

エネミーリスト：インデックス

インデックスやその周辺に湧き出すエネミー。ビプロバグ系のエネミーであり、未だその全容は掴めていない。

リストの見方

名称：そのエネミーの名称

分類：モブ、スタンド、アカーシャの区分

種族：そのエネミーの種族

レイス／リージョン：

属するリージョン

カテゴリ：属するカテゴリ

【識別】：データ識別の目標値

【行動値】：エネミーの行動値

【最大HP】：最大HP

【RR】：リアクションの判定値

【AR】：その他の判定に使う数値

▼ルーティーン

エネミーが行う行動内容。各タイミングごとにあり、幾つかを組み合わせで行動する。これらは《スクリプト》と同様の扱いとする。

▼《スクリプト》

所持しているその他のスクリプト等

▼解説

エネミーのちょっとした解説

名称：紙魚

分類：モブ

種族：バグ

レイス／リージョン：不明

カテゴリ：なし

【識別】 5

【行動値】 6

【最大HP】 26

【RR】 5

【AR】 3

▼ルーティーン

M：食い荒らし（単体／白兵）

近くのキャラクターを攻撃する。

命中／4+1C

攻撃力／7+2C

M：湧き出す

メインアクションを消費。同じエリアに紙魚を1体配置する。

いつの間にかうそうそと湧いて増える。

▼解説

本に湧いて食い荒らす半透明の小さな蟲。たいしたことの無いバグだが、瞬間に数を増やし、物語を食い尽くしてしまう。

名称：Rデーモン

分類：モブ

種族：バグ

レイス／リージョン：不明

カテゴリ：なし

【識別】 8

【行動値】 14

【最大HP】 60

【RR】 9

【AR】 6

▼ルーティーン

M：食い荒らし（単体／白兵）

近くのキャラクターを攻撃する。

命中／8+1C

攻撃力／7+3C

M：湧き出す

メインアクションを消費。同じエリアにRデーモンを1体配置する。

HPが10以下の場合、プリセットフェイズを消費して行う。

いつの間にかうそうそと湧いて増える。

▼解説

リライブラリ・デーモン。かなり多くの物語を喰って成長したバグで、褐色系の体色をしている。やはり放っておくと増えていく。

名称：Gデーモン

分類：スタンド

種族：バグ

レイス／リージョン：不明

カテゴリ：不明

【識別】 11

【行動値】 20

【最大HP】 83

【RR】 9+2C

【AR】 7+1C

▼ルーティーン

P：仲間を呼び

1ステージに1回。同じエリアにGデーモンを1体配置する。

S：スプーキーラン

加速+1エリア

M：グロテスクアタック（単体／白兵）

命中／9+2C 攻撃力／15+4C

【パニック】 【スタック】 を付与。

I：逃走／HP20以下で使用

▼解説

直立する人間と昆虫を掛け合わせたような姿のバグ。喰った物語の傾向か、青黒く筋骨隆々の悪魔然とした特徴も持ち、生理的嫌悪感とともに危険な攻撃を繰り出してくる。固体としての進化と成長の分岐点となるバグで、ジェネシクの冠詞を持つ。

名称：バグホール

分類：スタンド

種族：バグ

レイス／リージョン：不明

カテゴリ：不明

【識別】 12

【行動値】 3

【最大HP】 130

【RR】 1C

【AR】 1C

▼ルーティーン

P：蠢く

M：吐き出す

蠢くを行ったラウンドに使用。同エリア内に任意のモブ1体を【未行動】で配置。

T：呑み込む

同エリア内のモブ1体を取り除き、HPを【取り除いたモブのHP】点回復する。

A：澎湃する情報

このエネミーはHPは最大HPを越えて回復する。

▼解説

混濁した物語と世界の情報がバグとなったもの。

取り込まれた情報から無限にバグを生み出し、存在が危ぶまれれば、新たな情報を取り込んで再生・肥大化していく。

名称：エピックコレクター

分類：アカーシャ

種族：アカーシャ

レイス／リージョン：不明

カテゴリ：不明

【識別】 26

【行動値】 32

【最大HP】 256

【RR】 8+2C

【AR】 16+2C

▼ルーティーン

S：加速／減速

M：名状し難き攻撃（単体／白兵）

命中／14+3C 攻撃力／42+8C

M：理解不能の攻撃（エリア／魔法）

命中／10+3C

攻撃力／40+4C+【差分値】

▼『アカーシャの剣』

《紛れ込む白》1 《否定する赤》1

《溢れ出す黒》1 《虚飾する黄》1

《不可視の青》1 《侵食する緑》1

《混濁した紫》1 《乱反射の橙》1

《終りの始まり》1 《荒れ狂う藍》1

▼解説

物語を喰い、意のままにし、やがてアカシックレコードへと至ろうとする存在。あらゆる世界と物語にとっての災厄。

エネミーリスト：ロマネスク

ロマネスクに生息するエネミー。古代の戦士や強力な魔獣などといったものが代表的。

リストの見方

名称：そのエネミーの名称

分類：モブ、スタンド、アカーシャの区分

種族：そのエネミーの種族

レイス／リージョン：

属するレイスとリージョン

カテゴリ：属するカテゴリ

【識別】：データ識別の目標値

【行動値】：エネミーの行動値

【最大HP】：最大HP

【RR】：リアクションの判定値

【AR】：その他の判定に使う数値

▼ルーティーン

エネミーが行う行動内容。各タイミングごとにあり、幾つかを組み合わせで行動する。これらは《スクリプト》と同様の扱いとする。

▼《スクリプト》

所持しているその他のスクリプト等

▼解説

エネミーの解説

名称：ソルジャー

分類：モブ

種族：人間

レイス／リージョン：

ロマネスク／ローマ帝国等

カテゴリ：マキシムス

【識別】 7

【行動値】 8

【最大HP】 49

【RR】 9

【AR】 11

▼ルーティーン

P：密集隊形

ラウンド終了まで命中とRRに+3

S：加速／減速

M：集団戦闘（単体／白兵）

命中／3+2C 攻撃力／3C

▼解説

ロマネスクのような古代文明社会では一般的な兵員。

給与制度で雇用され、よく訓練されており、数も多い。

名称：野生の群れ

分類：モブ

種族：獣

レイス／リージョン：

ロマネスク等／様々な世界に生息

カテゴリ：ブレイメン

【識別】 3

【行動値】 15

【最大HP】 30

【RR】 11

【AR】 6

▼ルーティーン

P：遠吠え

このエネミーがターニングフェイズに生存している場合、HPを5点回復する。

S：野生の機動力

加速+2エリア

M：汚れた爪と牙

命中／10+1C 攻撃力／2+2C

【スリップ2】を付与

▼解説

凶暴化した獣の群れ。地の利を生かして集団で襲い掛かってくる。

爪や牙には病原菌が繁殖し、僅かな傷でも放置すれば命に関わるだろう。

このモブは、強力なリーダーに率いられた野犬の群れである。

名称：デュエリスト

分類：スタンド

種族：人間

レイス／リージョン：

ロマネスク／ローマ帝国等

カテゴリ：マキシムス／ピーターパン

【識別】 7

【行動値】 12

【最大HP】 90

【RR】 5+2C

【AR】 7+2C

▼ルーティーン

P：《プロヴォック》／ピーターパン

S：《クラッシュダウン》／マキシムス

白兵ダメージに+【差分値】

S：《フルスウィング》／マキシムス

白兵攻撃の対象をエリアに変更

M：《バッシュ》／マキシムス

命中／6+3C 攻撃力18+5C

▼解説

闘技場の剣闘士。その中でも、特に高い人気を誇る実力者である。

しかし闘いの中で血を求め、より強い者の血を流すことにのみ心を奪われ、もはや魂は闇へと堕ちるのを待つばかりである。

名称：ジェネラル

分類：スタンド

種族：人間

レイス／リージョン：

ロマネスク／ローマ帝国など

カテゴリ：デューカスト

【識別】 14

【行動値】 10

【最大HP】 113

【RR】 9+1C

【AR】 5+2C

▼ルーティーン

P：陣形指揮

ラウンド終了まで【対象：エリア】のモブの命中+4、攻撃力+1C

S：加速／減速

M：攻撃命令（エリア／射撃）

命中／8+3C 攻撃力10+4C

ダメージ+【同エリア内のモブの数×4】

R：防御命令

同エリア内のモブ一体に自身をカバリングさせる。対象が【行動済み】でも可能。

▼解説

百人規模からなら部隊や軍団を指揮する将兵。

多くの兵員を率いて出現し、効率的な戦術で多大な戦果を挙げる。

名称：ミノタウロス

分類：アカーシャ

種族：幻獣

レイス／リージョン：

ロマネスク／ポリス等

カテゴリ：マキシムス／ブレイメン

【識別】 22

【行動値】 15

【最大HP】 330

【RR】 2+3C

【AR】 18+2C

▼ルーティーン

P：雄叫び

【対象：ステージ】、〈意思〉対決に敗北した対象に【パニック】を与える

S：加速／減速

M：アックスボンバー（単体／白兵）

命中／7+3C 攻撃力／70+5C

A：2回攻撃

このエネミーはメインアクションを2回行える。

▼↑アカーシャの剣↑

《溢れ出す黒》3 《虚飾する黄》3

《乱反射の橙》3 《差替えた頁》1

▼解説

呪われた牛頭の魔人。迷宮の奥底に繋がれたまま生贄を喰らい、いつの日にか太陽の下へと開放されることを望み、不気味な咆哮を上げ続ける。

エネミーリスト：ダークエイジ

ダークエイジの世界を闊歩する魔物や、人々を苦しめる悪に魂を売り渡した人間たち。

リストの見方

名称：そのエネミーの名称

分類：モブ、スタンド、アカーシャの区分

種族：そのエネミーの種族

レイス／リージョン：

属するレイスとリージョン

カテゴリ：属するカテゴリ

【識別】：データ識別の目標値

【行動値】：エネミーの行動値

【最大HP】：最大HP

【RR】：リアクションの判定値

【AR】：その他の判定に使う数値

▼ルーティーン

エネミーが行う行動内容。各タイミングごとにあり、幾つかを組み合わせで行動する。これらは《スクリプト》と同様の扱いとする。

▼《スクリプト》

所持しているその他のスクリプト等

▼解説

エネミーの解説

名称：野盗

分類：モブ

種族：人間

レイス／リージョン：ダークエイジ

カテゴリ：なし

【識別】6

【行動値】17

【最大HP】38

【RR】8

【AR】13

▼ルーティーン

S：加速／減速

M：略奪行為（単体／白兵）

命中／4+2C 攻撃力／5+1C

ダメージを与えた対象の手札を一枚捨て札にする。

A：数の暴力

ダメージに+〔同エリア内の野党の数〕C

▼解説

徒党を組んで旅人や集落を襲う悪人たち。しかし、彼らとて元から悪だったわけではなく、閉塞した時代が彼等を歪めたとも言える。

こうした集団はより強力な存在に利用されている場合が多い。

名称：ゴブリン

分類：モブ

種族：亜人

レイス／リージョン：ダークエイジ

カテゴリ：なし

【識別】7

【行動値】9

【最大HP】57

【RR】7

【AR】9

▼ルーティーン

S：加速／減速

S：陰に潜む／〔隠密状態〕になる

M：白兵戦闘（単体／白兵）

命中／7+2C 攻撃力／9+3C

Q：剥ぎ取り／〔未行動〕で利用できる。同エリア内のゴブリンがダメージを与えた対象の装備を一つ解除する。

装備が無い場合、対象に5点のダメージを与える。使用すると〔行動済み〕になる。

▼解説

醜悪な姿をした小柄な亜人族。

武器や道具を巧みに操り、群れて人里を襲って生活する。

別の生物を孕ませて増えるが、数百年に一度、メスの固体が生まれることがあり、プリンセスとして君臨すると、その群れは大きな繁栄を得るといふ。

またプリンセスは、この世のものとは思えぬ美しさを持つという噂もある。

名称：闇の司祭

分類：スタンド

種族：人間

レイス／リージョン：

ダークエイジ／ハイライン

カテゴリ：ウィケッド

【識別】23

【行動値】13

【最大HP】77

【RR】4+3C

【AR】8+2C

▼ルーティーン

S：加速・減速

S：《拡大詠唱》

魔法を〔対象：エリア〕に変更

M：《スマイト》

命中／8+3C 攻撃力／20+4C

Q：《アンチシャープ》

ダメージロール直後に使用。単体が受けるダメージを-2Cする。

A：暗黒の加護

魔法攻撃のダメージを-20する。

▼解説

富と快楽に溺れ、邪神を崇拝する闇の司祭。

貞潔な聖職者の皮を被り、人々から富を吸い上げ、冒瀆的な儀式に明け暮れる。

名称：暗黒騎士

分類：スタンド

種族：人間

レイス／リージョン：

ダークエイジ／ハイライン

カテゴリ：デューカスト

【識別】20

【行動値】9

【最大HP】97

【RR】5+3C

【AR】10+2C

▼ルーティーン

P：防御姿勢

ラウンド終了まで与えるダメージを-10し、受けるダメージを-15する。

S：高機動力／加速+1エリア

M：チャージアタック（単体／白兵）

命中／13+2C

攻撃力／27+3C+〔差分値〕

移動を行っている場合、ダメージに+〔移動したエリア数+1〕C

R：大盾／ガード：17+2C

▼解説

信仰と尊厳を喪い暗黒面へと身を委ねた騎士の末路。

盾は我が身を護るのみとなり、剣は輝きを喪った殺戮のための道具に成り下がった。これもまた、光無き絶望の時代が生み出した一つの悲劇なのだろうか。

名称：火竜

分類：アカーシャ 種族：アカーシャ・竜

レイス／リージョン：ダークエイジ／ハイライン等

カテゴリ：ブレイメン／スノウブラン

【識別】28

【行動値】49

【最大HP】197

【RR】21

【AR】21

▼ルーティーン

P：大欠伸

エリアFに再配置され、ラウンド終了まで与えるダメージに+〔行動値〕し、受けるダメージに-〔行動値〕する。

S：飛翔／任意のエリアに再配置する。

S：愚弄／攻撃が命中した場合、対象の手札をランダムに一枚捨て札にする。

M：じゃれあい（3体／白兵）

命中／32+1C

攻撃力／24+3C+〔差分値〕

M：炎のプレス（エリア／魔法）

命中／24+2C 攻撃力／50+4C

Q：心砕き

攻撃で対象のHPが0以下になる場合に使用できる。ダメージを与えず、代わりに対象の手札を全て捨て札にする。

▼†アカーシャの剣†

《差替えた頁》1 《終りの始り》1

《乱れ霞む綴》2 《仮初の装丁》1

▼解説

峻しい山の頂に棲む若いドラゴン。

高い知性を備えながら、とても理知的とは言えず、地上を襲って美女（美男子）と財宝を奪うこと以外にはたいした興味を示さない。強靱な体躯や吐息を用いて、相手を弄ぶような戦い方を好む。

エネミーリスト：フェアリーテイル

小悪魔や骸骨戦士など、幻想世界の住人たち。脅威でありながらも、どこか滑稽でユニークな印象を受ける。

リストの見方

名称：そのエネミーの名称

分類：モブ、スタンド、アカーシャの区分

種族：そのエネミーの種族

レイス／リージョン：

属するレイスとリージョン

カテゴリ：属するカテゴリ

【識別】：データ識別の目標値

【行動値】：エネミーの行動値

【最大HP】：最大HP

【RR】：リアクションの判定値

【AR】：その他の判定に使う数値

▼ルーティーン

エネミーが行う行動内容。各タイミングごとにあり、幾つかを組み合わせで行動する。これらは《スクリプト》と同様の扱いとする。

▼《スクリプト》

所持しているその他のスクリプト等

▼解説

エネミーの解説

名称：グレムリン

分類：モブ

種族：悪魔

レイス／リージョン：

フェアリーテイル／魔界

カテゴリ：なし

【識別】8

【行動値】13

【最大HP】39

【RR】13

【AR】12

▼ルーティーン

S：トリッキー

攻撃が命中した対象の手札を1枚破棄する

M：魔法攻撃（単体／魔法）

命中／7+2c 攻撃力／2+3c

▼《スクリプト》

《グレムリンロア》

単体の判定直前に使用。達成値-2、ラウンド1回、複数使用した場合は-10まで累積する。

▼解説

魔界に多く生息する半ぶん妖精、半分悪魔の不思議な種族。

あまりに数が多いためかなりの個体差もあり、中にはリライターたちと同等かそれ以上の実力を持つようなものまでいる。

なお、このグレムリンは生意気な三白眼とつるりとした頭部に尖った耳を持つ、小さな褐色の悪魔である。

名称：骸骨水夫

分類：モブ

種族：不死

レイス／リージョン：

フェアリーテイル／死者の国

カテゴリ：なし

【識別】7

【行動値】6

【最大HP】55

【RR】6

【AR】10

▼ルーティーン

S：減速

M：海賊シミター（単体／白兵）

命中／5+2c 攻撃力／10+3c

M：海賊ライフル（単体／射撃）

命中／3+2c 攻撃力／4c

▼《スクリプト》

《骸骨ボディ》

ダメージを受けて撃破されなかった場合、ラウンド終了まで攻撃の対象にならない

▼解説

いわゆるスケルトンであり、これは白骨化した幽霊船の乗組員たちだ。

船長の命令でてきばきと船を動かすが、なにぶん筋肉が無いのですぐにばらばらになってしまう。

真っ黒な眼窩の奥には目のような点が浮かび、こういった機能が生前の言語を発して会話する。性格は比較的愉快。

名称：海賊船

分類：スタンド

種族：機械

レイス／リージョン：

フェアリーテイル／ネバーランド

カテゴリ：なし

【識別】15

【行動値】4

【最大HP】120

【RR】3

【AR】17

▼ルーティーン

S：大砲準備

M：大砲（※エリア／射撃）

命中／9+2c 攻撃力／30+3c

大砲準備の後に使用できる

M：体当たり（単体／白兵）

命中／5+3c 攻撃力／8c

▼《スクリプト》

《兵員輸送》タイミング：P

エリア内の任意のモブと同時に加速、または減速を行う

▼解説

装甲や兵器で武装し、海の荒くれ者たちが乗船する海賊船。

カリスマと暴力に長けたキャプテンの指揮の下、商船や海辺の街を襲っては、金品と女子供を攫っていく。

名称：海賊船長

分類：スタンド

種族：人間・機械

レイス／リージョン：

フェアリーテイル／ネバーランド

カテゴリ：マキシムス／シンドバッド

【識別】14

【行動値】18

【最大HP】99

【RR】9+3c

【AR】13+2c

▼ルーティーン

S：ルーズバウト

攻撃が命中した対象に「スリップ1」を与える

M：トライカトラス（3体／白兵）

命中／6+4c 攻撃力／31+4c

▼《スクリプト》

《ハンガーフック》タイミング：Q

攻撃でダメージを与えた直後に使用可能。ダメージを与えた対象のHPを-10する。ラウンド3回

▼解説

強烈なリーダーシップで海賊たちを纏め上げる親玉。多彩な武器と戦闘の技を使いこなし、それでいて悪知恵も一流という海の男である。

この海賊は右手が鉤爪型の義手になっている。

名称：悪い魔女

分類：アカーシャ

種族：アカーシャ・悪魔

レイス／リージョン：フェアリーテイル

カテゴリ：ウィケッド／スノウプラン

【識別】32

【行動値】15

【最大HP】239

【RR】14+4c 【AR】17+4c

▼ルーティーン

P：魔力強化

ラウンド終了まで魔法ダメージに+20

S：連続魔法／魔法攻撃を2回行う

S：範囲魔法／魔法攻撃の対象をエリアに

S：精密呪文／魔法攻撃のリアクションにCP1

S：高速詠唱／タイミング：Sを2回使用

M：シャドウクレスト（単体／魔法）

命中／13+5c 攻撃力／差分値×3+20

M：ヴェイパーショック（エリア／魔法）

命中／9+5c 攻撃力／55+3c

「スリップ」5を与える

▼アカーシャの剣

「終末の始まり」 「塗り重ねた色」 2

「灰の中の紙片」 2 「罵り合う言葉」 2

「模倣した虹」 2 「埋め臥される智」

▼解説

邪悪な心を持った魔女。外見はどんなに美しく華やかでも、その心は腐敗した汚泥の如く、醜く腐りきっている。

エネミーリスト：サイバーネスト

サイバーネストの代表的なエネミー郡。
警備ロボットや機械化された特殊部隊の
兵士、さらにはそれらを操り、社会を統制
画一化する狂ったスーパーコンピュータ
ーだ。

リストの見方

名称：そのエネミーの名称
分類：モブ、スタンド、アカーシャの区分
種族：そのエネミーの種族
レイス/リージョン：
属するレイスとリージョン
カテゴリ：属するカテゴリ
【識別】：データ識別の目標値
【行動値】：エネミーの行動値
【最大HP】：最大HP
【RR】：リアクションの判定値
【AR】：その他の判定に使う数値

▼ルーティーン

エネミーが行う行動内容

▼《スクリプト》

所持しているその他のスクリプト等

▼解説

エネミーの解説

名称：インフラカラー

分類：モブ

種族：人間

レイス/リージョン：

サイバーネスト/オメガシンタクス

カテゴリ：なし

【識別】2

【行動値】3

【最大HP】30

【RR】5

【AR】5

▼ルーティーン

S：暴動肥大化

このエネミーのHPを+3cする。この効果によって最大HPを越えてもよい。

M：暴動伝播

隣接するエリアにインフラカラー1体を

【行動済み】で配置する

▼《スクリプト》

A：《暴徒の群れ》

インフラカラーの配置されたエリア内では、あらゆる判定の達成値に-〔インフラカラーのHP÷10（切捨て）〕される。この効果は累積する。

▼解説

画一化された一般市民の群れ。無知故の愚かさか、一度混乱に陥ると収拾がつかない。

名称：サーキットライバーボット

分類：モブ

種族：機械

レイス/リージョン：

サイバーネスト/オメガシンタクス

カテゴリ：なし

【識別】7

【行動値】19

【最大HP】44

【RR】13

【AR】11

▼ルーティーン

S：排除開始

このラウンドに攻撃を行ったキャラクターを対象にした攻撃のダメージに、+4cする。

M：都市清掃行動（エリア/射撃）

命中/9+2c 攻撃力/11+2c

同一のエリアに対する攻撃では、命中に+1cを得る

▼解説

通称サンバ。近接火器と各種情報収集・処理のシステムを搭載した、都市の巡回警備ロボット。
市民を監視し、幸福ではない不適切な存在があれば浄化するための処理を行う。このサンバは円盤型ボディの、機動力に優れた量産タイプである。

名称：スーパーハッカー

分類：スタンド 種族：人間・機械

レイス/リージョン：

サイバーネスト/オメガシンタクス

カテゴリ：ウラシマ

【識別】34

【行動値】24

【最大HP】128

【RR】16+2c

【AR】16+2c

▼ルーティーン

P：クロックアップ

〔対象：エリア〕のモブの行動値を+15し、2回の〔加速〕を行わせる。

M：シンタックスエラー（特殊・単体）
命中/8+4cの特殊攻撃。ダメージは発生せず、対象を〔行動済み〕にする。

Q：アンチファイアウォール

〔ガード〕を含む、ダメージを減少させる効果自体に-5cする。1ラウンド3回

Q：スパムメール

ダメージロール時に使用可能。ダメージを受けた対象に〔スランプ〕を与える。

▼解説

ウェブ内を支配するハッキングのプロ。無害な一般人や善良な市民を装い、幾つものIDやアドレスを巧みに操って、欲望のままに電腦空間を荒しまわる。何事においても自分のペースと流儀を乱されることに強い忌避感を感じるようだ。

名称：SAS

分類：スタンド 種族：機械

レイス/リージョン：

サイバーネスト/オメガシンタクス

カテゴリ：クロムハーツ/マキシムス

【識別】18

【行動値】27

【最大HP】117

【RR】11+3c

【AR】9+4c

▼ルーティーン

S：ハーフドライブ

メインプロセスで行う攻撃のダメージに+5c

M：制圧射撃（射撃・エリア）

命中/13+3c 攻撃力/37+2c+差分

A：フルドライブ

HPが40以下になるとCB1、与えるダメージに+3c

T：メルトダウン（特殊・※エリア）

HP30以下で使用。自身のいるエリア内のキャラクターに117点のダメージを与える。使用後に死亡。

▼解説

スタンダードアサルトシステム。小型でクリーンな永久機関を搭載したパワードスーツであり、特別に選ばれた幸福で優秀な軍民に着用が義務付けられる。かなりの数が量産されており、不具合の報告なども全くない、完璧な都市警備システムである。

名称：MOTHERシステム

分類：アカーシャ 種族：機械

レイス/リージョン：

サイバーネスト/オメガシンタクス

カテゴリ：クロムハーツ

【識別】26

【行動値】16

【最大HP】516

【RR】8+5c

【AR】16+5c

▼ルーティーン

P：幸福度判定

ラウンド終了時まで手札が3枚以下のキャラクターに対して与えるダメージが+30される。

S：清潔度判定

手札が10枚以上のキャラクターは全て、手札を3枚捨て札にする。

M：ZAPATK（単体・エリア）

命中/11+5c 攻撃力/34+6c
この攻撃は3回連続で行われる。

▼†アカーシャの剣†

†紛れ込む白†2 †侵食する緑†3

†汚濁した紫†2 †埋め臥される智†

†塗り重ねた色†3 †疫識の伝播†3

▼解説

暴走した都市管理用スーパーコンピュータ。完璧で幸福な理想社会を形成するため、あるゆるものを画一化し、異常なものは全て排除する狂った機械。

エネミーリスト：ブルーアーク

リストの見方

名称：そのエネミーの名称

分類：モブ、スタンド、アカーシャの区分

種族：そのエネミーの種族

レイス/リージョン：

属するレイスとリージョン

カテゴリ：属するカテゴリ

【識別】：データ識別の目標値

【行動値】：エネミーの行動値

【最大HP】：最大HP

【RR】：リアクションの判定値

【AR】：その他の判定に使う数値

▼ルーティーン

エネミーが行う行動内容

▼《スクリプト》

所持しているその他のスクリプト等

▼解説

エネミーの解説

名称：フリークス

分類：モブ

種族：人間

リージョン：様々

カテゴリ：なし

【識別】6

【行動値】3

【最大HP】27

【RR】5

【AR】7

▼ルーティーン

S：信者の群れ

このエネミーのHPを+5cする。この効果によって最大HPを越えてもよい。

R：集団心理

このエネミーが行うあらゆるリアクションの達成値に+2cする。

M：社会攻撃（単体・特殊）

命中/4+2c 攻撃力/差分値+2c

この攻撃のリアクションは〈意志〉で行う。命中した場合、ダメージに関わらず【スタック】を与える

▼解説

特定の人物や思想に傾倒した人々の群れ。実際のところ多くは、その個人やイデオロギーに心酔しているわけではなく、自らのアイデンティティーのために巨大な集団に身を置いたり、未知のものを受け入れる恐怖を抑え込むための理由を求めているに過ぎない。

名称：妖怪変化の群れ

分類：モブ

種族：妖魔

リージョン：

カテゴリ：様々

【識別】14

【行動値】11

【最大HP】51

【RR】11

【AR】13

▼ルーティーン

M：妖術攻撃（エリア・魔法）

命中/8+3c 攻撃力/16+3c

怪しい術や強力なプレスなどによる攻撃

M：妖力攻撃（単体・白兵）

命中/10+3c 攻撃力/22+4c

爪や牙など、生来の武器を用いた攻撃

▼解説

現代の闇に潜む妖怪たちの群れ。人の生み出した光によって住処を追われ、その存在すら忘れ去られ、やがて彼らは生きるために徒党を組むようになった。しかし、往時の力の大部分を喪った彼らに何ができるというのか？ 哀れ、無慈悲な巫女や魔術師に毎度のようにお仕置きを喰らうばかりである。

名称：リニゲイター

分類：スタンド 種族：人間

リージョン：ブルーアーク・ミレニアム

カテゴリ：様々

【識別】23 【行動値】29

【最大HP】108

【RR】9+2c 【AR】8+3c

▼ルーティーン

P：ライフバースト（自身）

ラウンド終了時まで与えるダメージに+5c、

HPを25点消費する。

S：コンセントレイション

メインプロセスで行う命中判定に対して、達成

値の変更、低下などの効果を無効化する。

M：ヴォーパルアーツ（エリア・白兵）

命中/12+3c 攻撃力/40+2c

ダメージに【命中判定の達成値÷10（切捨）】

cを追加

I：ブーストアクション

【行動済み】の場合に使用できる。即座にメイン

プロセスを得る。

Q：リザレクション

ダメージを受けた直後に使用できる。HPを2

c回復する。さらに以降の命中に+3、攻撃力

に+5を得る。この効果は5回まで累積する。

▼解説

自らの能力に溺れ、それを行使することだけが生きる目的と成り果てた、哀しくも愚かな超人。理想のため、弱きもののため、力を使ううち、力に飲み込まれたのか？ それとも大きな絶望が彼の価値観を破壊してしまったのか？ いずれにせよ、こうなってしまうのはもはや引き返す道は無いだろう。

名称：シティ・ヴァンプ

分類：スタンド 種族：不死

リージョン：ネオ・マンハッタン等

カテゴリ：ピーターパン/カグヤ

【識別】21 【行動値】31

【最大HP】159

【RR】16+2c 【AR】13+2c

▼ルーティーン

P：魅了（単体・特殊）

〈意志〉による対決を行い、勝利した場合対象

を【行動済み】にし、ラウンド終了までCP1

を与える

S：俊敏

ラウンド終了まで白兵攻撃の命中判定とリアク

ションにCB1を得る

M：怪力（単体・白兵）

命中/13+2c 攻撃力/34+差分

ダメージを与えた対象に【バインド】を与える

T：吸血（※単体）

魅了か怪力の対決に敗北したキャラクターのみ

を対象にできる。対象のHPを2c減少させ、

自身のHPを2c回復する

▼《スクリプト》

シティ・ヴァンプは【ピーターパン】と【カグ

ヤ】の任意の《スクリプト》を取得している

▼解説

現代社会に溶け込んで生きる古い吸血鬼。このデータは若き投資家としての顔を持ち、社会の変化を受け入れ楽しむことを覚えた、機知に富む個体のものである。場末のバーから夜の社交界まで、彼は分け隔てなく美男美女を愛し、富と名声の廣す快楽に溺れ、宝石箱をひっくり返したような都市のきらめきを誰よりも愛している。

名称：JK

分類：アカーシャ 種族：人間

レイス/リージョン：

フェアリーテイル・ブルーアーク

カテゴリ：アリスマジカ/ミアレ

【識別】15 【行動値】26

【最大HP】483

【RR】14+2c 【AR】23+3c

▼ルーティーン

P：伝染型インセンズ（単体）

単体が使用した【タイミング：プリセット】の

効果一つを自身にも適用する。1ラウンド1回。

I：同期するモラトリウムと鼓動（単体）

対象と自身の行動値をどちらかのものに変更

し、同じエリアに再配置する。1ラウンド1回。

Q：遷ろう無意識の牢獄

何らかの効果が宣言された瞬間に使用できる。

その効果を打消し、ラウンド終了まで同じ効果

を使用できなくする。1ラウンド1回。

M：加速領域デッドダンス

命中/17+4c 攻撃力/17+10c

ダメージに+【差分値】、さらにダメージ算出

のカードにジョーカーとエースが含まれている

枚数ごとに+20

A：終わる世界のエンゲージリンク

‡終末の始まり‡発動後から全ての命中判定に

CB4を得る。

▼‡アカーシャの剣‡20個程度

‡終末の始まり‡ 他多数

▼解説

ジュブナイルキラー。このJKは、物語を無限に吸収し、拡大しすぎた内なる世界によってリージョンそのものと化してしまった元リライターの少女である。

エネミーリスト：マーヴェリエンス

リストの見方

名称：そのエネミーの名称

分類：モブ、スタンド、アカーシャの区分

種族：そのエネミーの種族

レイス/リージョン：

属するレイスとリージョン

カテゴリ：属するカテゴリ

【識別】：データ識別の目標値

【行動値】：エネミーの行動値

【最大HP】：最大HP

【RR】：リアクションの判定値

【AR】：その他の判定に使う数値

▼ルーティーン

エネミーが行う行動内容

▼《スクリプト》

所持しているその他のスクリプト等

▼解説

エネミーの解説

名称：トランプの兵隊

分類：モブ

種族：魔法生物

【識別】12

【行動値】13

【最大HP】34

【RR】13

【AR】13

▼ルーティーン

S：トランプの兵隊

このエネミーの使役者は即座にドロー1を行う。

S：陣形

メインプロセスで行う武器攻撃の対象をエリアに変更する

M：武器攻撃（単体・白兵）

命中／9+2c 攻撃力／17+4c

▼解説

主にアリスマジカ能力者たちが使役する小さな兵隊たち。

トランプのカードにそのまま手足が生えたものや、各スーツごとに統一されたデザインをもつブリキやぬいぐるみの兵隊など、主のセンス次第で様々なバリエーションを持つ。

名称：リジットソルジャー

分類：モブ

種族：不死

【識別】8

【行動値】4

【最大HP】60

【RR】3

【AR】5

▼ルーティーン

M：物量攻撃（エリア・白兵）

命中／5+2c 攻撃力／27+3c

Q：継ぎ接ぎの兵隊

同じエリア内の別のリジットソルジャーが撃破されたときに使用できる。HPを15点回復する。

▼解説

死体を魔術や錬金術で繋いだり強化して造り出した死者の軍団。痛みも恐れもなく、ただ使役者の意のままに動いて敵に襲い掛かる。個々の能力は取るに足らないが、壊れてもいくらでも継ぎ接ぎして修理できるというあたり、理想的な雑兵と言えるだろう。生前、高い能力を有していた素材を使用したものは、十羽一絡げのものよりも遥かに価値が高く、また創造者に対しても高い賞賛が贈られる。

名称：マギーニマーレウス

分類：スタンド 種族：魔獣

リージョン：チバラギ、夢の国等

カテゴリ：ウィケット/プレーメン/カグヤ

【識別】25

【行動値】16

【最大HP】74

【RR】11+2c

【AR】14+2c

▼《スクリプト》

マギーニマーレウスは「ウィケット」「プレーメン」「カグヤ」の《スクリプト》を合計で25レベル取得している

▼解説

直立歩行するネズミに似た姿の魔術師。幻の魔術に長け、気付かぬままに人々を虜にしては自らの支配する世界へと引き摺り込む。

生粋の魔術師であるものの、気に入った相手は拷問器具や罠などを用いて物理的に苦しめることを好み、顔面に張り付けた無機質な笑顔の裏側には残忍かつ無慈悲で陰湿な獣の本性が隠されている。

かつては水夫として様々なリージョンを渡り、強大な魔術の秘儀はその際に身に着けたものと思われる。そして自ら船に穴を開け、アヒルの船長乗組員たちを生贄にして自らの王国である夢の国を造り出した。

名称：レッサー・パンダイア

分類：スタンド 種族：魔獣・吸血鬼

リージョン：仙華嶺央

カテゴリ：プレーメン/デューカスト

【識別】10

【行動値】6

【最大HP】130

【RR】2+2c

【AR】6+3c

▼ルーティーン

A：生体装甲・毛皮

白兵攻撃と射撃攻撃のダメージを-20する

A：眠れる猛獣

このエネミーはHPが70以下になるまでメインプロセスを行わない

I：笹を食べる

特に効果はない

M：恐れる平和の使者（エリア・白兵）

命中／7+3c 攻撃力／73+5c

▼解説

白地に黒の斑点を持つクマに似た姿の魔物。愛嬌溢れるその姿だが侮ってはいけない・・・

この魔物は毒の樹木を喰らい、生物の生き血を啜って力に変える、おそろしい吸血鬼の眷属なのである！

古い屍食鬼たちの社会では、しばしばレッサー・パンダイアが贈り物として取引されている。

名称：プリエル＝スペリアコーナ（影昏）

分類：アカーシャ 種族：悪魔

リージョン：魔界 カテゴリ：マキシムス

【識別】41 【行動値】17

【最大HP】666

【RR】23+3c 【AR】19+4c

▼ルーティーン

P：魔貴族の名乗り（ステージ）

ラウンド終了まで対象のあらゆる判定にCP2を与える。

M：タイダリメレンゲリア（白兵・エリア）

命中／19+3c 攻撃力／99+9c

ダメージを与えた対象に【スタック】

M：ラヴァ・カラメリッツェ（射撃・エリア）

命中／24+3c 攻撃力／66+6c

ダメージを与えた対象に【スリップ4】

▼†アカーシャの剣†30個程度

†終末の始まり† †差し替えた頁† 他

▼解説

5枚の翼と10対の蹄を備え、16万と473の軍勢を率いる魔界の大公。甘く濃厚なミルクと卵の香り、そして香ばしいカラメリゼを纏って現れ、召喚者に対して過去・現在・未来における全てのスイーツレシピを授けることができる。

また彼は優秀な魔界の剣術家であり、マレブランケの一人でもある。

彼の体自体もこの世のものとは思えぬ至高のブティングであり、気に入られれば、その緻密かつなめらかな舌触りと忘れ得ぬ至福の甘露が齧す味わいに溺れることができるだろう。

このデータは影昏と呼ばれる分身体であり、本来の10万分の1程度のものとされている。

† アカーシャの剣 † 一覧

† アカーシャの剣 † はアカーシャが用いる強力な能力である。
 † アカーシャの剣 † は《スクリプト》などとは別のもので扱い、同一のタイミングで複数個同時に使用しても構わない。
 またシナリオ1回の回数制限があるものでも、同名の† アカーシャの剣 † を複数個取得することができる。
 † アカーシャの剣 † は様々な“現象”や“結果”の最も根源的で画一的な状態であり、アカーシャをアカシックレコードに誘う鍵となる力である。

† 終末の始まり †

種別：自動
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 撃破された直後に使用できる。
 【HP】を20にし、即座に1回のメインプロセスを得る。
 † 終末の始まり † は複数取得できない。

 あなたに終りはない。
 何度でも読み返せる書のように、終りが訪れれば、即座にまた始まりへと向かうことができる。

† 黙示の欠片 †

種別：自動
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：効果参照 回数：—
 効果：
 あなたは【分類：アカーシャ】となり、データに以下の修正を得る。
 ・【基本HP】を×【PC人数×2】する
 ・全ての〈技能〉レベルに+2する（最大で5レベル）
 ・任意の【能力値】に合計で+5する
 ・取得している全ての† ドラマツルギー † を喪う
 ・獲得している全てのフラグを喪う

† 差し替えた頁 †

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 効果：
 【BS】を受けた瞬間に使用できる。
 任意の数の【BS】を解除し、解除した【BS】の強度合計×5点のHPを消費する。

 不都合な頁を差替えるように、肉体の変調を復元する力。

† 仮初の装丁 †

種別：—
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 ダメージロールの直後に使用できる。
 あなたが受けるダメージを0に変更する。

 仮初の装丁を纏い、滅びを免れる力。

† 破棄された葉 †

種別：—
 タイミング：Q 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 ダメージロールの直前に使用できる。
 同エリアのエネミー1体に自身をカバリングさせる。
 対象となるエネミーは【行動済み】でも構わない。

† 塗り重ねた色 †

種別：LV10
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 効果：
 あなたが行う全てのメインアクションの判定に+LVとする。

† 罵り合う言葉 †

種別：LV10
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 効果：
 あなたが与える全てのダメージに、+LV×10する。

† 灰の中の紙片 †

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 いつでも使用できる。
 任意の捨て札を一枚選択し、手札に加える。

† 偽りの記述 †

種別：LV10
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 効果：
 あなたの財産点に+LV×10する。

† 並び連なる害悪 †

種別：—
 タイミング：P 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 任意のエリアに任意のモブまたはスタンド1体を【未行動】で配置する。

 Special thanks to...
 自らの眷族を列挙し呼び寄せる力。

† 誤てる御標 †

種別：—
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 あなたが【行動済み】になった瞬間に使用できる。ラウンド終了時まで【行動値】を-10して【未行動】となる。

† 焚き潰される書 †

種別：—
 タイミング：I 対象：エリア
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 対象に50のダメージを与える。
 命中判定とリアクションのタイミングは発生せず、このダメージには「ガード」が行えない。

† 埋め臥される智 †

種別：LV5
 タイミング：M 対象：ステージ
 判定：〈意思〉 回数：—
 効果：
 対象は〈知識〉でリアクションを行う。
 勝利した場合、対象の手札をLV+2枚、捨て札にする。

† 荒れ狂う藍 †

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 1回のダメージロールに使用できる。
 そのダメージに+100する。

† 紛れ込む白 †

種別：—
 タイミング：I 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 あなたは即座にメインプロセスを得る。
 この効果は他のメインプロセスを獲得する効果よりも優先される。
 † 紛れ込む白 † を複数取得しても、1ラウンドに使用できる回数は1回までとする。

† 模倣した虹 †

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：効果参照
 判定：効果参照 回数：シナリオ1回
 効果：
 † 模倣した虹 † は、任意の† ドラマツルギー † か † アカーシャの剣 †、または一つの効果として使用できる。
 ただし † 模倣した虹 † で選択できるのは、そのシナリオ中で一度でも使用されたものに限る。

† 否定する赤 †

種別：—
 タイミング：Q 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 † ドラマツルギー † や《スクリプト》を含む、何らかの効果の使用が宣言された瞬間に使用できる。
 その効果を無効化する。
 対象の効果は、使用自体はされたが効果は発揮されなかったものとして扱い、使用回数等があれば消費される。

† 侵蝕する緑 †

種別：—
 タイミング：P 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 使用時に「レイス」を一つ選択する。
 選択した「レイス」のキャラクターは、ターニングフェイズに50点のダメージを受ける。
 この効果は対象がカードを1枚プレイすることで無視できる。
 この効果は戦闘終了時まで継続する。

† 虚飾する黄 †

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：単体
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 何らかの判定が行われた直後に使用できる。
 その判定の達成値に+50する。

† 溢れ出る黒 †

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：単体
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 あなたが何らかの行動や攻撃を行うときに同時に使用できる。
 その行動や攻撃の対象をステージに変更する。

† 不可視の青 †

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：単体
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 リアクションの判定が行われたときに使用できる。
 そのリアクションの達成値に+20する。

† 汚濁した紫 †

種別：—
 タイミング：P 対象：ステージ
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 ラウンド終了時まで、対象はあらゆる判定でスートが合致していないものとみなされる。
 この効果は、対象が判定ごとに余分にカードを1枚プレイすることで無視できる。

† 乱反射の橙 †

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 効果：
 あなたがダメージを受けて【HP】を減少させた直後に使用できる。
 そのダメージを発生させた対象の【HP】を同じだけ減少させる。

† 歪み霞む綴り †

種別：—

タイミング：P 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

効果：

ラウンド終了まで、あなたのメインプロセ
スで行うサブアクションとメインアクシ
ョンの回数を+1回する。うすばやけて重なった文字のように、幾重
にも行動を重ねる能力。

† 乱れた書架 †

種別：—

タイミング：I 対象：自身

判定：自動成功 回数：ラウンド1回

効果：

あなたは即座に任意のエリアに配置され
る。

† 禁忌の定理 †

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

効果：

取得時に白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃の
中から一つを選択する。あなたが装備している、選択した攻撃を行
う武器の【攻撃力】を2倍にする。

† 束ねられた暴理 †

種別：LV10

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

効果：

あなたの【最大HP】を+LV×50する。

† 虚構の原理 †

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

効果：

あなたが装備している【種別：装甲◎】の
アイテム全ての【耐久力】を2倍にする。

† 加速する暴論 †

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

効果：

あなたが装備している全てのアイテムの
【行動値】のうち、+1以上のものを全て
2倍にする。

† 絶えざる愚書 †

種別：—

タイミング：効果参照 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

効果：

あなたが【撃破】された瞬間に使用できる。
【撃破】を取り消し、HPを【自動回復】
点に変更する。

† 秘めたる悪意 †

種別：—

タイミング：効果参照 対象：自身

判定：効果参照 回数：—

効果：

あなたが行う命中判定が失敗するか、リア
クション側が対決に勝利することに、【ヘ
イト】を+1ポイント蓄積していく。
あなたが行う全ての命中判定の達成値に、
常に+【【最も高い能力値】×【ヘイト】】
する。
【ヘイト】は最大で【最も高い能力値】点
まで蓄積する。

† 纏わる炎の舌 †

種別：—

タイミング：効果参照 対象：自身

判定：効果参照 回数：—

効果：

あなたが行うダメージロールで、キャラク
ターを【行動不能】か【死亡】にできなか
った場合、【ヘイト】を+1ポイント蓄積
していく。
あなたが行う全てのダメージロールに、常
に+【【最も高い能力値】×【ヘイト】】
する。
【ヘイト】は最大で【最も高い能力値】点
まで蓄積する。

† 尽き果てぬ妄言 †

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

効果：

あなたが行うダメージロールに、+【(【最
大HP】-【HP】)÷4】する。

† 騙りし悪智 †

種別：LV5

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：ラウンドLV回

効果：

あなたが行う攻撃の命中判定と同時に使
用する。
その攻撃の対象を任意のn体に変更し、与
えるダメージを÷nする。

† 疫識の伝播 †

種別：LV5

タイミング：Q 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：ラウンドLV回

効果：

あなたの攻撃でダメージを受けたキャラ
クターが【HP】を減少させる直前に使用
できる。
そのキャラクターと同じエリアに配置さ
れた任意のキャラクターのHPを、ダメー
ジの1/10に等しい値だけ減少させる。