

アサルトエンジン:アーツ索引

効果の重複に関わるルール

基本的に全ての効果は重複しますが、以下の説明文があるアーツと、右記に記載しているベット倍率変更アーツは例外です。





この効果は重複しない

1戦闘中、1キャラクターに対して1回のみ使用できます。
もし、2回以上使用した場合でも、後から使用したものはすべて無効になります。(効果の大小に関係なく)

使用している用語

□	アーツ、またはキャラクターのレベルによって効果量が変動する場所
AL	アーツレベル
CL	キャラクターレベル
[?xAL]	アーツレベルの?倍 [ALx?]の場合も同様
[?の3分の1]	?の値を3で割った数値(端数は切り捨て)

アーツの枠の色

	自動取得、またはアーツ枠を消費しないアーツ
	種別がACのアーツ
	種別がINのアーツ
	種別がPEのアーツ

ベット倍率変更アーツに関するルール

コモンアーツ「アドバーシティ」のようなベット倍率変更アーツの効果は、一切重複しません。
もし複数のアーツの効果適用可能な場合、その効果が最大のアーツ1種類のみが適用されます。

省略した記号

1回の攻撃で同時に1回しか使用できない ※ マークは省略しています。
下記に記載されている該当のアーツを覚えるときは注意してください。
全て、命中判定前に使用し対象にバッドステータスを残すアーツです。

- ・アーヴァントのアーツ「インヴァリッド」
- ・クロスバイクのアーツ「ステューパー」

各項目について

P	アーツの掲載ページ
ML	アーツの最大レベル
MP	アーツのコスト(消費MP)
種別	アーツを使うタイミング
対象	誰に対して効果を適用するか -なら効果欄に記載
射程	アーツを使う対象 自身か効果欄に記載なら-
カテゴリ	アーツのアクションの分類
効果	アーツの効果

シークエンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
コモン	4	チャリティー	5	0	IN	味方単体	遠隔	その他	所持しているウィルを視界内にいる味方に好きなだけ渡す。1戦闘ごとに[AL]回使用可能
コモン	4	トランスミューテーション	1	0	PE	自身	-	その他	キャラクター作成時のみ取得可能。アザーシークエンスの能力表の値を、他のシークエンスのものに置き換え
コモン	4	コマンダー	1	0	PE	自身	-	その他	あなたとヘリックスが繋がった味方が情報を集める判定を行うとき、本人だけでなく、あなたもサクセスできる
コモン	4	シークレット・セービング	5	0	IN	自身	-	その他	1シナリオ中[AL]回使用可能。ウィル4点を得る。ハイランダーのみ使用可能
コモン	4	オーディナリー・アッパー	3	0	PE	自身	-	その他	通常時ウィル上限+[AL]
コモン	4	アドバーシティ	1	0	IN	自身	-	その他	ウィルとLウィルの合計が5以下の時、ベットに成功すれば3倍のウィルが払い戻される
コモン	4	ヴァイタル・トレイン	5	0	PE	自身	-	その他	HP最大値+[3xAL]
コモン	4	メンタル・トレイン	5	0	PE	自身	-	その他	MP最大値+[3xAL]
コモン	5	レイテント・パワー	1	0	IN	自身	-	その他	1シナリオ1回使用可能。ウィル5点を得る。ハイランダーのみ取得可能。アーツ枠を消費しない
コモン	5	セーフティネット	3	0	IN	自身	-	その他	1シナリオ[AL]回使用可能。ウィル5点を得る。ベースとアザーのシークエンスが同じハイランダーのみ使用可能
コモン	5	フォーベア	1	0	IN	自身	-	その他	ターン開始時に使用可能。ウィル8点を得て、即座にターンを終了する。ベースとアザーが同じハイランダー専用
コモン	5	アウェイト	1	0	IN	自身	-	その他	ターン開始時に使用可能。ウィル5点を得て、即座にターンを終了する。ベースとアザーが違うハイランダー専用
コモン	5	エアリアル・ヴィジョン	1	0	PE	自身	-	その他	ウィルを支払わずアディクションを使える。ベースとアザーが同じハイランダー専用
コモン	5	ハーディネス	5	0	PE	自身	-	その他	HP最大値+[4xAL] ベースとアザーのシークエンスが同じキャラクター専用
コモン	5	パティエンス	5	0	PE	自身	-	その他	MP最大値+[4xAL] ベースとアザーのシークエンスが同じキャラクター専用
コモン	5	トータルトレイン	5	0	PE	自身	-	その他	HP,MP最大値+[2xAL] ベースとアザーのシークエンスが同じキャラクター専用
コモン	5	フォーティチュード	1	0	IN	自身	-	その他	CL5以上のハイランダーのみ取得可能。1シナリオ1回だけ、HP0になる攻撃を受けた時、HP1でそれを耐える

グラディウス

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
グラディウス	6	フルスイング	5	3	IN	自身	-	白兵	命中の直前に使用し、ダメージ+[3xAL]。1回の攻撃に1回まで使用可能
グラディウス	6	スピア・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	スピアによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
グラディウス	6	ダガー・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	ダガーによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
グラディウス	6	アックス・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	アックスによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
グラディウス	6	ソード・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	ソードによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
グラディウス	6	Dソード・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	Dソードによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
グラディウス	6	アサルト	5	3	AC	敵単体	近接	白兵	装備している近接武器で攻撃を行う。その際、ダメージに+[3xAL]
グラディウス	6	リゲイン	1	0	PE	自身	-	その他	アイテムを使いHPがMPが回復するとき、その効果に+1d6
グラディウス	6	バトルビート	5	5	IN	自身	-	その他	1戦闘に1回まで使用可能。戦闘終了まであなたの白兵攻撃に+[2xAL]
グラディウス	6	カバーリング	5	2	IN	味方単体	同列	その他	1ラウンド[AL]回、対象が受けるはずのダメージを肩代わりする
グラディウス	6	ハイ・アベレージ	5	3	AC	敵単体	近接	白兵	装備している近接武器で攻撃を行う。その際、命中率が+[3xAL]%
グラディウス	6	メイキング・ソード	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+3のソードを作り戦闘終了まで装備する
グラディウス	7	メイキング・スピア	5	1	IN	自身	-	白兵	命中-2%、攻撃力[2xAL]+5のスピアを作り戦闘終了まで装備する
グラディウス	7	メイキング・アックス	5	1	IN	自身	-	白兵	命中-6%、攻撃力[2xAL]+9のアックスを作り戦闘終了まで装備する
グラディウス	7	メイキング・Dソード	5	1	IN	自身	-	白兵	命中-4%、攻撃力[2xAL]+7のDソードを作り戦闘終了まで装備する
グラディウス	7	マスキュラー	3	0	PE	自身	-	その他	上半身を使う【体】判定に+[10xAL]%
グラディウス	7	アスレチック	3	0	PE	自身	-	その他	下半身を使う【体】判定に+[10xAL]%
グラディウス	7	エンデュランス	3	0	PE	自身	-	その他	持久力に関わる【体】判定に+[10xAL]%
グラディウス	7	パレッジムーブ	5	2	IN	自身	-	その他	1ラウンド1回まで使用可能 ラウンド終了時まで、白兵攻撃に+[2xAL]ダメージ
グラディウス	7	アサシネート	5	2	AC	敵単体	近接	白兵	ダガーで攻撃するときのみ使用可能 白兵攻撃を行い、そのダメージに+[3xAL]
グラディウス	7	クイックシフト	1	0	PE	自身	-	その他	戦闘ごとに初めてあなたが行った攻撃が命中したとき、それが与えるダメージに+10

アンビュラス

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
アンビュラス	8	ブースト・パワー	5	3	AC	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象が与えるダメージに+[3xAL]。この効果は重複しない
アンビュラス	8	ブースト・タフネス	5	3	AC	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象の防御力に+[2xAL]。この効果は重複しない
アンビュラス	8	ヒーリング	5	3	AC	味方単体	遠隔	回復	対象のHPを[2+AL]d6回復する
アンビュラス	8	ディテクト・アーツ	5	2	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の所持アーツとその効果を[3xAL]個ランダムで選び公開させる(自動成功)
アンビュラス	8	リバイブ	1	10	AC	味方単体	遠隔	回復	戦闘不能になった対象のHPを1に回復する。ただし対象は行動済みになる
アンビュラス	8	ファースト・エイド	5	3	IN	味方単体	遠隔	回復	1ラウンド1回使用可能。対象のHPを[AL]d6回復する
アンビュラス	8	クイック	5	6	IN	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象の行動値に+[AL]d6
アンビュラス	8	スフィア・アンビュラス	5	x	IN	自身	-	その他	種別がPEでないアンビュラスのアーツの対象数を[AL]体増やす。X:増えた対象数x使用アーツコスト
アンビュラス	9	ブースト・ニブル	5	3	AC	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象の回避率+[2xAL]%、ただしリロール不可 この効果は重複しない
アンビュラス	9	ブースト・アキュラシー	5	3	AC	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象の攻撃の命中率に+[AL]% この効果は重複しない
アンビュラス	9	カウンターアクト	1	2	AC	味方単体	遠隔	回復	対象のバッドステータス1種類を回復する
アンビュラス	9	サージャン	3	0	PE	自身	-	その他	外科医療に関する【知】判定に+[10xAL]%
アンビュラス	9	インターミスト	3	0	PE	自身	-	その他	内科医療に関する【知】判定に+[10xAL]%
アンビュラス	9	パイオロジー	3	0	PE	自身	-	その他	生物学に関する【知】判定に+[10xAL]%
アンビュラス	9	マスターハンド	1	0	PE	自身	-	その他	ヒーリングとファースト・エイドのコスト-1
アンビュラス	9	デトックス	1	0	PE	自身	-	その他	各ラウンドの終了時ごとに、自分が受けているバッドステータス1つを選び、それを打ち消す
アンビュラス	9	リザレクション	1	15	AC	味方単体	遠隔	回復	対象の戦闘不能を回復し、HP1で復活させる。対象がまだ未行動であれば、行動済みにならず行動可能

エレメンタラー

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
エレメンタラー	10	エレメンタル・シールド	5	3	IN	自身	-	その他	今行われている攻撃があなたに与えるダメージを-[AL]d6。対象拡大不可。1ラウンド1回まで
エレメンタラー	10	アルファ・ブレイカー	5	3	IN	自身	-	その他	命中判定を行う直前に使用。直後の攻撃のダメージに+[ALx5]。クリーチャーと一般人には効果なし
エレメンタラー	10	エナジーショット	5	3	AC	敵単体	遠隔	射撃	無属性の射撃攻撃を行う。2d6+[ALx2]ダメージ
エレメンタラー	10	リーンフォース	4	1	IN	自身	-	その他	次に行う攻撃に属性を付与する。付与する属性はアーツを覚えるときに火・氷・雷・風から選ぶ
エレメンタラー	10	ウィークポイント	1	1	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の弱点属性をGMから教えてもらえる(自動成功)
エレメンタラー	10	エレメントエンハンス	5	0	PE	自身	-	射撃	エナジーショットやフォアフロントの命中率に+[2xAL]
エレメンタラー	10	スフィア・エレメンタラー	5	x	IN	自身	-	その他	種別がPEでないエレメンタラーのアーツの対象数を[AL]体増やす。X:増えた対象数x使用アーツコスト
エレメンタラー	10	メイキング・ブースター	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]のブースターを作り戦闘終了まで装備する
エレメンタラー	11	グラント・リーンフォース	1	0	PE	自身	-	その他	リーンフォースを味方単体に使用できるようになる。また効果時間を戦闘終了時まで延長する
エレメンタラー	11	マスター・エレメント	1	0	PE	自身	-	その他	リーンフォース4レベルが条件。弱点を突いたときの追加ダメージを「2d」から「15」に変更する
エレメンタラー	11	フォアフロント	5	3	AC	敵単体	遠隔	射撃	前衛にいるときのみ使用可能。無属性の射撃攻撃を行う。2d6+[ALx5]ダメージ
エレメンタラー	11	エレメンタル・センサー	3	0	PE	自身	-	その他	半径[50xAL]m内に働いている火、氷、雷、風の力を感知できる
エレメンタラー	11	フィジックス	3	0	PE	自身	-	その他	物理学に関する【知】判定に+[10xAL]%
エレメンタラー	11	ジオグラフィ	3	0	PE	自身	-	その他	地学に関する【知】判定に+[10xAL]%
エレメンタラー	11	エレメント・ドロー	1	0	PE	自身	-	その他	「秘石」と言う名前のアイテムを使用したとき、その効果量に+1d6
エレメンタラー	11	クロスファイア	3	4	IN	自身	-	射撃	射撃命中の直前に使用し、そのダメージに+[ALx3]。対象変更不可、攻撃毎1回使用可能
エレメンタラー	11	エフィシェンシー	1	0	PE	自身	-	その他	エナジーショットとフォアフロントのコストを-1

サジタリア

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
サジタリア	12	アジェイセント・シューティング	5	2	IN	自身	-	射撃	射撃攻撃を行う直前に使用。ダメージに+[4xAL]、ただし射程は近距離になる。攻撃ごとに1回使用可能
サジタリア	12	トゥーハンド	1	0	IN	自身	-	射撃	次の攻撃が終了するまで、装備中のショット2つの効果(特殊効果も含む)を合計する事ができる
サジタリア	12	シャープショット	5	2	AC	敵単体	遠隔	射撃	射撃攻撃を行う。ダメージに+[3xAL]
サジタリア	12	フィジカル・アポイド	5	0	PE	自身	-	その他	白兵回避に+[AL]%
サジタリア	12	シューティング・アポイド	5	0	PE	自身	-	その他	射撃回避に+[AL]%
サジタリア	12	メイキング・ショット	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+2のショットを1つ作り出す。戦闘終了まで有効
サジタリア	12	チャージ	5	2	IN	敵単体	遠隔	射撃	1回の攻撃に1回まで使用可能。次に行う射撃攻撃のダメージに+[2xAL]
サジタリア	12	ショット・エンハンス	5	0	PE	自身	-	射撃	ショットの射撃攻撃命中に+[2xAL]%
サジタリア	13	ピアース・ショット	3	2	IN	自身	-	その他	単体攻撃で敵を撃破した時、超過ダメージを後列の任意の敵に与える(防御力有効/戦闘毎AL回まで)
サジタリア	13	インビジブル	5	0	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃に対する相手の回避率に-[3xAL]%(0%以下になった場合、回避判定を行えない)
サジタリア	13	ヴァルナブル・ファイアー	1	0	PE	自身	-	射撃	あなたの行う全ての射撃攻撃が与えるダメージに+[CL]
サジタリア	13	パーセプション	3	0	PE	自身	-	その他	とっさの知覚(~感知)に関する【速】判定に+[10xAL]%
サジタリア	13	プロスペクト	3	0	PE	自身	-	その他	探索や落し物に関する【速】判定に+[10xAL]%
サジタリア	13	ヒドゥン	3	0	PE	自身	-	その他	尾行や隠れ身に関する【速】判定に+[10xAL]%
サジタリア	13	バレット・チェイス	5	0	PE	自身	-	その他	バッドステータス中のキャラクターに与えるダメージに+[4xAL]
サジタリア	13	バレッツ・カーテン	5	5	IN	味方単体	全体	その他	直後に与えられる白兵攻撃によるダメージを-[AL]d6。1ラウンド1回使用可能
サジタリア	13	プリベント・カーテン	5	5	IN	味方単体	全体	その他	直後に与えられる射撃攻撃によるダメージを-[AL]d6。1ラウンド1回使用可能

オデッセイア

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
オデッセイア	14	アディクション	1	0	PE	自身	-	その他	種別ACのアーツを一切使用できなくなるが、戦闘時ウィル上限+6
オデッセイア	14	スタンドスティル	1	0	PE	自身	-	その他	種別INのアーツを一切使用できなくなるが、戦闘時ウィル上限+6
オデッセイア	14	マーシー	3	0	IN	自身	-	その他	視界内にいる同意する味方1人から任意のウィルを借りる。戦闘終了時まで返さないと死亡。戦闘毎[AL]回まで
オデッセイア	14	イレーション	3	0	PE	自身	-	その他	通常時のウィル上限+[2xAL]
オデッセイア	14	ファナティック	3	0	PE	自身	-	その他	戦闘時のウィル上限+[4xAL]
オデッセイア	14	プレッジ・サクセス	1	1	IN	自身	-	その他	戦闘終了時までサクセスが使えなくなる代わりに、ウィル10点を得る。1シナリオ1回まで
オデッセイア	14	リゾリューション	3	0	PE	自身	-	その他	意志の強さが試される【運】判定に+[10xAL]%
オデッセイア	14	ギャンブル	5	0	IN	自身	-	その他	【運】判定を行い成功すれば[200xAL]シルバーを得る。失敗したら同額を失う。1シナリオ1回まで
オデッセイア	15	ペイオフ	3	0	IN	自身	-	その他	戦闘中のみ使用可能。ウィル5点をGMから借りる。戦闘終了時まで返さないと死亡。シナリオ[AL]回まで
オデッセイア	15	サレンダー	1	0	IN	自身	-	その他	2回目のリロールが行われる直前に使用し、ベットから降りる。ウィルは半額だけ帰ってくる
オデッセイア	15	フェイタリティ	1	0	IN	自身	-	その他	戦闘不能でも死亡してもいない時、HPを1にすることでウィル10点を得る。1シナリオ1回まで
オデッセイア	15	ホップヘッド	1	0	IN	自身	-	その他	戦闘不能でも死亡してもいない時、MPを0にすることでウィル10点を得る。1シナリオ1回まで
オデッセイア	15	スピキュレーション	1	0	PE	自身	-	その他	ウィルとLウィルの合計が10以下の時、ベットに成功すれば3倍のウィルが払い戻される
オデッセイア	15	シックスセンス	1	0	PE	自身	-	その他	直感や第六感が要求される判定を【運】【速】の任意のパラメータで行える
オデッセイア	15	サジェッション	1	0	PE	自身	-	その他	ペイオフ、カタストロフ、ラストギャスプの使用時にウィル5点を追加で得る。左記アーツ全て1LV以上取得が条件
オデッセイア	15	プレッジ・ヘルス	1	0	IN	自身	-	その他	ウィル10点と虚無、呆然、戦慄の3つのバッドステータスを得る。1シナリオ1回まで。ハイランダーのみ取得可能
オデッセイア	15	オルタナティブ・レミディ	1	0	IN	自身	-	回復	HP現在値を半分(切り捨て)にすることでバッドステータス1種類を打ち消す 1ラウンド1回まで

プロミネンス

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
プロミネンス	16	ウォークライ	5	10	AC	-	-	その他	戦闘終了まであなた以外の味方全員の攻撃のダメージに+[ALx3]。この効果は重複しない
プロミネンス	16	ドナイト	1	0	IN	味方単体	遠隔	その他	自分のウィルを任意の点数対象に与える。1ラウンド1回まで使用可能
プロミネンス	16	パトロン	3	0	PE	自身	-	その他	シナリオの開始時のみ使用可能。あなたは[500xAL]シルバーを得る。
プロミネンス	16	バンドマスター	3	2	IN	味方単体	遠隔	その他	あなたのターン中にのみ使用可能。あなた以外のキャラクターの隊列移動を行う。1ターンに[AL]回使用可能
プロミネンス	16	パシフィズム	5	0	PE	味方全体	全体	回復	各ラウンド終了時、味方全員のHPを[2xAL]回復する
プロミネンス	16	アシュアランス	5	0	PE	味方全体	全体	回復	各ラウンド終了時、味方全員のMPを[2xAL]回復する
プロミネンス	16	ルアー	10	0	PE	-	-	その他	同じ場面に登場している異性一人に使用する。対象はあなたに無条件で好意を抱く。1シナリオ[AL]回まで
プロミネンス	16	タレント	5	0	PE	自身	-	その他	[AL]力国で人気者である。ALを上げると、国名を選ぶこと
プロミネンス	17	パーチェス	1	0	IN	自身	-	その他	即座に[CL]個までのアイテムを購入できる。1シナリオ1回まで
プロミネンス	17	フィーストオブライフ	5	10	AC	味方全体	全体	回復	HPを[AL]d6点と、使用時に決めたバッドステータス1種類を回復。1ラウンド1回まで
プロミネンス	17	ストラテジー	1	5	AC	-	-	その他	あなた以外の味方全員は望むなら隊列移動が出来る。
プロミネンス	17	コンダクター	1	0	PE	味方単体	-	その他	非戦闘中、あなたとヘリックスのつながったキャラクターに対して、あなたはサクセスを行える
プロミネンス	17	テンプテーション	5	0	PE	自身	-	その他	出生値【運】に+[3xAL]
プロミネンス	17	ネゴシエーション	1	0	PE	自身	-	その他	説得、言いくるめ、演説、交渉などの判定で【知】【運】の好きな方を使用できる
プロミネンス	17	ディバージョン	1	7	AC	味方全体	全体	回復	バッドステータス1種類を選ぶ。対象からそのステータスを取り除く
プロミネンス	17	チャリーディング	5	7	AC	味方全体	全体	その他	戦闘中、あなたを含む味方全員の防御力に+[AL] 戦闘ごとに1回使用可能
プロミネンス	17	ナルシシズム	1	0	PE	自身	-	その他	レベル5以上のアップリフトの効果をも、自分と味方全員の与えるダメージに+[3xAL]に変更する

アーヴァント

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
アーヴァント	18	アーカイヴィスト	1	2	IN	敵単体	遠隔	その他	【知】判定(普通、リロール、ベット不可)に成功すれば対象(クリーチャー)のデータを全部公開 種類ごとに1回まで
アーヴァント	18	ディーブアナライズ	1	2	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の弱点属性を看破する(自動成功)。また対象は弱点属性による攻撃を受けた時5点の追加ダメージを受ける
アーヴァント	18	インヴァリッド	5	3	IN	自身	-	その他	攻撃の命中判定の直前に使用可能。次の攻撃を受けた対象は消沈状態になる
アーヴァント	18	クリエーション・ソード	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+5 のソードを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	18	クリエーション・ショット	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+4 のショットを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	18	クリエーション・ブースター	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+2 のブースターを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	18	ドクトレート	5	0	PE	自身	-	その他	全ての学問から[2xAL]種類選択。その分野に関する【知】判定に+20%
アーヴァント	18	アンティシペート	3	0	IN	自身	-	その他	1シナリオ[AL]回、GMIにヒントを要求できる。GMが拒否した場合使用回数に数えない
アーヴァント	19	カルティベーション	5	0	PE	自身	-	その他	出生値【知】に+[3xAL]
アーヴァント	19	クリエーション・ダガー	5	1	IN	自身	-	その他	命中+1%、攻撃力[2xAL]+2 のダガーを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	19	クリエーション・スピア	5	1	IN	自身	-	その他	命中-2%、攻撃力[2xAL]+7 のスピアを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	19	クリエーション・Dソード	5	1	IN	自身	-	その他	命中-4%、攻撃力[2xAL]+9 のDソードを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	19	クリエーション・アックス	5	1	IN	自身	-	その他	命中-6%、攻撃力[2xAL]+11 のアックスを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	19	インテュエーション	3	0	PE	自身	-	その他	本来判定できない未知の事柄へも判定を要求できる。拒否されたら使用回数に数えない。シナリオ中[AL]回まで
アーヴァント	19	ベータ・アナライズ	1	2	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の所持するクリーチャー専用スキルを全て公開させる
アーヴァント	19	ハイドロジー	5	0	PE	自身	-	その他	あなたが属性を持った攻撃を行うとき、与えるダメージに+[3xAL]
アーヴァント	19	ブレイクスルー	1	0	PE	自身	-	その他	インテュエーションが5レベルなら、好きなシーケンスから取得制限のないアーツ1つを取得。レベルアップも可

クロスバイク

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
クロスバイク	20	ライトエッジ	5	2	IN	自身	-	その他	戦闘終了まで、あなたの攻撃は光属性になる。さらに与えるダメージに+[AL]。1キャラクターに1度のみ有効
クロスバイク	20	ダークエッジ	5	2	IN	自身	-	その他	戦闘終了まで、あなたの攻撃は闇属性になる。さらにダメージを与えた場合、対象は鈍重状態になる
クロスバイク	20	アトリビューション	1	0	PE	自身	-	その他	ライトエッジとダークエッジを、あなた以外の任意の味方キャラクターにも使用できるようになる
クロスバイク	20	ドレインライフ	3	0	IN	自身	-	その他	あなたの攻撃が敵にダメージを残したとき、あなたはHPを[AL]d6回復。1ラウンド1回使用可能。拡大不可
クロスバイク	20	ソウルシーバー	3	0	IN	自身	-	その他	あなたの攻撃が敵にダメージを残したとき、あなたはMPを[AL]d6回復。1ラウンド1回使用可能。拡大不可
クロスバイク	20	ステューパー	1	4	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象は呆然状態になる。拡大不可
クロスバイク	20	ライティング	3	3	AC	-	-	その他	半径[20xAL]mの暗闇を照らす光球をてのひらの上に生み出す
クロスバイク	20	ブラックアウト	1	2	AC	-	-	その他	半径20m内の、アルファコードやベータコードを持たないキャラクターを昏倒させる。シナリオ中[AL]回使用可能
クロスバイク	21	ウィークン・タフネス	5	3	AC	敵単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象の防御力に-[3xAL]。自動成功。この効果は重複しない
クロスバイク	21	ウィークン・ニンブル	5	3	AC	敵単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象の回避に-[2xAL]。自動成功。この効果は重複しない
クロスバイク	21	ディレイ	5	5	IN	任意単体	遠隔	その他	戦闘終了時まで、対象の行動値に-[5xAL]。自動成功。この効果は重複しない
クロスバイク	21	スフィア・クロスバイク	5	x	IN	自身	-	その他	クロスバイクの種別ACのアーツの対象を[AL]体増やす
クロスバイク	21	テイルバイク	3	2	IN	自身	-	その他	攻撃の直前に使用し、次の攻撃の射程を遠距離に変換。シナリオ中[AL]回使用可能
クロスバイク	21	ヒプノシス	3	4	AC	-	-	その他	アルファコードやベータコードを持たないキャラクターを1分間意のままに操る。1シナリオ[AL]回使用可能
クロスバイク	21	シャドー・ナイト	3	0	PE	自身	-	その他	フィールド・オブ・ダークが5レベルなら、あなたの闇属性の攻撃のダメージに+[3xAL]
クロスバイク	21	ライト・ハンド	3	0	PE	自身	-	その他	フィールド・オブ・ライトが5レベルなら、あなたの光属性の攻撃のダメージに+[3xAL]
クロスバイク	21	シャドー・ルーター	5	0	PE	自身	-	その他	与えるダメージに+[AL]。5レベルならさらに攻撃が命中するたびに、ウィルを1点得る

エキスプロイヤー

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
エキスプロイヤー	22	グラインダー	5	3	AC	敵単体	近接	白兵	アックスによる白兵攻撃を行う。そのダメージに+[5xAL]
エキスプロイヤー	22	ターミネート	5	3	AC	敵単体	近接	白兵	Dソードによる白兵攻撃を行う。そのダメージに+[4xAL]
エキスプロイヤー	22	シャワード・ブロー	3	4	IN	自身	-	その他	判定を要する攻撃の直前に1回だけ使用可能。その命中率に-[5xAL]%, ダメージに+[5xAL]
エキスプロイヤー	22	イラプション	3	x	IN	自身	-	その他	[5xAL]までのHPを消費し、次の攻撃のダメージに+[消費したHP]。攻撃ごとに1回使用可能。ハイランダーのみ
エキスプロイヤー	22	タイラント	3	x	IN	自身	-	その他	[5xAL]までのMPを消費し、次の攻撃のダメージに+[消費したMP]。攻撃ごとに1回使用可能。ハイランダーのみ
エキスプロイヤー	22	アウトレイジ	5	3	AC	敵単体	遠隔	白兵	白兵攻撃を行う。そのダメージに+[AL]
エキスプロイヤー	22	ポーシング	10	0	IN	-	-	その他	同じ場面に登場している同性一人に使用する。対象はあなたに無条件で好意を抱く。1シナリオ[AL]回まで
エキスプロイヤー	22	マッスルバースト	3	0	IN	自身	-	その他	[AL]トンまでの重さのモノを持ち上げることができる
エキスプロイヤー	23	コンカー	1	0	PE	自身	-	白兵	全ての白兵攻撃の与えるダメージに+[2xCL]
エキスプロイヤー	23	アンチドート	1	4	IN	自身	-	その他	1ラウンドに1回まで使用可能。猛毒状態を回復する
エキスプロイヤー	23	スローター	3	2	IN	自身	-	その他	単体攻撃で敵を撃破した時、超過ダメージを同列の任意の敵に与える(防御力有効/戦闘毎AL回まで)
エキスプロイヤー	23	アーマークラッド	5	0	PE	自身	-	その他	防御力に+[1+AL]
エキスプロイヤー	23	アサンプション	1	0	PE	自身	-	その他	カバーリングの射程を近距離に置き換える
エキスプロイヤー	23	アブソープ	1	0	PE	自身	-	その他	アルファコードやベータコードを持たないキャラクターの運動を一度見ただけで再現できる
エキスプロイヤー	23	サリー	5	5	IN	自身	-	その他	戦闘終了時まで回避判定が行えなくなるが、攻撃力に+[4xAL]。戦闘ごとに1回まで使用可能
エキスプロイヤー	23	プリベーション	3	4	IN	敵単体	近接	白兵	バフェットが5レベルなら、攻撃が命中したキャラクターの防御力を-[ALx3]。この効果は重複しない
エキスプロイヤー	23	パニッシュ	5	0	PE	自身	-	その他	バスターが5レベルなら、全ての白兵攻撃が与えるダメージに+[4xAL]

ニュートリノ

シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
ニュートリノ	24	ブレイクダウン	1	3	AC	敵単体	-	その他	装備している武器で攻撃を行う。このダメージに+[行動値の3分の1]
ニュートリノ	24	スピードスター	5	0	PE	自身	-	その他	行動値に+[5xAL]
ニュートリノ	24	ライトクロス	1	0	PE	自身	-	白兵	白兵攻撃の与えるダメージに+[白兵回避の3分の1]
ニュートリノ	24	スウェー	1	0	PE	自身	-	射撃	射撃攻撃の与えるダメージに+[射撃回避の3分の1]
ニュートリノ	24	アポイダンス	5	0	PE	自身	-	その他	白兵回避に+[3xAL]% ただし、あなたの白兵回避判定でリロールが行えなくなる
ニュートリノ	24	イベイション	5	0	PE	自身	-	その他	射撃回避に+[3xAL]% ただし、あなたの射撃回避判定でリロールが行えなくなる
ニュートリノ	24	セイムタイム	3	0	PE	自身	-	その他	【速】判定の成功率+[10xAL]%
ニュートリノ	24	ランナウェイ	3	0	IN	自身	-	その他	非戦闘中に使用可能。その場から逃亡する。1シナリオ[AL]回使用可能。GMが拒否したら使用回数に数えない
ニュートリノ	25	フロントステップ	5	1	IN	自身	-	その他	自分のターン中のみ使用可能。あなたは即座に隊列移動を行う。1ラウンド[AL]回使用可能
ニュートリノ	25	フランキング	5	0	PE	自身	-	その他	後衛から前衛に移動した直後に攻撃した場合、そのダメージに+[5xAL]
ニュートリノ	25	ダッキング	5	0	PE	自身	-	その他	白兵回避に+[2xAL]% ただし、あなたの白兵回避判定でサクセスが行えなくなる
ニュートリノ	25	スウィフト	5	0	PE	自身	-	その他	射撃回避に+[2xAL]% ただし、あなたの射撃回避判定でサクセスが行えなくなる
ニュートリノ	25	アンブッシュ	5	0	PE	自身	-	その他	白兵攻撃と射撃攻撃が与えるダメージに+[2xAL]
ニュートリノ	25	タンブラー	3	1	AC	自身	-	その他	【速】判定を行い、成功すれば[ALx100]シルバーを得る。1シナリオ1回まで使用可能
ニュートリノ	25	インモビリティ	5	0	PE	自身	-	その他	インエビタブルが5レベルの時、白兵、射撃攻撃が与えるダメージに+[5xAL]
ニュートリノ	25	ピンホール・ガンナリー	1	0	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃に対して、クリーチャーは「肉の壁」を使用できない
ニュートリノ	25	シャンパイク・ガンナリー	1	0	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃に対して、敵は「カバーリング」を使用できない

アサルトエンジン:アーツ索引(あいうえお順)

効果の重複に関わるルール

基本的に全ての効果は重複しますが、以下の説明文があるアーツと、右記に記載しているベット倍率変更アーツは例外です。

この効果は重複しない

1戦闘中、1キャラクターに対して1回のみ使用できます。
もし、2回以上使用した場合でも、後から使用したものはすべて無効になります。(効果の大小に関係なく)

使用している用語

- アーツ、またはキャラクターのレベルによって効果量の変動する場所
- AL アーツレベル
- CL キャラクターレベル
- [?xAL] アーツレベルの?倍 [ALx?]の場合も同様
- [?の3分の1] ?の値を3で割った数値(端数は切り捨て)

アーツの枠の色



左記の2色が、あいうえお順に交互になるように並びます。

ベット倍率変更アーツに関するルール

コモンアーツ「アドバーシティ」のようなベット倍率変更アーツの効果は、一切重複しません。
もし複数のアーツの効果適用可能な場合、その効果が最大のアーツ1種類のみが適用されます。

省略した記号

1回の攻撃で同時に1回しか使用できない ※ マークは省略しています。
下記に記載されている該当のアーツを覚えるときは注意してください。
全て、命中判定前に使用し対象にバッドステータスを残すアーツです。

- ・ アーヴァントのアーツ「インヴァリッド」
- ・ クロスバイツのアーツ「ステューパー」

各項目について

- P アーツの掲載ページ
- ML アーツの最大レベル
- MP アーツのコスト(消費MP)
- 種別 アーツを使うタイミング
- 対象 誰に対して効果を適用するか -なら効果欄に記載
- 射程 アーツを使う対象 自身か効果欄に記載なら-
- カテゴリ アーツのアクションの分類
- 効果 アーツの効果

シークエンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	対象	射程	カテゴリ	効果
グラディウス	6	Dソード・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	Dソードによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
アーヴァント	18	アーカイヴィスト	1	2	IN	敵単体	遠隔	その他	【知】判定(普通、リロール、ベット不可)に成功すれば対象(クリーチャー)のデータを全部公開 種類ごとに1回まで
エキスプロイヤー	23	アーマークラッド	5	0	PE	自身	-	その他	防御力に+[1+AL]
コモン	5	アウエイト	1	0	IN	自身	-	その他	ターン開始時に使用可能。ウィル5点を得て、即座にターンを終了する。ベースとアザーが違うハイランダー専用
エキスプロイヤー	22	アウトレイジ	5	3	AC	敵単体	遠隔	白兵	白兵攻撃を行う。そのダメージに+[AL]
グラディウス	7	アサシネート	5	2	AC	敵単体	近接	白兵	ダガーで攻撃するときのみ使用可能 白兵攻撃を行い、そのダメージに+[3xAL]
グラディウス	6	アサルト	5	3	AC	敵単体	近接	白兵	装備している近接武器で攻撃を行う。その際、ダメージに+[3xAL]
エキスプロイヤー	23	アサンプション	1	0	PE	自身	-	その他	カバーリングの射程を近距離に置き換える
サジタリア	12	アジェイセント・シューティング	5	2	IN	自身	-	射撃	射撃攻撃を行う直前に使用。ダメージに+[4xAL]、ただし射程は近距離になる。攻撃ごとに1回使用可能
プロミネンス	16	アシュアランス	5	0	PE	味方全体	全体	回復	各ラウンド終了時、味方全員のMPを[2xAL]回復する
グラディウス	7	アスレチック	3	0	PE	自身	-	その他	下半身を使う【体】判定に+[10xAL]%
グラディウス	6	アックス・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	アックスによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
オデッセイア	14	アディクション	1	0	PE	自身	-	その他	種別ACのアーツを一切使用できなくなるが、戦闘時ウィル上限+6
コモン	4	アドバーシティ	1	0	IN	自身	-	その他	ウィルとLウィルの合計が5以下の時、ベットに成功すれば3倍のウィルが払い戻される
クロスバイツ	20	アトリビューション	1	0	PE	自身	-	その他	ライトエッジとダークエッジを、あなた以外の任意の味方キャラクターにも使用できるようになる
エキスプロイヤー	23	アブソープ	1	0	PE	自身	-	その他	アルファコードやベータコードを持たないキャラクターの運動を一度見ただけで再現できる
ニュートリノ	24	アボイダンス	5	0	PE	自身	-	その他	白兵回避に+[3xAL]% ただし、あなたの白兵回避判定でリロールが行えなくなる

シークエンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	射程	対象	カテゴリ	効果
エレメンタラー	10	アルファ・ブレイカー	5	3	IN	自身	-	その他	命中判定を行う直前に使用。直後の攻撃のダメージに+[ALx5]。クリーチャーと一般人には効果なし
エキスプロイヤー	23	アンチドート	1	4	IN	自身	-	その他	1ラウンドに1回まで使用可能。猛毒状態を回復する
アーヴァント	18	アンティシペート	3	0	IN	自身	-	その他	1シナリオ[AL]回、GMIにヒントを要求できる GMが拒否した場合使用回数に数えない
ニュートリノ	25	アンブッシュ	5	0	PE	自身	-	その他	白兵攻撃と射撃攻撃が与えるダメージに+[2xAL]
ニュートリノ	24	イベイション	5	0	PE	自身	-	その他	射撃回避に+[3xAL]% ただし、あなたの射撃回避判定でリロールが行えなくなる
エキスプロイヤー	22	イラプション	3	x	IN	自身	-	その他	[5xAL]までのHPを消費し、次の攻撃のダメージに+[消費したHP]。攻撃ごとに1回使用可能。ハイランダーのみ
オデッセイア	14	イレーション	3	0	PE	自身	-	その他	通常時のウィル上限+[2xAL]
アーヴァント	18	インヴァリッド	5	3	IN	自身	-	その他	攻撃の命中判定の直前に使用可能。次の攻撃を受けた対象は消沈状態になる
アンビュラス	9	インターミスト	3	0	PE	自身	-	その他	内科医療に関する【知】判定に+[10xAL]%
アーヴァント	19	インテューション	3	0	PE	自身	-	その他	本来判定できない未知の事柄へも判定を要求できる。拒否されたら使用回数に数えない シナリオ中[AL]回まで
サジタリア	13	インビジブル	5	0	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃に対する相手の回避率に-[3xAL]% (0%以下になった場合、回避判定を行えない)
ニュートリノ	25	インモビリティ	5	0	PE	自身	-	その他	インエビタブルが5レベルの時、白兵、射撃攻撃が与えるダメージに+[5xAL]
コモン	4	ヴァイタル・トレイン	5	0	PE	自身	-	その他	HP最大値+[3xAL]
サジタリア	13	ヴァルナブル・ファイアー	1	0	PE	自身	-	射撃	あなたの行う全ての射撃攻撃が与えるダメージに+[CL]
エレメンタラー	10	ウィークポイント	1	1	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の弱点属性をGMから教えてもらえる(自動成功)
クロスバイツ	21	ウィークン・タフネス	5	3	AC	敵単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象の防御力に-[3xAL]。自動成功。この効果は重複しない
クロスバイツ	21	ウィークン・ニンブル	5	3	AC	敵単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象の回避に-[2xAL]。自動成功。この効果は重複しない
プロミネンス	16	ウォークライ	5	10	AC	-	-	その他	戦闘終了まであなた以外の味方全員の攻撃のダメージに+[ALx3]。この効果は重複しない
コモン	5	エアリアル・ヴィジョン	1	0	PE	自身	-	その他	ウィルを支払わずアディションを使える。ベースとアザーが同じハイランダー専用
エレメンタラー	10	エナジーショット	5	3	AC	敵単体	遠隔	射撃	無属性の射撃攻撃を行う。2d6+[ALx2]ダメージ
エレメンタラー	11	エフィシェンシー	1	0	PE	自身	-	その他	エナジーショットとフォアフロントのコストを-1
エレメンタラー	10	エレメンタル・シールド	5	3	IN	自身	-	その他	今行われている攻撃があなたに与えるダメージを-[AL]d6。対象拡大不可。1ラウンド1回まで
エレメンタラー	11	エレメンタル・センサー	3	0	PE	自身	-	その他	半径[50xAL]m内に働いている火、氷、雷、風の力を感知できる
エレメンタラー	11	エレメント・ドロウ	1	0	PE	自身	-	その他	「秘石」と言う名前のアイテムを使用したとき、その効果量に+1d6
エレメンタラー	10	エレメントエンハンス	5	0	PE	自身	-	射撃	エナジーショットやフォアフロントの命中率に+[2xAL]
グラディウス	7	エンデュランス	3	0	PE	自身	-	その他	持久力に関わる【体】判定に+[10xAL]%
コモン	4	オーディナリー・アッパー	3	0	PE	自身	-	その他	通常時ウィル上限+[AL]
オデッセイア	15	オルタナティブ・レメディ	1	0	IN	自身	-	回復	HP現在値を半分(切り捨て)にすることでバッドステータス1種類を打ち消す 1ラウンド1回まで
アンビュラス	9	カウンターアクト	1	2	AC	味方単体	遠隔	回復	対象のバッドステータス1種類を回復する
グラディウス	6	カバーリング	5	2	IN	味方単体	同列	その他	1ラウンド[AL]回、対象が受けるはずのダメージを肩代わりする
アーヴァント	19	カルティベーション	5	0	PE	自身	-	その他	出生値【知】に+[3xAL]
オデッセイア	14	ギャンブル	5	0	IN	自身	-	その他	【運】判定を行い成功すれば[200xAL]シルバーを得る。失敗したら同額を失う。1シナリオ1回まで
アンビュラス	8	クイック	5	6	IN	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了まで対象の行動値に+[AL]d6
グラディウス	7	クイックシフト	1	0	PE	自身	-	その他	戦闘ごとに初めてあなたが行った攻撃が命中したとき、それが与えるダメージに+10
エキスプロイヤー	22	グラインダー	5	3	AC	敵単体	近接	白兵	アックスによる白兵攻撃を行う。そのダメージに+[5xAL]
エレメンタラー	11	グラント・リーンフォース	1	0	PE	自身	-	その他	リーンフォースを味方単体に使用できるようになる。また効果時間を戦闘終了時まで延長する
アーヴァント	19	クリエーション・Dソード	5	1	IN	自身	-	その他	命中-4%、攻撃力[2xAL]+9 のDソードを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	19	クリエーション・アックス	5	1	IN	自身	-	その他	命中-6%、攻撃力[2xAL]+11 のアックスを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	18	クリエーション・ショット	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+4 のショットを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	19	クリエーション・スピア	5	1	IN	自身	-	その他	命中-2%、攻撃力[2xAL]+7 のスピアを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	18	クリエーション・ソード	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+5 のソードを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	19	クリエーション・ダガー	5	1	IN	自身	-	その他	命中+1%、攻撃力[2xAL]+2 のダガーを作り戦闘終了まで装備する
アーヴァント	18	クリエーション・ブースター	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+2 のブースターを作り戦闘終了まで装備する
エレメンタラー	11	クロスファイア	3	4	IN	自身	-	射撃	射撃命中の直前に使用し、そのダメージに+[ALx3]。対象変更不可、攻撃毎1回使用可能

シークエンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	射程	対象	カテゴリ	効果
コモン	4	コマンダー	1	0	PE	自身	-	その他	あなたとヘリックスが繋がった味方が情報を集める判定を行うとき、本人だけでなく、あなたもサクセスできる
エキスプロイヤー	23	コンカー	1	0	PE	自身	-	白兵	全ての白兵攻撃の与えるダメージに+[2xCL]
プロミネンス	17	コンダクター	1	0	PE	味方単体	-	その他	非戦闘中、あなたとヘリックスのつながったキャラクターに対して、あなたはサクセスを行える
アンビュラス	9	サージャン	3	0	PE	自身	-	その他	外科医療に関する【知】判定に+[10xAL]%
オデッセイア	15	サジェクション	1	0	PE	自身	-	その他	ペイオフ、カタストロフ、ラストギヤブの使用時にウィル5点を追加で得る。左記アーツ全て1LV以上取得が条件
エキスプロイヤー	23	サリー	5	5	IN	自身	-	その他	戦闘終了時まで回避判定が行えなくなるが、攻撃力に+[4xAL]。戦闘ごとに1回まで使用可能
オデッセイア	15	サレンダー	1	0	IN	自身	-	その他	2回目のリロールが行われる直前に使用し、ベットから降りる。ウィルは半額だけ帰ってくる
コモン	4	シークレット・セービング	5	0	IN	自身	-	その他	1シナリオ中[AL]回使用可能。ウィル4点を獲得。ハイランダーのみ使用可能
エレメンタラー	11	ジオグラフィ	3	0	PE	自身	-	その他	地学に関する【知】判定に+[10xAL]%
オデッセイア	15	シックスセンス	1	0	PE	自身	-	その他	直感や第六感が要求される判定を【運】【速】の任意のパラメータで行える
サジタリア	12	シャープショット	5	2	AC	敵単体	遠隔	射撃	射撃攻撃を行う。ダメージに+[3xAL]
クロスバイツ	21	シャドー・ナイト	3	0	PE	自身	-	その他	フィールド・オブ・ダークが5レベルなら、あなたの閥属性の攻撃のダメージに+[3xAL]
クロスバイツ	21	シャドー・ルーター	5	0	PE	自身	-	その他	与えるダメージに+[AL]。5レベルならさらに攻撃が命中するたびに、ウィルを1点得る
エキスプロイヤー	22	シャワード・ブロー	3	4	IN	自身	-	その他	判定を要する攻撃の直前に1回だけ使用可能。その命中率に-[5xAL]%,ダメージに+[5xAL]
ニュートリノ	25	シャンパイク・ガンナリー	1	0	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃に対して、敵は「カバリング」を使用できない
サジタリア	12	シューティング・アポイド	5	0	PE	自身	-	その他	射撃回避に+[AL]%
サジタリア	12	ショット・エンハンス	5	0	PE	自身	-	射撃	ショットの射撃攻撃命中に+[2xAL]%
ニュートリノ	25	スウィフト	5	0	PE	自身	-	その他	射撃回避に+[2xAL]% ただし、あなたの射撃回避判定でサクセスが行えなくなる
ニュートリノ	24	スウェー	1	0	PE	自身	-	射撃	射撃攻撃の与えるダメージに+[射撃回避の3分の1]
オデッセイア	14	スタンドスティル	1	0	PE	自身	-	その他	種別INのアーツを一切使用できなくなるが、戦闘時ウィル上限+6
クロスバイツ	20	ステューパー	1	4	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象は呆然状態になる。拡大不可
プロミネンス	17	ストラテジー	1	5	AC	-	-	その他	あなた以外の味方全員は望むなら隊列移動が出来る。
グラディウス	6	スピア・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	スピアによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
ニュートリノ	24	スピードスター	5	0	PE	自身	-	その他	行動値に+[5xAL]
オデッセイア	15	スピキュレーション	1	0	PE	自身	-	その他	ウィルとLウィルの合計が10以下の時、ベットに成功すれば3倍のウィルが払い戻される
アンビュラス	8	スフィア・アンビュラス	5	x	IN	自身	-	その他	種別がPEでないアンビュラスのアーツの対象数を[AL]体増やす。X:増えた対象数x使用アーツコスト
エレメンタラー	10	スフィア・エレメンタラー	5	x	IN	自身	-	その他	種別がPEでないエレメンタラーのアーツの対象数を[AL]体増やす。X:増えた対象数x使用アーツコスト
クロスバイツ	21	スフィア・クロスバイツ	5	x	IN	自身	-	その他	クロスバイツの種別ACのアーツの対象数を[AL]体増やす
エキスプロイヤー	23	スローター	3	2	IN	自身	-	その他	単体攻撃で敵を撃破した時、超過ダメージを同列の任意の敵に与える(防御力有効/戦闘毎AL回まで)
ニュートリノ	24	セムタイム	3	0	PE	自身	-	その他	【速】判定の成功率+[10xAL]%
コモン	5	セーフティネット	3	0	IN	自身	-	その他	1シナリオ[AL]回使用可能。ウィル5点を獲得。ベースとアザーのシークエンスが同じハイランダーのみ使用可能
クロスバイツ	20	ソウルシーバー	3	0	IN	自身	-	その他	あなたの攻撃が敵にダメージを残したとき、あなたはMPを[AL]d6回復。1ラウンド1回使用可能。拡大不可
グラディウス	6	ソード・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	ソードによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
クロスバイツ	20	ダークエッジ	5	2	IN	自身	-	その他	戦闘終了まで、あなたの攻撃は閥属性になる。さらにダメージを与えた場合、対象は鈍重状態になる
エキスプロイヤー	22	ターミネート	5	3	AC	敵単体	近接	白兵	Dソードによる白兵攻撃を行う。そのダメージに+[4xAL]
エキスプロイヤー	22	タイラント	3	x	IN	自身	-	その他	[5xAL]までのMPを消費し、次の攻撃のダメージに+[消費したMP]。攻撃ごとに1回使用可能。ハイランダーのみ
グラディウス	6	ダガー・エンハンス	5	0	PE	自身	-	白兵	ダガーによる武器攻撃の命中に+[2xAL]%
ニュートリノ	25	ダッキング	5	0	PE	自身	-	その他	白兵回避に+[2xAL]% ただし、あなたの白兵回避判定でサクセスが行えなくなる
プロミネンス	16	タレント	5	0	PE	自身	-	その他	[AL]力国で人気者である。ALを上げるごとに、国名を選ぶこと
ニュートリノ	25	タンブラー	3	1	AC	自身	-	その他	【速】判定を行い、成功すれば[ALx100]シルバーを得る。1シナリオ1回まで使用可能
プロミネンス	17	チアリーディング	5	7	AC	味方全体	全体	その他	戦闘中、あなたを含む味方全員の防御力に+[AL] 戦闘ごとに1回使用可能
サジタリア	12	チャージ	5	2	IN	敵単体	遠隔	射撃	1回の攻撃に1回まで使用可能 次に行う射撃攻撃のダメージに+[2xAL]
コモン	4	チャリティー	5	0	IN	味方単体	遠隔	その他	所持しているウィルを視界内にいる味方に好きなだけ渡す。1戦闘ごとに[AL]回使用可能
アーヴァント	18	ディーブアナライズ	1	2	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の弱点属性を看破する(自動成功)。また対象は弱点属性による攻撃を受けた時5点の追加ダメージを受ける





シーケンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	射程	対象	カテゴリ	効果
アンビュラス	8	ディテクト・アーツ	5	2	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の所持アーツとその効果を[3xAL]個ランダムで選び公開させる(自動成功)
プロミネンス	17	ディバーション	1	7	AC	味方全体	全体	回復	バッドステータス1種類を選ぶ。対象からそのステータスを取り除く
クロスバイツ	21	テイルバイツ	3	2	IN	自身	-	その他	攻撃の直前に使用し、次の攻撃の射程を遠距離に変換。シナリオ中[AL]回使用可能
クロスバイツ	21	ディレイ	5	5	IN	任意単体	遠隔	その他	戦闘終了時まで、対象の行動値に-[5xAL]。自動成功。この効果は重複しない
アンビュラス	9	デトックス	1	0	PE	自身	-	その他	各ラウンドの終了時ごとに、自分が受けているバッドステータス1つを選び、それを打ち消す
プロミネンス	17	テンプテーション	5	0	PE	自身	-	その他	出生値【運】に+[3xAL]
サジタリア	12	トゥーハンド	1	0	IN	自身	-	射撃	次の攻撃が終了するまで、装備中のショット2つの効果(特殊効果も含む)を合計する事ができる
コモン	5	トータルトレイン	5	0	PE	自身	-	その他	HP,MP最大値+[2xAL] ベースとアザーのシーケンスが同じキャラクター専用
アーヴァント	18	ドクトレート	5	0	PE	自身	-	その他	全ての学問から[2xAL]種類選択。その分野に関する【知】判定に+20%
プロミネンス	16	ドネイト	1	0	IN	味方単体	遠隔	その他	自分のウィルを任意の点数対象に与える。1ラウンド1回まで使用可能
コモン	4	トランスミュレーション	1	0	PE	自身	-	その他	キャラクター作成時のみ取得可能。アザーシーケンスの能力表の値を、他のシーケンスのものに置き換え
クロスバイツ	20	ドレインライフ	3	0	IN	自身	-	その他	あなたの攻撃が敵にダメージを残したとき、あなたはHPを[AL]d6回復。1ラウンド1回使用可能。拡大不可
プロミネンス	17	ナルシシズム	1	0	PE	自身	-	その他	レベル5以上のアップリフトの効果をも、自分と味方全員の与えるダメージに+[3xAL]に変更する
プロミネンス	17	ネゴシエーション	1	0	PE	自身	-	その他	説得、言いくるめ、演説、交渉などの判定で【知】【運】の好きな方を使用できる
サジタリア	13	パーセプション	3	0	PE	自身	-	その他	とっさの知覚(〜感知)に関する【速】判定に+[10xAL]%
プロミネンス	17	パーチェス	1	0	IN	自身	-	その他	即座に[CL]個までのアイテムを購入できる。1シナリオ1回まで
コモン	5	ハーディネス	5	0	PE	自身	-	その他	HP最大値+[4xAL] ベースとアザーのシーケンスが同じキャラクター専用
グラディウス	6	ハイ・アベレージ	5	3	AC	敵単体	近接	白兵	装備している近接武器で攻撃を行う。その際、命中率が+[3xAL]%
アンビュラス	9	バイオロジー	3	0	PE	自身	-	その他	生物学に関する【知】判定に+[10xAL]%
アーヴァント	19	ハイドロロジー	5	0	PE	自身	-	その他	あなたが属性を持った攻撃を行うとき、与えるダメージに+[3xAL]
プロミネンス	16	パシフィズム	5	0	PE	味方全体	全体	回復	各ラウンド終了時、味方全員のHPを[2xAL]回復する
コモン	5	パティエンス	5	0	PE	自身	-	その他	MP最大値+[4xAL] ベースとアザーのシーケンスが同じキャラクター専用
グラディウス	6	バトルビート	5	5	IN	自身	-	その他	1戦闘に1回まで使用可能。戦闘終了まであなたの白兵攻撃に+[2xAL]
プロミネンス	16	パトロン	3	0	PE	自身	-	その他	シナリオの開始時のみ使用可能。あなたは[500xAL]シルバーを得る。
エクスペロイヤー	23	パニッシュ	5	0	PE	自身	-	その他	バスターが5レベルなら、全ての白兵攻撃が与えるダメージに+[4xAL]
サジタリア	13	パレッジ・カーテン	5	5	IN	味方単体	全体	その他	直後に与えられる白兵攻撃によるダメージを-[AL]d6。1ラウンド1回使用可能
グラディウス	7	パレッジムーブ	5	2	IN	自身	-	その他	1ラウンド1回まで使用可能 ラウンド終了時まで、白兵攻撃に+[2xAL]ダメージ
サジタリア	13	パレット・チェイス	5	0	PE	自身	-	その他	バッドステータス中のキャラクターに与えるダメージに+[4xAL]
プロミネンス	16	バンドマスター	3	2	IN	味方単体	遠隔	その他	あなたのターン中にのみ使用可能。あなた以外のキャラクターの隊列移動を行う。1ターンに[AL]回使用可能
サジタリア	13	ピアース・ショット	3	2	IN	自身	-	その他	単体攻撃で敵を撃破した時、超過ダメージを後列の任意の敵に与える(防御力有効/戦闘毎AL回まで)
アンビュラス	8	ヒーリング	5	3	AC	味方単体	遠隔	回復	対象のHPを[2+AL]d6回復する
サジタリア	13	ヒドウ	3	0	PE	自身	-	その他	尾行や隠れ身に関する【速】判定に+[10xAL]%
クロスバイツ	21	ヒプノシス	3	4	AC	-	-	その他	アルファコードやベータコードを持たないキャラクターを1分間意のままに操る。1シナリオ[AL]回使用可能
ニュートリノ	25	ピンホール・ガンナリー	1	0	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃に対して、クリーチャーは「肉の壁」を使用できない
アンビュラス	8	ファースト・エイド	5	3	IN	味方単体	遠隔	回復	1ラウンド1回使用可能。対象のHPを[AL]d6回復する
オデッセイア	14	ファナティック	3	0	PE	自身	-	その他	戦闘時のウィル上限+[4xAL]
プロミネンス	17	フィーストオブライフ	5	10	AC	味方全体	全体	回復	HPを[AL]d6点と、使用時に決めたバッドステータス1種類を回復。1ラウンド1回まで
サジタリア	12	フィジカル・アポイド	5	0	PE	自身	-	その他	白兵回避に+[AL]%
エレメンタラー	11	フィジックス	3	0	PE	自身	-	その他	物理学に関する【知】判定に+[10xAL]%
アンビュラス	9	ブースト・アキュラシー	5	3	AC	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了時まで対象の攻撃の命中率に+[AL]% この効果は重複しない
アンビュラス	8	ブースト・タフネス	5	3	AC	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了時まで対象の防御力に+[2xAL]。この効果は重複しない(他人のアーツとは重複する)
アンビュラス	9	ブースト・ニンブル	5	3	AC	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了時まで対象の回避率+[2xAL]%、ただしリロール不可 この効果は重複しない
アンビュラス	8	ブースト・パワー	5	3	AC	味方単体	遠隔	その他	戦闘終了時まで対象が与えるダメージに+[3xAL]。この効果は重複しない(他人のアーツとは重複する)
オデッセイア	15	フェイタリティ	1	0	IN	自身	-	その他	戦闘不能でも死亡してもいない時、HPを1にすることでウィル10点を得る。1シナリオ1回まで

シークエンス	P	アーツ名	ML	MP	種別	射程	対象	カテゴリ	効果
エレメンタラー	11	フォアフロント	5	3	AC	敵単体	遠隔	射撃	前衛にいるときのみ使用可能。無属性の射撃攻撃を行う。2d6+[ALx5]ダメージ
コモン	5	フォーティチュード	1	0	IN	自身	-	その他	CL5以上のハイランダーのみ取得可能。1シナリオ1回だけ、HP0になる攻撃を受けた時、HP1でそれを耐える
コモン	5	フォーベア	1	0	IN	自身	-	その他	ターン開始時に使用可能。ウィル8点を獲得、即座にターンを終了する。ベースとアザーが同じハイランダー専用
クロスバイツ	20	ブラックアウト	1	2	AC	-	-	その他	半径20m内の、アルファコードやベータコードを持たないキャラクターを昏倒させる シナリオ中[AL]回使用可能
ニュートリノ	25	フランキング	5	0	PE	自身	-	その他	後衛から前衛に移動した直後に攻撃した場合、そのダメージに+[5xAL]
エキスプロイヤー	23	ブリベーション	3	4	IN	敵単体	近接	白兵	バフェットが5レベルなら、攻撃が命中したキャラクターの防御力を-[ALx3]。この効果は重複しない
サジタリア	13	プリベント・カーテン	5	5	IN	味方単体	全体	その他	直後に与えられる射撃攻撃によるダメージを-[AL]d6。1ラウンド1回使用可能
グラディウス	6	フルスイング	5	3	IN	自身	-	白兵	命中の直前に使用し、ダメージ+[3xAL]。1回の攻撃に1回まで使用可能
アーヴァント	19	ブレイクスルー	1	0	PE	自身	-	その他	インテンションが5レベルなら、好きなシークエンスから取得制限のないアーツ1つを取得。レベルアップも可
ニュートリノ	24	ブレイクダウン	1	3	AC	敵単体	-	その他	装備している武器で攻撃を行う。このダメージに+[行動値の3分の1]
オデッセイア	14	ブレッズ・サクセス	1	1	IN	自身	-	その他	戦闘終了までサクセスが使えなくなる代わりに、ウィル10点を獲得。1シナリオ1回まで
オデッセイア	15	ブレッズ・ヘルス	1	0	IN	自身	-	その他	ウィル10点と虚無、呆然、戦慄の3つのバッドステータスを得る。1シナリオ1回まで。ハイランダーのみ取得可能
サジタリア	13	プロスペクト	3	0	PE	自身	-	その他	探索や落し物に関する【速】判定に+[10xAL]%
ニュートリノ	25	フロントステップ	5	1	IN	自身	-	その他	自分のターン中のみ使用可能。あなたは即座に隊列移動を行う。1ラウンド[AL]回使用可能
オデッセイア	15	ペイオフ	3	0	IN	自身	-	その他	戦闘中のみ使用可能。ウィル5点をGMから借りる。戦闘終了時まで返さないと死亡。シナリオ[AL]回まで
アーヴァント	19	ベータ・アナライズ	1	2	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の所持するクリーチャー専用スキルを全て公開させる
エキスプロイヤー	22	ポーゾング	10	0	IN	-	-	その他	同じ場面に登場している同性一人に使用する。対象はあなたに無条件で好意を抱く。1シナリオ[AL]回まで
オデッセイア	15	ホップヘッド	1	0	IN	自身	-	その他	戦闘不能でも死亡してもいない時、MPを0にすることでウィル10点を獲得。1シナリオ1回まで
オデッセイア	14	マーシー	3	0	IN	自身	-	その他	視界内にいる同意する味方1人から任意のウィルを借りる。戦闘終了時まで返さないと死亡。戦闘毎[AL]回まで
グラディウス	7	マスキュラー	3	0	PE	自身	-	その他	上半身を使う【体】判定に+[10xAL]%
エレメンタラー	11	マスター・エレメント	1	0	PE	自身	-	その他	リーンフォース4レベルが条件。弱点を突いたときの追加ダメージを「2d」から「15」に変更する
アンビュラス	9	マスター・ハンド	1	0	PE	自身	-	その他	ヒーリングとファースト・エイドのコスト-1
エキスプロイヤー	22	マッスルバースト	3	0	IN	自身	-	その他	[AL]トンまでの重さのモノを持ち上げることができる
グラディウス	7	メイキング・Dソード	5	1	IN	自身	-	白兵	命中-4%、攻撃力[2xAL]+7 のDソードを作り戦闘終了まで装備する
グラディウス	7	メイキング・アックス	5	1	IN	自身	-	白兵	命中-6%、攻撃力[2xAL]+9 のアックスを作り戦闘終了まで装備する
サジタリア	12	メイキング・ショット	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+2のショットを1つ作り出す。戦闘終了まで有効
グラディウス	7	メイキング・スピア	5	1	IN	自身	-	白兵	命中-2%、攻撃力[2xAL]+5 のスピアを作り戦闘終了まで装備する
グラディウス	6	メイキング・ソード	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL]+3 のソードを作り戦闘終了まで装備する
エレメンタラー	10	メイキング・ブースター	5	1	IN	自身	-	その他	命中+0%、攻撃力[2xAL] のブースターを作り戦闘終了まで装備する
コモン	4	メンタル・トレイン	5	0	PE	自身	-	その他	MP最大値+[3xAL]
クロスバイツ	20	ライティング	3	3	AC	-	-	その他	半径[20xAL]mの暗闇を照らす光球をてのひらの上に生み出す
クロスバイツ	21	ライト・ハンド	3	0	PE	自身	-	その他	フィールド・オブ・ライトが5レベルなら、あなたの光属性の攻撃のダメージに+[3xAL]
クロスバイツ	20	ライトエッジ	5	2	IN	自身	-	その他	戦闘終了まで、あなたの攻撃は光属性になる。さらに与えるダメージに+[AL]。1キャラクターに1度のみ有効
ニュートリノ	24	ライトクロス	1	0	PE	自身	-	白兵	白兵攻撃の与えるダメージに+[白兵回避の3分の1]
ニュートリノ	24	ランナウェイ	3	0	IN	自身	-	その他	非戦闘中に使用可能。その場から逃亡する。1シナリオ[AL]回使用可能。GMが拒否したら使用回数に数えない
エレメンタラー	10	リーンフォース	4	1	IN	自身	-	その他	次に行う攻撃に属性を付与する。付与する属性はアーツを覚えるときに火・氷・雷・風から選ぶ
グラディウス	6	リゲイン	1	0	PE	自身	-	その他	アイテムを使いHPかMPが回復するとき、その効果に+1d6
アンビュラス	9	リザレクション	1	15	AC	味方単体	遠隔	回復	対象の戦闘不能を回復し、HP1で復活させる。対象がまだ未行動であれば、行動済みにならず行動可能
オデッセイア	14	リゾリューション	3	0	PE	自身	-	その他	意志の強さが試される【運】判定に+[10xAL]%
アンビュラス	8	リバイブ	1	10	AC	味方単体	遠隔	回復	戦闘不能になった対象のHPを1に回復する。ただし対象は行動済みになる
プロミネンス	16	ルアー	10	0	PE	-	-	その他	同じ場面に登場している異性一人に使用する。対象はあなたに無条件で好意を抱く。1シナリオ[AL]回まで
コモン	5	レイテント・パワー	1	0	IN	自身	-	その他	1シナリオ1回使用可能。ウィル5点を獲得。ハイランダーのみ取得可能。アーツ枠を消費しない

アサルトエンジン:モルフアーツ・クリーチャースキル索引(解説)

共通の項目

アーツの枠の色

	自動取得、またはアーツ枠を消費しないアーツ
	種別がACのアーツ
	種別がINのアーツ
	種別がPEのアーツ

追加の用語

ML	モルフのレベル
CL	クリーチャーのレベル
重複	他に同じスキルを覚えているクリーチャーがいた場合
ラストボス	シナリオの最終ボス
効果対象数	効果の対象となるクリーチャーの数

モルフアーツに関わる項目

「追加のターンを得る」という用語のルール

この用語が使われたアーツを使用した場合、即座にターンを得ます。これで得たターンで、使用者は行動済みになりません。

《ディスイнтеグレート》に関わるルール

ダメージを与えたとしてもHPが回復するわけではないので、使用者は死亡します。

《ベノム》に関わるルール

このアーツは1回の攻撃で同時に1回しか使用できない ※ マークを持つアーツです。他の※マークのアーツと同時に使用できません。

《スーサイド・ボム》に関わるルール

このアーツの使用後、あなたは使用した次のラウンドの終了時にダメージを与えた後も含め一切の行動が出来ません。これにはINアーツの使用も含まれます。なお、上述のダメージを与えた後使用者は死亡します。

クリーチャースキルに関わる項目

用語「～系クリーチャー」のルール

今行われている戦闘に参加している、～で示された名前を使用したクリーチャーを対象にします。

用語「弱点+ x 属性」に関わるルール

この説明があるスキルを取得したクリーチャーに、弱点属性を x 種類追加します。これが出来なかった場合、このスキルを取得することができません。

対象「反撃」に関わるルール

今行動している、あなたに攻撃したキャラクターを対象にします。

[白兵カウンター][射撃カウンター]に関わるルール

これらのスキルはINですが、他のスキルと同時に使用できません。

クリーチャースキル「～付与」に関わるルール

これらのスキルは、1回の攻撃で複数使用できません。

共通に関わる項目

用語「～のタイミング」に関わるルール

「～」で示された行動値、またはそれ以下のキャラクターが行動する直前に使用します。ラウンド中、最初に条件が満たされた時にアーツあるいはスキルを使用しなかった場合、ラウンド終了まで一切使用できません。

アサルトエンジン:モルフアーツ索引

タイプ	P	アーツ名	ML	種別	射程	対象	カテゴリ	効果
モルフ	11	ヴァイタルインクリース	10	PE	自身	-	その他	HP最大値+[100xAL] 初期作成時に3レベル取得。以降は奇数レベルになるたびに1レベルアップ
モルフ	11	スワップ	1	IN	自身	-	その他	自身の振る判定のダイスの10の位が1の位の数字を好きなように入れ替える
モルフ	11	コンヴァージョン	1	IN	自身	-	その他	自身のダメージを算出するとき、その固定値「3」につき「1d」に変換できる
モルフ	11	ディスペア	3	IN	自身	-	その他	攻撃のダメージに+[ML/2(端数切捨)]d6
モルフ	11	シーザース・タイム	1	IN	自身	-	その他	3レベル以上限定。ターンプレイヤーの決定時に使い、追加のターンを得る。シナリオ1回まで
モルフ	11	ジェノサイド・ハート	1	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃の回避判定において、敵はリロールの使用を宣言できなくなる
モルフ	11	オールレンジ	1	AC	敵全体	全体	その他	3レベル以上限定。1ラウンドに1度まで、視界内の任意の数の敵に対して攻撃を行う
モルフ	11	バラージ	1	IN	敵全体	任意	その他	1ラウンドに1度まで、次に行う攻撃の対象を1列全体とする。対象は武器の射程内にいなければならない
モルフ	11	エクリプス・コード	5	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の行ったファンブルしていない、またはこれから行う判定の成功率+10%。シナリオ毎[2xAL+1]回まで使用可能
モルフ	12	クリエイト・クリーチャー	10	IN	味方全体	-	その他	合計で[AL+1]体までのクリーチャーを未行動で戦闘フィールドに配置する
モルフ	12	リムーヴァウト	3	IN	味方全体	-	その他	同意するキャラクターを、遠方の地までテレポートさせる。シナリオ中[AL]回使用可能
モルフ	12	アドヴァンス・ボディ	3	PE	自身	-	その他	防御力に+[5xAL]
モルフ	12	ディストレイン	3	IN	自身	-	その他	攻撃を行い、命中した対象のウィルまたはLウィルを[AL]点減らす。1ラウンド1回まで使用可能
モルフ	12	ルナティクス	5	IN	味方全体	全体	その他	5レベル以上限定。全ての味方クリーチャーはラウンド終了時まで2回行動が可能になる。1シナリオ[AL]回まで使用可能
モルフ	12	インセイン	1	PE	自身	-	その他	初期取得。5ラウンド目以降「ラウンドの開始時ごとにMP全回復」と「2回行動」を得る
モルフ	12	ネファリウス	1	PE	自身	-	その他	3レベルになったとき、インセインと入れ替えて取得。4ラウンド目以降「ラウンドの開始時ごとにMP全回復」と「2回行動」を得る
モルフ	12	エンドレス・シーザース	1	IN	自身	-	その他	5レベル以上限定。2ラウンド目以降のターンプレイヤーの決定時に使い、追加のターンを得る。シナリオ1回まで
モルフ	12	サクリファイス	1	IN	味方単体	遠隔	その他	任意のクリーチャーを戦場から取り除き、次の攻撃に+[そのクリーチャーのレベル]ダメージ。攻撃ごとに1回まで使用可能
モルフ	13	ベノム	5	IN	自身	-	その他	次の攻撃を受けたキャラクターは[猛毒状態]となる。この[猛毒状態]のレベルは[AL]である
モルフ	13	スーサイド・ボム	1	AC	敵全体	遠隔	その他	残りHPが3分の1以下の時に使用。一切行動できなくなる代わりに次のラウンド終了時[残りHP]ダメージを敵味方全体に与える
モルフ	13	ディスインテグレート	1	IN	敵全体	遠隔	その他	HPが0になったときに使用可能。敵味方すべてのキャラクターに[3+ML]d6のダメージ。判定不要・回避不可
モルフ	13	メンタルインクリース	5	PE	自身	-	その他	最大MPに+[50xAL]
モルフ	13	リノベーション	1	IN	自身	-	回復	バッドステータス1種類を打ち消す。コストとして、20点のHPが必要
モルフ	13	エクスキューサイト	1	PE	味方全体	遠隔	その他	3レベル以上限定。全てのクリーチャーの攻撃命中率に+10%
モルフ	13	ミラーニューロン	1	IN	自身	-	その他	判定が失敗した直後に使用可能。その判定をもう一度やり直す。1シナリオ1回まで
モルフ	13	クラッシュバリア	3	IN	味方単体	遠隔	その他	今対象に与えられるダメージを[3xML]d6軽減する。1シナリオ[AL]回まで
モルフ	13	ギガンティア	1	PE	自身	-	その他	5レベル以上限定。あなたと戦闘フィールドにいるクリーチャーに対する攻撃の命中率に-10%

アサルトエンジン:モルフアーツ索引(あいうえお順)

タイプ	P	アーツ名	ML	種別	射程	対象	カテゴリ	効果
モルフ	12	アドヴァンス・ボディ	3	PE	自身	-	その他	防御力に+[5xAL]
モルフ	12	インセイン	1	PE	自身	-	その他	初期取得。5ラウンド目以降「ラウンドの開始時ごとにMP全回復」と「2回行動」を得る
モルフ	11	ヴァイタルインクリース	10	PE	自身	-	その他	HP最大値+[100xAL] 初期作成時に3レベル取得。以降は奇数レベルになるたびに1レベルアップ
モルフ	13	エクスキューサイト	1	PE	味方全体	遠隔	その他	3レベル以上限定。全てのクリーチャーの攻撃命中率に+10%
モルフ	11	エクリプス・コード	5	IN	敵単体	遠隔	その他	対象の行ったファンブルしていない、またはこれから行う判定の成功率+10%。シナリオ毎[2xAL+1]回まで使用可能
モルフ	12	エンドレス・シーザース	1	IN	自身	-	その他	5レベル以上限定。2ラウンド目以降のターンプレイヤーの決定時に使い、追加のターンを得る。シナリオ1回まで
モルフ	11	オールレンジ	1	AC	敵全体	全体	その他	3レベル以上限定。1ラウンドに1度まで、視界内の任意の数の敵に対して攻撃を行う
モルフ	13	ギガンティア	1	PE	自身	-	その他	5レベル以上限定。あなたと戦闘フィールドにいるクリーチャーに対する攻撃の命中率に-10%
モルフ	13	クラッシュバリア	3	IN	味方単体	遠隔	その他	今対象に与えられるダメージを[3xML]d6軽減する。1シナリオ[AL]回まで
モルフ	12	クリエイト・クリーチャー	10	IN	味方全体	-	その他	合計で[AL+1]体までのクリーチャーを未行動で戦闘フィールドに配置する
モルフ	11	コンヴァージョン	1	IN	自身	-	その他	自身のダメージを算出するとき、その固定値「3」につき「1d」に変換できる
モルフ	12	サクリファイス	1	IN	味方単体	遠隔	その他	任意のクリーチャーを戦場から取り除き、次の攻撃に+[そのクリーチャーのレベル]ダメージ。攻撃ごとに1回まで使用可能
モルフ	11	シーザース・タイム	1	IN	自身	-	その他	3レベル以上限定。ターンプレイヤーの決定時に使い、追加のターンを得る。シナリオ1回まで
モルフ	11	ジェノサイド・ハート	1	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃の回避判定において、敵はリロールの使用を宣言できなくなる
モルフ	13	スーサイド・ボム	1	AC	敵全体	遠隔	その他	残りHPが3分の1以下の時に使用。一切行動できなくなる代わりに次のラウンド終了時[残りHP]ダメージを敵味方全体に与える
モルフ	11	スワップ	1	IN	自身	-	その他	自身の振る判定のダイスの10の位が1の位の数字を好きなように入れ替える
モルフ	13	ディスインテグレート	1	IN	敵全体	遠隔	その他	HPが0になったときに使用可能。敵味方すべてのキャラクターに[3+ML]d6のダメージ。判定不要・回避不可
モルフ	12	ディストレイン	3	IN	自身	-	その他	武器攻撃を行い、命中した対象のウィルまたはLウィルを[AL]点減らす。1ラウンド1回まで使用可能
モルフ	11	ディスペア	3	IN	自身	-	その他	攻撃のダメージに+[ML/2(端数切捨)]d6
モルフ	12	ネファリウス	1	PE	自身	-	その他	3レベルになったとき、インセインと入れ替えて取得。4ラウンド目以降、「ラウンドの開始時ごとにMP全回復」と「2回行動」を得る
モルフ	11	パラージ	1	IN	敵全体	任意	その他	1ラウンドに1度まで、次に行う攻撃の対象を1列全体とする。対象は武器の射程内にいなければならない
モルフ	13	ペノム	5	IN	自身	-	その他	次の攻撃を受けたキャラクターは[猛毒状態]となる。この[猛毒状態]のレベルは[AL]である
モルフ	13	ミラーニューロン	1	IN	自身	-	その他	判定が失敗した直後に使用可能。その判定をもう一度やり直す。1シナリオ1回まで
モルフ	13	メンタルインクリース	5	PE	自身	-	その他	最大MPIに+[50xAL]
モルフ	13	リノベーション	1	IN	自身	-	回復	バッドステータス1種類を打ち消す。コストとして、20点のHPが必要
モルフ	12	リムーヴァウト	3	IN	味方全体	-	その他	同意するキャラクターを、遠方の地までテレポートさせる。シナリオ中[AL]回使用可能
モルフ	12	ルナティクス	5	IN	味方全体	全体	その他	5レベル以上限定。全ての味方クリーチャーはラウンド終了時まで2回行動が可能になる。1シナリオ[AL]回まで使用可能

アサルトエンジン:クリーチャースキル索引

タイプ	P	スキル名	ML	種別	射程	対象	カテゴリ	効果
クリーチャー	18	生命増幅	20	PE	自身	-	その他	最大HPに+[25xAL]。ラストボスの場合、最大HPに+[50xAL]に変更。
クリーチャー	18	白兵強化	20	PE	自身	-	白兵	白兵攻撃で与えるダメージに+[3xAL]
クリーチャー	18	射撃強化	20	PE	自身	-	射撃	射撃攻撃で与えるダメージに+[3xAL]
クリーチャー	18	白兵精度	5	PE	自身	-	白兵	白兵攻撃の命中率に+[3xAL]%
クリーチャー	18	射撃精度	5	PE	自身	-	射撃	射撃攻撃の命中率に+[3xAL]%
クリーチャー	18	範囲攻撃	1	IN	自身	-	その他	弱点+1属性。1ラウンド1回まで次の攻撃の対象を1列全体に変更。ただし命中に-10%
クリーチャー	19	全体攻撃	1	IN	自身	-	その他	弱点+2属性。範囲攻撃の使用時に使用することで対象を敵任意に変更。ただし命中にさらに-10%
クリーチャー	19	堅固	10	PE	自身	-	その他	防御力+[4xAL]
クリーチャー	19	反射神経	10	PE	自身	-	その他	白兵、射撃回避に+[AL]%
クリーチャー	19	攪乱攻撃	1	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃の回避判定において、敵はリロールの使用を宣言できなくなる
クリーチャー	19	プレス攻撃	1	AC	敵単体	遠隔	その他	弱点+1属性。取得時に属性を一つ選択し、その属性の命中率[CL+70]%、威力2d6+[CL]の射撃攻撃を行う。
クリーチャー	19	プレス精度	7	PE	自身	-	その他	プレス攻撃の命中率に+[3xAL]
クリーチャー	19	プレス強化	20	PE	自身	-	その他	プレス攻撃の与えるダメージに+[3xAL]
クリーチャー	19	プレス全体化	1	IN	自身	-	その他	弱点+2属性。プレス攻撃の使用時に使用することでその対象を敵任意に変更。ただし命中に-10%
クリーチャー	19	白兵カウンター	20	IN	敵単体	反撃	その他	レベル5以上のみ習得可能。弱点+2属性。あなたが白兵攻撃ダメージを受けた時、2d6+[CL+3xSL]の回避不可ダメージを対象に与える
クリーチャー	20	射撃カウンター	20	IN	敵単体	反撃	その他	レベル5以上のみ習得可能。弱点+2属性。あなたが射撃攻撃ダメージを受けた時、2d6+[CL+3xSL]の回避不可ダメージを対象に与える
クリーチャー	20	自爆	1	AC	敵全体	遠隔	その他	弱点+2属性。敵キャラクター全体に2d6+[3xCL]の火属性回避不可ダメージを与える。ただしあなたは死亡する
クリーチャー	20	再攻撃	3	IN	自身	-	その他	ラストボスのみ取得可能。攻撃が失敗したとき、それをやり直す。1ラウンド1回、シナリオ[AL]回まで使用可能
クリーチャー	20	迅速行動	5	PE	自身	-	その他	行動値+[5xAL]
クリーチャー	20	先制攻撃1	1	IN	敵単体	遠隔	その他	レベル3以上のラストボスのみ取得可能。1ラウンドに1回、[行動値+10]のタイミングで対象に攻撃する。回避は射撃。2d6+[3xCL]ダメージ
クリーチャー	20	先制攻撃2	1	IN	敵単体	遠隔	その他	レベル5以上のラストボスのみ取得可能。1ラウンドに1回、[行動値+20]のタイミングで対象に攻撃する。回避は射撃。2d6+[3xCL]ダメージ
クリーチャー	20	前衛突破	1	IN	自身	-	その他	攻撃の射程を遠距離に変更する。ただし命中率-10%
クリーチャー	20	狼の咆哮	1	PE	-	-	その他	ウルフ系クリーチャーを対象とし、その与えるダメージに+[効果対象数]。あなたが死亡するか重複すると効果が切れる
クリーチャー	20	兎のダンス	1	PE	-	-	その他	ラビット系クリーチャーを対象とし、それが受けるダメージに-[2x効果対象数]。あなたが死亡するか重複すると効果が切れる
クリーチャー	21	肉の壁	1	IN	味方単体	同列	その他	同列にいる対象がダメージを受けるときに使用し、そのダメージをあなたが肩代わりする
クリーチャー	21	肉の壁強化	1	PE	自身	-	その他	肉の壁の射程を近距離にする
クリーチャー	21	指揮	1	PE	自身	遠隔	その他	弱点+3属性。全てのクリーチャーの射程が遠距離になる。あなたが死亡するか重複で効果が切れる
クリーチャー	21	投げっぱなし	1	IN	敵単体	遠隔	その他	弱点+1属性。併用不可。コストとしてあなた以外の任意のクリーチャー1体を取り除く。対象に必中の2d6+[3xコストのレベル]ダメージ
クリーチャー	21	弱肉強食	1	IN	味方単体	遠隔	その他	ラストボスのみ取得可能。対象となるクリーチャー1体を取り除く。あなたのHPを[10x対象のレベル]回復。1ラウンド1回まで
クリーチャー	21	猛毒付与	5	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[猛毒状態]にする
クリーチャー	21	消沈付与	5	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[消沈状態]にする
クリーチャー	21	鈍重付与	5	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[鈍重状態]にする
クリーチャー	21	戦慄付与	1	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[戦慄状態]にする
クリーチャー	21	呆然付与	1	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[呆然状態]にする
クリーチャー	21	虚無付与	1	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[虚無状態]にする
クリーチャー	21	衰弱付与	1	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[衰弱状態]にする

アサルトエンジン:クリーチャースキル索引(あいうえお順)

タイプ	P	スキル名	ML	種別	射程	対象	カテゴリ	効果
クリーチャー	20	兎のダンス	1	PE	-	-	その他	ラビット系クリーチャーを対象とし、それが受けるダメージに-[2x効果対象数]。あなたが死亡するか重複すると効果が切れる
クリーチャー	20	狼の咆哮	1	PE	-	-	その他	ウルフ系クリーチャーを対象とし、その与えるダメージに+[効果対象数]。あなたが死亡するか重複すると効果が切れる
クリーチャー	19	攪乱攻撃	1	PE	自身	-	その他	あなたの攻撃の回避判定において、敵はリロールの使用を宣言できなくなる
クリーチャー	21	虚無付与	1	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[虚無状態]にする
クリーチャー	19	堅固	10	PE	自身	-	その他	防御力+[4xAL]
クリーチャー	20	再攻撃	3	IN	自身	-	その他	ラストボスのみ取得可能。攻撃が失敗したとき、それをやり直す。1ラウンド1回、シナリオ[AL]回まで使用可能
クリーチャー	21	指揮	1	PE	自身	遠隔	その他	弱点+3属性。全てのクリーチャーの射程が遠距離になる。あなたが死亡するか重複で効果が切れる
クリーチャー	20	自爆	1	AC	敵全体	遠隔	その他	弱点+2属性。敵キャラクター全体に2d6+[3xCL]の火属性回避不可ダメージを与える。ただしあなたは死亡する
クリーチャー	21	弱肉強食	1	IN	味方単体	遠隔	その他	ラストボスのみ取得可能。対象となるクリーチャー1体を取り除く。あなたのHPを[10x対象のレベル]回復。1ラウンド1回まで
クリーチャー	20	射撃カウンター	20	IN	敵単体	反撃	その他	レベル5以上のみ習得可能。弱点+2属性。あなたが射撃攻撃ダメージを受けた時、2d6+[CL+3xSL]の回避不可ダメージを対象に与える
クリーチャー	18	射撃強化	20	PE	自身	-	射撃	射撃攻撃で与えるダメージに+[3xAL]
クリーチャー	18	射撃精度	5	PE	自身	-	射撃	射撃攻撃の命中率に+[3xAL]%
クリーチャー	21	消沈付与	5	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[消沈状態]にする
クリーチャー	20	迅速行動	5	PE	自身	-	その他	行動値+[5xAL]
クリーチャー	21	衰弱付与	1	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[衰弱状態]にする
クリーチャー	18	生命増幅	20	PE	自身	-	その他	最大HPに+[25xAL]。ラストボスの場合、最大HPに+[50xAL]に変更。
クリーチャー	20	前衛突破	1	IN	自身	-	その他	攻撃の射程を遠距離に変更する。ただし命中率-10%
クリーチャー	20	先制攻撃1	1	IN	敵単体	遠隔	その他	レベル3以上のラストボスのみ取得可能。1ラウンドに1回、[行動値+10]のタイミングで対象に攻撃する。回避は射撃。2d6+[3xCL]ダメージ
クリーチャー	20	先制攻撃2	1	IN	敵単体	遠隔	その他	レベル5以上のラストボスのみ取得可能。1ラウンドに1回、[行動値+20]のタイミングで対象に攻撃する。回避は射撃。2d6+[3xCL]ダメージ
クリーチャー	19	全体攻撃	1	IN	自身	-	その他	弱点+2属性。範囲攻撃の使用時に使用することで対象を敵任意に変更。ただし命中にさらに-10%
クリーチャー	21	戦慄付与	1	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[戦慄状態]にする
クリーチャー	21	鈍重付与	5	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[鈍重状態]にする
クリーチャー	21	投げっぱなし	1	IN	敵単体	遠隔	その他	弱点+1属性。併用不可。コストとしてあなた以外の任意のクリーチャー1体を取り除く。対象に必中の2d6+[3xコストのレベル]ダメージ
クリーチャー	21	肉の壁	1	IN	味方単体	同列	その他	同列にいる対象がダメージを受けるときに使用し、そのダメージをあなたが肩代わりする
クリーチャー	21	肉の壁強化	1	PE	自身	-	その他	肉の壁の射程を近距離にする
クリーチャー	19	白兵カウンター	20	IN	敵単体	反撃	その他	レベル5以上のみ習得可能。弱点+2属性。あなたが白兵攻撃ダメージを受けた時、2d6+[CL+3xSL]の回避不可ダメージを対象に与える
クリーチャー	18	白兵強化	20	PE	自身	-	白兵	白兵攻撃で与えるダメージに+[3xAL]
クリーチャー	18	白兵精度	5	PE	自身	-	白兵	白兵攻撃の命中率に+[3xAL]%
クリーチャー	18	範囲攻撃	1	IN	自身	-	その他	弱点+1属性。1ラウンド1回まで次の攻撃の対象を1列全体に変更。ただし命中に-10%
クリーチャー	19	反射神経	10	PE	自身	-	その他	白兵、射撃回避に+[AL]%
クリーチャー	19	プレス強化	20	PE	自身	-	その他	プレス攻撃の与えるダメージに+[3xAL]
クリーチャー	19	プレス攻撃	1	AC	敵単体	遠隔	その他	弱点+1属性。取得時に属性を一つ選択し、その属性の命中率[CL+70]%,威力2d6+[CL]の射撃攻撃を行う。
クリーチャー	19	プレス全体化	1	IN	自身	-	その他	弱点+2属性。プレス攻撃の使用時に使用することでその対象を敵任意に変更。ただし命中に-10%
クリーチャー	19	プレス精度	7	PE	自身	-	その他	プレス攻撃の命中率に+[3xAL]
クリーチャー	21	呆然付与	1	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[呆然状態]にする
クリーチャー	21	猛毒付与	5	IN	自身	-	その他	攻撃命中判定の直前に使用し、次の攻撃を受けた対象を[猛毒状態]にする