】難易度2

カニンガージン

HP 46点

カニをモチーフとした改造人間。強靱な装甲と溶解液を使用した戦術が得意。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動07	【地中移動】 ■■■■ (DC5p)
器用03/意思03	【瞬間移動】 □□□ (MS45p)
機知02	【暗視】 ■■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 10	15 【捕まえて攻撃】
イニシアティブ 2	19 【浮かせる】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/8	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
左手の鋏	近接	10	11	斬撃	左手の鋏による攻撃
溶解泡	遠隔5	—	—	斬撃	左手の鋏から吹き出る泡【溶解判定】難易度2□□□

魔神提督

HP 57点

ネオショッカーの大幹部。破壊されても重要な回路部分だけに脱出機能があり、基地で修復されて蘇る。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06/運動06	【大幹部】 ■■■■ (31p)
器用05/意思05	【強化改造】 ■■■■ (20p)
機知05	【身体分離攻撃】 □□□ (31p)
【副能力値】	【実は生きていた】 □□■ (MS61p)
移動力 11	【HP強化】 ■■■■ (AC28p)
イニシアティブ 3	【瞬間移動】 □□□ (MS45p)
	【装甲】 ■■■■ (MS45p)
	【アクトカード】
	05 【リロール】
	48 【気力回復】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/9	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
魔神剣	近接	13	20	衝撃	切れ味鋭い剣
マシンガン	遠隔5	13	20	衝撃	右手の指先から発射するマシンガン
妖気入歯	遠隔5	13	20	衝撃	毒を仕込んだ入れ歯【毒判定】難易度2□□□

ネオショッカー大首領

HP

105
点

原典での首領の正体。巨大な身体で暴れまわり破壊の限りをつくす。

【能力値】

肉体10/運動06
器用06/意思02
機知03

【副能力値】

移動力 9
イニシアティブ 3

【ガジェット】

【巨体】 ■■■ (AC50p)
【ラージサイズ】 ■■■ (AC50p)
【HP強化】 ■■■ (AC28p)
【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
【超怪力】 □□□ (28p)
【火炎放射】 □□□ (MS45p)
【超炎上】 ■■■ (28p)
【弱点部位(右足裏)】 ■■■ (19p)
【踏みつぶし】 □□□ (AC50p)
【巨大攻撃】 □□■ (AC50p)
【アクトカード】
20 【突撃】
48 【意外と効果なし】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/10	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
薙ぎ払う	近接	6	10	衝撃	振り回す腕
火炎噴射	遠隔8	3	8	火炎	超高温の火炎【炎上判定】難易度3□□□
尻尾	近接	5	13	衝撃	【拘束判定】難易度2

ドグマ

ドグマファイター

HP

1
点

ドグマの一般戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】

肉体03/運動08
器用05/意思03
機知03

【副能力値】

移動力11
イニシアティブ03

【ガジェット】

【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)
【ドグマ拳法】 ■■■ (56p)
【アクトカード】
33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	----			
拳法	5/5	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
拳法	近接	11	9	衝撃	----
短剣	近接	10	9	斬撃	----
ロープ	近接	8	—	特殊	【拘束判定】難易度1

ドグマ親衛隊

HP

25
点

ドグマ幹部に仕える上級構成員。ドグマファイターなどを指揮する事もある。

【能力値】

肉体05/運動09
器用05/意思03
機知03

【副能力値】

移動力12
イニシアティブ03

【ガジェット】

【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)
【ドグマ拳法】 ■■■ (56p)
【怪奇転移】 □□■ (25p)
【アクトカード】
06 【ジャンプ】
33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/5	----			
拳法	5/7	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
拳法	近接	11	9	衝撃	----
剣	近接	10	9	斬撃	----

ファイアーコング

HP 36点

ゴリラ型改造人間。火炎攻撃に特化している一方でドグマ拳法も使いこなす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動08	【硬質皮膚】■■■■ (MS45p)
器用01/意思01	【超炎上】■■■■ (28p)
機知03	【火炎放射】□□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 11	07 【螺旋の力】
イニシアティブ 3	16 【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
ドグマ拳法	4/11	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ドグマ拳法	近接	9	12	衝撃	-----
火炎放射	遠隔8	1	8	火炎	頭部から放つ炎【炎上判定】難易度3□□□

エレキバス

HP 36点

探索任務を主目的とするタコ型改造人間。電撃を攻撃や防御に利用する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動07	【超電撃】■■■■ (29p)
器用02/意思02	【発電装置】■■■■ (21p)
機知05	【暗視】■■■■ (MS45p)
【副能力値】	【電磁カバリア】□□■ (21p)
移動力 10	【アクトカード】
イニシアティブ 5	21 【投げ技】
	42 【スキ有り】

回避名称	避/受	備考			
ドグマ拳法	6/8	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
触手	近接	8	9	衝撃	触手による攻撃
電撃触手	近接	8	13	衝撃・電撃	高圧電流が流れる触手【スタン判定】難易度2□□□

ジンドグマ

ジンファイター

HP 1点

ジンドグマの一般戦闘員。ドグマファイターを改修して作られた。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動08	【対人戦闘】■■■■ (MS41p)
器用05/意思03	【アクトカード】
機知03	17 【即席武器】
【副能力値】	18 【コンビネーション】
移動力11	33 【アクロバット】
イニシアティブ03	

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘	近接	11	5	衝撃	-----
様々な武器	近接	10	6	斬撃	-----
ロープ	近接	8	—	特殊	〔拘束判定〕難易度1

コゴエンベエ

HP 40点

冷蔵庫型改造人間。冷凍攻撃を得意とし、人間の拉致誘拐を行なう。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動05	【日用品怪人】■■■■ (42p)
器用07/意思05	【瞬間移動】□□□ (MS45p)
機知03	【硬質皮膚】■■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 8	09 【幻惑攻撃】
イニシアティブ 3	12 【足払い】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/5	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘	近接	6	6	衝撃	-----
冷凍ガス	遠隔5	—	—	冷氣	右手から噴出す冷凍ガス【拘束判定】難易度2

ハシゴーン

HP 36点

ハシゴ型改造人間。強襲強奪任務などが目的のアサルトタイプの怪人。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06/運動06	【日用品怪人】 ■■■ (42p)
器用05/意思06	【飛行・1】 ■■■ (MS44p)
機知03	【アクトカード】
【副能力値】	13【超集中力】
移動力 9	28【残像】
イニシアティブ 3	

回避名称	避/受	備考			
通常	3/6	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
はしご	近接	8	9	衝撃	専用のはしご
電磁光線	遠隔5	—	—	光線	角から発射する光線【スタン判定】1体難易度2

サタンスネーク

HP 169点

B28 暗黒星雲からやってきた地球外生命体。原典におけるジンドグマの首領。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動07	【特A級怪人】 ■■■ (41p)
器用05/意思05	【同時攻撃】 □□□ (MS45p)
機知01	【HP強化】 ■■■ (AC28p)
【副能力値】	【ボスHP】 ■■■ (MS62p)
移動力 10	【ラスボス抵抗】 ■■■ (AC53p)
イニシアティブ 1	【ラスボス装甲】 ■■■ (AC53p)
	【B28 暗黒星雲人】 □□□ (42p)
	【アクトカード】
	15【捕まえて攻撃】
	24【マルチショット】

回避名称	避/受	備考			
ドグマ拳法	7/13	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
稲妻電光剣	近接	9	13	斬撃	切れ味鋭い大剣
スネークビーム	遠隔5	8	8	光線	蛇の目から発射される光線

ゴルゴム

オオワシ怪人

HP 38点

オオワシ型改造人間。要人の拉致誘拐を任務とする怪人。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動04	【飛行・2】 ■■■ (MS44p)
器用05/意思05	【幻覚能力】 □□□ (MS45p)
機知05	【アクトカード】
【副能力値】	15【捕まえて攻撃】
移動力 7	31【打ち倒し】
イニシアティブ 5	

回避名称	避/受	備考			
通常	5/3	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カギツメ	近接	7	7	斬撃	両手の鉤爪

クワガタ怪人

HP 45点

クワガタ型改造人間。人間の生命エネルギーを集める怪人牧場の管理などを行なう戦闘力の高い怪人。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動05	【硬質皮膚】 ■■■ (MS45p)
器用06/意思01	【切断】 □□□ (MS45p)
機知06	【装甲】 ■■■ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 8	08【サブキャラー掃】
イニシアティブ 6	45【根性】

回避名称	避/受	備考			
通常	6/5	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
アゴ	近接	8	8	斬撃	強靱な顎

大怪人ダロム

HP 89点

三葉虫の大怪人。原典では、大神官時にある【命の石】が大怪人になる時には失われているが、本作では特に制限はない。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動05	【大幹部】 ■■■ (31p)
器用05/意思05	【命の石】 ■■■ (43p)
機知05	【大怪人】 ■■■ (43p)
【副能力値】	【硬質皮膚】 ■■■ (MS45p)
移動力 8	【HP強化】 ■■■ (AC28p)
イニシアティブ 5	【念動力】 □□■ (59p)
	【水中活動】 ■■■ (MS45p)
	【瞬間移動】 □□□ (MS45p)
	【衝撃光波】 □□□ (59p)
	【アクトカード】
	43 【不運招来】
	50 【鉄壁技】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/10	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
触角	近接	10	16	斬撃	頭の触角【拘束判定】難易度2
破壊光線	遠隔10	11	14	光線	触角から発射させる光線【衝撃光波】□□□

大怪人ビシュム

HP 85点

翼竜の大怪人。原典では、大神官時にある【命の石】が大怪人になる時には失われているが、本作では特に制限はない。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動07	【大幹部】 ■■■ (31p)
器用05/意思05	【命の石】 ■■■ (43p)
機知05	【大怪人】 ■■■ (43p)
【副能力値】	【催眠術】 □□■ (59p)
移動力 10	【浮遊能力】 ■■■ (59p)
イニシアティブ 5	【HP強化】 ■■■ (AC28p)
	【火炎放射】 □□□ (MS45p)
	【アクトカード】
	38 【ふっとび受身】
	42 【スキ有り】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/8	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ツメ	近接	13	11	斬撃	鋭い爪
高速回転	近接	14	9	旋風	【気絶判定】難易度3【真空攻撃】□□■
灼熱火球	遠隔10	5	8	光線	【炎上判定】難易度3□□□

大怪人バラオム

HP 93点

サーベルタイガーの大怪人。原典では、大神官時にある【命の石】が大怪人になる時には失われているが、本作では特に制限はない。

【能力値】	【ガジェット】
肉体09/運動09	
器用03/意思03	【アクトカード】
機知03	
【副能力値】	
移動力 12	
イニシアティブ 3	

回避名称	避/受	備考			
通常	8/10	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カギツメ	近接	15	15	斬撃	両手のカギツメ
サーベル	近接	17	16	斬撃	牙状サーベル【身体武器化】【ツウエボン】
破壊光線		15		光線	【フレッシュウエーブ】□□□

クライシス帝国

チャップ

HP 1点

「クライシス帝国」の戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動08	【対人戦闘】 ■■■ (MS41p)
器用05/意思03	【牽制攻撃】 □□□ (MS42p)
機知03	【怪奇憑依】 □□□ (25p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 11	32 【カウンター】
イニシアティブ 3	33 【アクロバット】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘	近接	11	5	衝撃	----
バズーカ	遠隔10	8	8	爆発	----
自動小銃	遠隔8	11	5	実弾	散布射撃可。

ガンガディン

HP 47点

怪魔口ボット大隊に所属する怪魔口ボット。都市破壊を目的とする強力な火器を装備。

【能力値】	【ガジェット】
肉体06/運動04	【怪魔口ボット大隊】 ■■■■ (44p)
器用05/意思05	【受け開眼】 ■■■■ (MS42p)
機知05	【超怪力】 □□□ (28p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 7	15 【捕まえて攻撃】
イニシアティブ 5	31 【打ち倒し】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/14	-----			
【行動回数】=2 回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
カギツメ	近接	6	7	斬撃	両手の鉤爪
ビーム砲	遠隔10	6	12	光線	オレンジ色のビーム
ロケット砲	遠隔10	11	15	爆発	対象を中心に周囲8マスに影響□□□

ビャツ鬼

HP 28点

怪魔妖族大隊に所属する怪魔妖族。妖術重視系。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動05	【怪魔妖族大隊】 ■■■■ (44p)
器用05/意思08	【火炎弾】 ■■■■ (57p)
機知05	【拘束光線】 □□■ (57p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 5	35 【トリック防御】
イニシアティブ 5	47 【跳弾撃ち】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/4	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ドクロの杖	近接	6	6	衝撃	----
バナナ杭	遠隔5	7	11	刺突	凍ったバナナ
冷凍光線	遠隔8	7	12	冷氣	【拘束判定】難易度2 拘束光線□□■

ガイナバラス

HP 46点

怪魔獣人大隊の剣士。近接戦のエキスパートである。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動07	【怪魔獣人大隊】 ■■■■ (44p)
器用03/意思04	【跳躍】 □□■ (MS45p)
機知05	【超突撃】 ■■■■ (28p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 10	16 【連続攻撃】
イニシアティブ 5	18 【コンピネーション】

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	8/10	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接	8	10	刺突	----
バラス流剣法	近接	9	13	斬撃	独自の剣術

ガイナギンガム

HP 67点

怪魔獣人大隊の戦士。強靱な装甲を活かした近接戦が得意で、火花で視力を奪って攻撃する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体11/運動05	【怪魔獣人大隊】 ■■■■ (44p)
器用04/意思04	【硬質皮膚】 ■■■■ (MS45p)
機知03	【水中活動】 ■■■■ (MS45p)
【副能力値】	【HP強化】 ■■■■ (AC28p)
移動力 8	【アクトカード】
イニシアティブ 3	29 【全力防御】
	29 【全力防御】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/11	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付き	近接	8	14	斬撃	大きな口による噛み付き
火花	近接	—	—	特殊	至近距離から吐く火花【無視判定】難易度2□□□

キューブリカン

HP 28点

怪魔ロボット大隊に所属する怪魔ロボット。強力な火器を装備している。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動04	【怪魔ロボット大隊】 ■■■■ (44p)
器用06/意思08	【照準器】 ■■■■ (32p)
機知02	【怪力】 □□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 7	03 【大命中】
イニシアティブ 2	42 【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	2/8	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ツメ	近接	7	8	斬撃	鋼鉄の鉤爪
レーザービーム砲	遠隔5	11	15	光線	右手のレーザー砲

ドグマログマ

HP 66点

怪魔異生獣大隊の異生獣。隠密活動を得意とする。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動04	【怪魔異生獣大隊】 ■■■■ (44p)
器用03/意思05	【催眠能力】 □□■ (MS45p)
機知05	【水中活動】 ■■■■ (MS45p)
【副能力値】	【液化移動】 □□□ (58p)
移動力 7	【アクトカード】
イニシアティブ 5	15 【捕まえて攻撃】
	31 【打ち倒し】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/8	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付き	近接	7	9	刺突	大きな口による噛み付き

武陣

HP 55点

怪魔妖族大隊に所属する怪魔妖族。剣術重視系。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動08	【怪魔妖族大隊】 ■■■■ (44p)
器用03/意思05	【鏡渡り】 □□■ (57p)
機知01	【HP強化】 ■■■■ (AC28p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 10	37 【白羽取り】
イニシアティブ 1	50 【必殺技】

回避名称	避/受	備考			
格闘	3/12	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
金の長剣	近接	9	14	斬撃	金色の長剣
金の短刀	遠隔5	6	7	斬撃	金色の短刀。無制限投射

ムサラビサラ

HP 60点

怪魔異生獣大隊の異生獣。感染症などを使用したバイオテロを行なう。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動05	【怪魔異生獣大隊】 ■■■■ (44p)
器用04/意思06	【火炎放射】 □□□ (MS45p)
機知03	【飛行・2】 ■■■■ (MS44p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 8	19 【浮かせる】
イニシアティブ 3	22 【拘束】

回避名称	避/受	備考			
通常	3/7	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
噛み付き	近接	8	8	刺突	大きな口による噛み付き
火炎放射	遠隔8	3	10	火炎	【炎上判定】難易度3 □□□
破壊光線	遠隔5	5	11	光線	目から放つ光線 □□■

クライシス皇帝

HP 230点

原典でクライシス帝国を牛耳っていた謎の生命体。他の生命体に憑依して活動することもある。

【能力値】	【ガジェット】
肉体05/運動07	【飛行・2】 ■■■■ (MS44p)
器用05/意思05	【憑依能力】 □□□ (UT33p)
機知05	【HP強化】 ■■■■ (AC28p)
【副能力値】	【拘束光線】 □□■ (57p)
移動力 10	【ボスHP】 ■■■■ (MS62p)
イニシアティブ 5	【ラスボス抵抗】 ■■■■ (AC53p)
	【ラスボス装甲】 ■■■■ (AC53p)
	【アクトカード】
	08 【サブキャラー掃】
	41 【身構え】

回避名称	避/受	備考			
通常	9/18	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ツメ	近接	9	16	斬撃	無数の触手
高速回転	遠隔5	10	11	光線	額から出る赤い光線
灼熱火球	遠隔10	9	12	特殊	【拘束判定】難易度2□□■

バダン

クモロイド

HP 38点

バダンの改造人間。複数の腕を活かしたツメ攻撃や糸による拘束が得意。

【能力値】	【ガジェット】
肉体04/運動04	【暗視】■■■ (MS45p)
器用05/意思05	【粘着成分】□□□ (MS45p)
機知05	【アクトカード】
【副能力値】	15【捕まえて攻撃】
移動力 7	31【打ち倒し】
イニシアティブ 5	

回避名称	避/受	備考			
通常	5/4	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ツメ	近接	7	7	斬撃	腕に付いている鋭利な爪
糸	遠隔5	—	—	特殊	口から吐く粘着性の糸【拘束判定】難易度2□□□

アメンバロイド

HP 44点

バダンのUFOサイボーグ。格闘戦に長け、水中に敵を引き込んでとどめを刺す。

【能力値】	【ガジェット】
肉体07/運動06	【水中活動】■■■ (MS45p)
器用03/意思02	【怪力】□□□ (MS45p)
機知05	【同時攻撃】□□□ (MS45p)
【副能力値】	【アクトカード】
移動力 7	09【幻惑攻撃】
イニシアティブ 5	26【トリックアクション】

回避名称	避/受	備考			
超人格闘	7/9	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接	7	7	斬撃	腕に付いている鋭利な爪
機関銃ミサイル	遠隔5	—	—	特殊	補助足から撃ち出すミサイル

コンバットロイド

HP 1点

バダンの一般戦闘員。バイクやその他の車両操縦をこなす。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動06	【対人戦闘】■■■ (MS41p)
器用05/意思03	【アクトカード】
機知03	33【アクロバット】
【副能力値】	
移動力9	
イニシアティブ03	

回避名称	避/受	備考			
通常	3/3	-----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘	近接	11	5	衝撃	-----
短剣	近接	8	5	斬撃	-----
ロープ	近接	8	—	特殊	[拘束判定] 難易度1

サザングロス

HP 72点

バダンの大幹部。強靱な装甲と破壊力のある大砲を有する。

【能力値】	【ガジェット】
肉体11/運動07	【大幹部】■■■ (31p)
器用06/意思05	【UFOサイボーグ】■■■ (42p)
機知01	【HP強化】■■■ (AC28p)
【副能力値】	【強化改造】■■■ (20p)
移動力11	【装甲】■■■ (MS45p)
イニシアティブ01	【アクトカード】
	08【サブキャラー掃】
	16【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	4/14	----			
【行動回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超電圧ムチ	近接	13	17	衝撃	高圧電流の流れるムチ【転倒判定】難易度2
大砲	遠隔10	7	19	斬撃	殻に付いている無数の大砲。同時の3人攻撃
カギツメ	近接	13	16	斬撃	左手の鉤爪

財団

改造兵士レベル3

HP 42点

遺伝子レベルの生体改造で誕生したサイボーグ。軍事目的で開発されている。

【能力値】

肉体06/運動06
器用03/意思03
機知05

【副能力値】

移動力 7
イニシアティブ 5

【ガジェット】

【改造兵士レベル3】 □□□ (45p)
【硬質皮膚】 ■■■■ (MS45p)
【特殊知覚】 ■■■■ (MS45p)

【アクトカード】

06 【ジャンプ】
32 【カウンター】

回避名称	避/受	備考
超人格闘	7/9	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ハイパイプ・ネイル	近接	9	9	斬撃	高周波振動によって敵を切り裂く爪

改造兵士レベル2

HP 24点

財団が実用化している機械化改造で誕生したサイボーグ。軍事目的で開発されている。

【能力値】

肉体07/運動07
器用05/意思05
機知01

【副能力値】

移動力 10
イニシアティブ 1

【ガジェット】

【改造兵士レベル2】 □□□ (45p)
【硬質皮膚】 ■■■■ (MS45p)
【特殊知覚】 ■■■■ (MS45p)

【アクトカード】

【耐える】 □□□ (MS41p)

回避名称	避/受	備考
達人格闘	2/8	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
鉄爪	近接	9	8	斬撃	右手に付いている鋭利な爪
スナイパーライフ	遠隔20	9	8	衝撃	内蔵されている銃

その他

ドラス

HP 30点

ネオ生命体が生みだす戦闘体。
様々なものを同化して強くなっていく。

【能力値】

肉体10/運動07
器用03/意思03
機知05

【副能力値】

移動力 7
イニシアティブ 5

【ガジェット】

【補完再生】 □□□ (46p)
【分身体創造】 □□■ (47p)
【同化進化】 □□□ (46p)

【粒子分解光線】 □□■ (28p)

【特殊知覚】 ■■■■ (MS45p)

【アクトカード】

02 【追加体術】
14 【追加移動】

回避名称	避/受	備考
超人格闘	7/12	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
超人格闘	近接	8	12	斬撃	----
ドラステール	遠隔5	8	12	刺突	伸びる触手

ロボットクルー

HP 1点

銀王軍の一般戦闘員。全身銀色の人型ロボット。戦闘だけでなく宇宙船の操縦なども行なう。

【能力値】

肉体03/運動08
器用05/意思03
機知03

【副能力値】

移動力 11
イニシアティブ 3

【ガジェット】

【怪奇転移】 □□■ (25p)
【非生物】 ■■■■ (MS38p)

【アクトカード】

05 【気絶付与】

回避名称	避/受	備考
通常	3/3	----

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
格闘	近接	9	8	衝撃	----