PANDORONIA

敵方生態與 掉落全名錄

240種敵方 · 48名Boss · 104個戰鬥階段

FFBE式2.5D敘事JRPG | 敵方、身體改造、戰場回收與製作方向

普通人上限70%；95%只屬於故事指定人物。

所有可培養角色從遊戲初期即具仿生改造；每個人、每個部件與品質都造成不同精神負荷。

這是一份完整文字設計與資料交件。240種均有外形、兵器、行為、反制與特色回收物；Boss逐階設定形變、核心與行動。尚未將命名當作正式怪物美術、240套AI或劇情關卡完成。

數量是可供劇情配置的設計池，不是固定關卡清單。新增軍名、造型、係數與掉落權重均為P；故事專名與出場關係待原著整合。

閱讀索引與編制

第一部：已確認規則、身體分類、掉落與來源。第二部：24名角色改造參數。第三部：192種編制與巨獸完整設定。第四部：48名Boss逐階設定。第五部：文化一手參考。

PDN作戰部隊：20種

PDN特種作戰部隊：12種

PDN近衛軍與特勤隊：12種

PDN高度改造人：16種

PDN生化人 / 全機械生命：12種

PDN坦克與地上攻擊載具：16種

PDN融合兵器 / 波瑟芬技術譜系：16種

PDN量產驅獸：12種

雨碑戰團 | 瑪雅視覺譜系：12種

曜日戰團 | 阿茲提克視覺譜系：12種

青垣戰團 | 邁錫尼視覺譜系：12種

古文明祭司與控獸維繫者：8種

古代種巨獸：20種

最高祭司造物 | 古代種融合獸：12種

PDN Boss：24種

古文明Boss：24種

PDF以穩定ID搜尋單位，例如BP24、BA19、pdn-line-01。JSON / CSV保留相同ID，可直接交後續企劃、美術與工程。

第一部｜改造、敵方生態與掉落

1. 人類、仿生體、全機械生命與融合生命

C：所有可培養角色從遊戲初期已有仿生改造。不讓改造系統等到中後期才出現，也不讓角色以零部件配置進入有效戰鬥配裝。

C：普通人類上限70%。等級999、極稀有零件、減重或相容性技能都不能解鎖95%。相容性處理兵器／接口，不改寫生理耐受資格。

C：95%僅故事指定。目前上白石光子、海蒂斯已明確；大空宿炎、史坦傑克森、迪薩爾、魯修斯等未明示95%者仍按普通上限。不能因「重要角色」四字自行加特權。

C／P：角色個別精神承受差異。上限為C；具體起始改造包、敏感係數與部件反饋為P。起始目標9–22%左右的普通角色配置由完整部件組成，實配不強湊整數。光子與海蒂斯保留故事95%本體。

全機械生化人是人工機械生命的身體構造，不是普通人從70%練成100%。融合生命是人／古文明人／武器／巨獸融合後的另一身體類型，不用改造百分比冒充普通人突破上限。魯修斯的晶化另計，不能把黑曜石算成免費仿生比例。

上述新敵方中的普通人類改造率不超過70%。若未來故事另確認超限人物，須加入具名資格；不能依敵方階級、角色等級或存檔布林旗標自行升限。

與既有技能資格連動：複製技能仍要求80%以上，五主動組合仍要求90%以上。因此普通70%人物不能靠升級、稀有改件或相容性繞過這兩項資格；這些能力只會開放給具故事超限資格且另外滿足取得條件的人物。這是兩組已確認規則的交集，不是全員終局自動解鎖。更換身體後可保留已學記憶，但當前發動資格仍須重新檢查。

精神負荷演算法（係數P，已接入配裝與區域戰鬥）

設A為實際改造百分比、C為個人上限、s為個人敏感係數、k為臨界負荷係數；各部件的改造百分比為a、神經反饋為f、品質為q。

$F = \Sigma(a \times f) / 95$

$Q = \Sigma[a \times (1 - q)] / A$

個人臨界負荷 = $1 + k \times (A/C)^4$

精神累積 = 事件壓力 × s × $(1 + 3F^2)$ × 個人臨界負荷 × $(1 + 2Q)$ × (1 − 抑制比例)

熱能事件另外受散熱效能影響；強力神經穩態技能的有效窗口可暫停增長。現有抑制上限與技能窗口沿用配裝v2。分母95只是統一比較基準，不代表普通人可裝95%。神經系統1.35、內分泌1.24、脊椎1.20、循環／承力部位各自不同，並非每1%改造都造成相同壓力。低品質會提高負荷；高品質不能消除高改造率本身的代價。

精神100%進入至少10個行動窗口昏厥，MP／EN回復隨壓力下降的既有規則保留。此處的事件壓力不是每次渲染畫面或每秒自動累積；實際戰鬥事件由同一時間軸驅動。

舊普通95%配置會明確判無效。基地頁提供「按個人上限重新配置」，卸下部件進入倉庫，不銷毀物品，不清掉已學技能或腦內永久數值。保存中的完整戰鬥不能悄悄改身體，應先回基地處理再開新戰鬥。

2. 敵方分類與辨識原則

240種是本版可供配置的完整敵方設計池，包含192種編制單位／巨獸、48名Boss。不是240個必經關卡，也未把整個PDN設成敵對勢力。faction表示科技／生物來源；實際敵我由遭遇、叛變、演習或劇情決定。

PDN編制 / 種數 / 有別於其他類型的設計重點

作戰部隊 / 20 / 衝鋒、掃射、煙幕、供彈、救護、護盾與回收，能組成不同戰術小隊

特種作戰部隊 / 12 / 狙擊、侵入、標定、誘餌、獵殺與拆盾，給玩家可辨識準備訊號

近衛軍 / 特勤隊 / 12 / 護持、反擊、轉移承傷、近身執行與訊號封鎖

高度改造人 / 16 / 身體各部件形成不同攻擊器官；上限70%，不是全員95%

全機械生化人 / 12 / 機械生命的模組、運算、維修、冷卻與分體結構

地面載具 / 16 / 坦克、輪履砲車、運輸 / 維修 / 防空平台，破壞接口與底盤有區別

融合兵器 / 16 / 波瑟芬技術譜系的異常生命，器官 / 人 / 武器融合，不是普通換手臂

驅獸 / 12 / 生物機甲、獨立反應爐、專用武裝與不同移動輪廓

PDN Boss / 24 / 8小、8中、6關卡、2最終級

古文明編制 / 種數 / 設計重點

雨碑戰團 / 12 / 瑪雅視覺參考，碑紋、羽飾、玉石、長矛、盾與投槍器

曜日戰團 / 12 / 阿茲提克視覺參考，黑曜刃、鷹 / 豹、日輪、投擲與捕縛

青垣戰團 / 12 / 邁錫尼視覺參考，青銅胸甲、護脛、重盾、戰車與矛列

祭司 / 控獸編制 / 8 / 封存、維繫、治療、引導與阻斷；普通控獸者不自動具製造權

古代種巨獸 / 20 / 獅、虎、豹、鷹、象及其他物種，各自體態與狩獵循環

祭司融合獸 / 12 / 不同動物、巨獸與人融合的結構，每種有不同同步弱點

古文明 Boss / 24 / 8小、8中、6關卡、2最終級

每筆完整設定必備：獨有輪廓、武器構造、戰鬥循環、反制方法、作用類型、特色回收件及尺寸。增加等級或稀有度可以沿用同一物種，不另算新怪；換顏色、加HP不算新增種類。

作用類型表示該單位的攻擊輸出，不等於它自己的防禦弱點。弱點依本體、裝備與核心狀態另定；一般敵人仍可保留設計指定的階段 / 狀態弱點變化，不能因列為regular就禁止變化。新增240種尚未逐隻配置數值抗性表，後續綁定固定區域時接既有數值演算法。

古文明指揮層可涵蓋一般戰士、小隊長、軍團長、將軍、指揮官與最高領導人；祭司是並行的宗教 / 乙太權力系統，不必硬塞成高於所有軍官的一條直線。具體稱號已在48種Boss內分配，權力關係待故事配置。

3. 乙太與軍事視覺

只有古文明領域具自然乙太環境；外觀原始的弓、矛、弩可由乙太儲存與導能結構產生砲擊級效果。敵我戰場回收使PDN能持有古文明物件、古文明也能持有PDN裝備；持有不改變原產科技。

P：離開乙太環境的繳獲原生兵器使用封存能量 / 經PDN技術處理，不能因此宣稱PDN各地自然乙太化。補能、耗損與基地轉接的最終數值O，來源試算不虛構無限補充。

最高祭司具融合製造能力。此版BA19「縫界織主」、BA23「千碑冠主」具製造權；其他控獸者可控制已製成的融合獸。融合儀式有素材、可見準備與中斷窗口，不是無限憑空生怪。

文化一手資料

Hudson Museum：Maya Warfare：兵器、盾與羽飾參考。

Met Museum：Sun Warrior Altar：鷹 / 美洲豹武士與太陽意象參考。

Canellopoulos Museum：Mycenaean Bronze Weapons：青銅兵器與防護結構參考。

以上只作形制研究。三戰團軍名、乙太效果、融合術、角色名稱和本作權力結構都是原創虛構，不包裝成歷史史實，也未把館藏照片作遊戲資產。

4. 掉落來源與用途

來源 / 主要可取得內容 / 應避免的錯誤

古文明人型 / 刀劍、弓弩、槍矛、盾、原生乙太護具、組裝素材、20 / 50 / 100%融合精華、繳獲PDN品 / 不把其原生裝備全部畫成PDN高科技

巨獸 / 融合獸 / 特化重型兵器、可轉接小型器官 / 神經節、素材、小中大乙太核心、攜帶或嵌入的繳獲品 / 巨獸重砲不是人人能拿；小型加速節才可另做轉接

PDN普通 / 特種 / 近衛 / 槍刀、護具、低中度仿生回收件、零件、繳獲古文明物件 / 回收件需隔離與基地處理，不能把屍體整套身體直接換上

PDN高度改造人 / 高負荷肢體 / 內部器件、致動器、武器與裝備 / 改造比例仍限普通70%，不是量產95%

PDN生化人 / 運算核心、感測器、致動器、冷卻與修復零件 / 全機械生命不等於人類改造100%

地面載具 / 輪履、傳動、裝甲、載具底座武裝與組裝素材 / 載具底座武裝有人型尺寸限制

PDN融合兵器 / 隔離素材、融合器官、嵌合兵器、可檢驗回收件 / 與普通機械零件分流，先處理生物 / 訊號污染

PDN驅獸 / 專用武器、神經 / 承力零件、小中大強度核心反應爐 / 反應爐強度不是乙太核心尺寸的同一件物品

精華濃度20 / 50 / 100為C。小中大乙太核心與反應爐分級為C。此版新增14個素材ID與8類原生乙太兵器規格，保留可擴充欄位。乙太融合精華、乙太核心與既有基地貨幣「古文明結晶」不是同一物品。

掉落紀錄保留原產勢力、持有勢力、來源敵人、原生 / 戰場繳獲、區域強度帶與物件類別。敵方持有某文明物品不改寫其原產。

P：抽中「繳獲PDN品」後，內容為武器60%、裝備40%；抽中「繳獲古文明品」後，內容為武器40%、裝備25%、封存精華35%。這些是已進入繳獲類別後的條件分配，不能與總掉落率相加。雙方都可回收對方護具，不只回收武器。

稀有度與來源權重（P）

型號供給比例仍為每域基礎75%、稀有20%、非常稀有4%、極為稀有1%。一般掉落抽樣的稀有權重另設80%、16%、3.6%、0.4%，讓極稀有實際取得更少；兩者分母不同。獨一無二不進隨機池。

12類來源分配詳見全名錄與loot-sources.json。類別權重是「一筆既定掉落的內容」，不是每次擊殺必定掉落。精華抽中後才抽濃度；濃度100%不代表100%掉落。P：Boss保證一份特色材料碎片，不保證整件極稀有裝備；變身、部位、護衛與召喚物不重複領取本體整場獎勵。

掉落強度鎖來源區域；玩家回舊區不使掉落升級。現有試算沿用區域上限+10級的最高邊界，不看玩家當前等級。稀有型號仍受該區庫存門檻，不能新手區隨機出終局武器。101級後沿用固定探索帶，不每次隨玩家升級。

尺寸與轉接

portable：可攜人型規格；仍檢查STR / VIT、重量、插槽與技能。implant-component：小型可轉接器件，先在PDN強化室處理。beast-only：巨獸 / 驅獸重裝；vehicle-only：載具底座規格。減重技能只能處理明示重量，不能縮小幾公尺長的砲或創造不存在的安裝座。人獸混合站位不表示兩者可以無限制互換裝備。

5. Boss階段與戰鬥佈局的連接

小Boss1階、中Boss2階、關卡Boss3階、最終級Boss5階。48名Boss共104個獨立階段設定；每階列出形體變化、新行為、突破口與核心。五階Boss的四名候選只是最高規模設計池，不表示主線必有四個最終決戰。

每階有結構或輪廓變化，不能只換色。戰鬥本體HP沿用連續階段，不靠轉階無條件清除溢出傷害或回滿HP。護盾、部位、寄生體與護衛明確分開；一般Boss前方召喚護衛同時最多3個，可再次召喚，護衛清空才解除其規定的越過攻擊削弱。巨型Boss的兵器 / 寄生體位置依其造型配置，不把任意附著點都算成額外三名護衛。

人型、巨獸、驅獸、巨型Boss都使用左右鏡像、視覺平衡的彈性佈局；依輪廓安排核心、附著物與同場人型。巨大物件不排除同場3名人型。此名錄給出尺寸與形態，既有佈局求解仍決定最終座標，不硬寫固定五格。

新增具名設計尚未逐隻接成獨立AI；現有區域戰鬥仍使用固定區域16類戰術模板。後續故事配置需把具名敵人對應地區等級帶、隊形、技能與正式資產；不得把掛上名稱說成該獨特機制已實作。主線約90級、舊區固定與同級Boss抗秒殺仍沿用，並因70%上限重新計算參考配裝。

6. 後續美術所需的完整內容與待定項

每筆已有外形主結構、動作辨識、兵器與反制訊號；Boss每階另有形變與核心。正式美術包仍須對應每階Sprite / 立繪、動作、VFX、受擊 / 死亡、部位與透明整合輸出。本版沒有宣稱那些圖像已生成。

O：章節 / 地圖配置、命名與原著專名的最終校對、每場一般擊殺掉落次數 / 空掉落、特定破壞對回收品質的公式、原生乙太兵器完整300型號擴充與正式可穿戴資料、基地製造轉接配方、具名敵人獨立AI、正式美術包。這些不阻止本次完整敵方設計交付，也不包裝成已完成。

本機圖鑑：http://127.0.0.1:8768/enemies.html。所有資料、全名錄、Boss階段表與個人改造表位於 data/bestiary-v1/，PDF保存在專案 output/pdf/。

第二部｜24名角色改造與精神參數

上限C；初始改造包與敏感係數P。未確認為95%的具名角色仍用70%上限。下列初始實配依完整部件計算。

上白石光子

上限 / 起始目標 / 實配：95% / 95% / 95%

初始部位：nerves、spine、torso、r-arm、l-arm、r-hand、l-hand、r-leg、l-leg、r-foot、l-foot、face、heart、lungs、gut、endocrine、antibodies、blood

精神敏感係數 / 臨界係數：0.9 / 0.1

故事已確認95%；獨一無二本體，不是量產改件的通用上限

海蒂斯

上限 / 起始目標 / 實配：95% / 95% / 95%

初始部位：nerves、spine、torso、r-arm、l-arm、r-hand、l-hand、r-leg、l-leg、r-foot、l-foot、face、heart、lungs、gut、endocrine、antibodies、blood

精神敏感係數 / 臨界係數：0.95 / 0.12

故事已確認95%；特殊人物資格不向普通角色開放

大空宿炎

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 19% / 19%

初始部位：r-arm、endocrine、r-hand、r-foot

精神敏感係數 / 臨界係數：1.08 / 0.25

熱能 / 爆發操作的反饋偏高；未據故事授予95%

史坦傑克森

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 14% / 13.3%

初始部位：nerves、face、r-hand

精神敏感係數 / 臨界係數：1.16 / 0.3

高密度運算接口敏感；不是無限耐受

迪薩爾

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 18% / 16.15%

初始部位：heart、blood、r-hand、l-hand

精神敏感係數 / 臨界係數：0.84 / 0.18

回復與循環穩定；未據創辦人身分自動授予95%

魯修斯

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 10% / 9.5%

初始部位：nerves、r-foot

精神敏感係數 / 臨界係數：1.1 / 0.28

晶化與機械化分開計算；黑曜石不是免費機械化比例

莉莉絲

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 12% / 11.4%

初始部位：r-arm、antibodies

精神敏感係數 / 臨界係數：0.98 / 0.22

作業 / 挖掘接口的長時間反饋

極東作戰部隊隊長

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 22% / 21.85%

初始部位：r-arm、spine、r-hand、r-foot

精神敏感係數 / 臨界係數：0.94 / 0.22

穩定的指揮及前線承力配置

極北特殊部隊支援官

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 16% / 14.25%

初始部位：lungs、blood、r-hand、l-hand

精神敏感係數 / 臨界係數：0.92 / 0.2

低溫環境與供能支援配置

PDN先鋒突擊兵

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 12% / 11.4%

初始部位：r-arm、antibodies

精神敏感係數 / 臨界係數：1.02 / 0.24

衝刺與近戰回饋

PDN重盾衛士

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 17% / 16.15%

初始部位：spine、torso、r-foot

精神敏感係數 / 臨界係數：0.9 / 0.24

反作用力與持續承傷

PDN狙擊手

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 10% / 9.5%

初始部位：nerves、r-foot

精神敏感係數 / 臨界係數：1.1 / 0.28

感測負荷集中，不以高AGI免除壓力

PDN重裝火力手

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 20% / 19%

初始部位：r-arm、spine、r-hand

精神敏感係數 / 臨界係數：1.04 / 0.27

重火力回饋 / 散熱負荷

PDN戰地醫務官

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 11% / 10.45%

初始部位：heart、blood、antibodies

精神敏感係數 / 臨界係數：0.88 / 0.2

循環支援，仍受臨界改造壓力

PDN電子戰專家

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 15% / 14.25%

初始部位：nerves、spine、antibodies

精神敏感係數 / 臨界係數：1.14 / 0.29

侵入與多路訊號疊加

PDN神經干擾員

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 14% / 13.3%

初始部位：nerves、endocrine、r-hand

精神敏感係數 / 臨界係數：1.2 / 0.32

神經訊號輸出強、反饋敏感

PDN偵察游擊兵

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 9% / 8.55%

初始部位：r-foot、l-foot、face

精神敏感係數 / 臨界係數：1.08 / 0.25

快速感知及步態校準

PDN白刃護衛

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 13% / 12.35%

初始部位：r-arm、r-foot

精神敏感係數 / 臨界係數：0.96 / 0.23

穩定近戰與防護接口

PDN量子劍士

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 16% / 15.2%

初始部位：r-arm、r-hand、antibodies

精神敏感係數 / 臨界係數：1.12 / 0.28

量子兵器與反射協調

卡維爾

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 10% / 9.5%

初始部位：nerves、r-foot

精神敏感係數 / 臨界係數：1 / 0.24

此為可運行參考；具體劇情改造部位仍未定案

PDN驅獸駕駛員

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 17% / 16.15%

初始部位：nerves、spine、r-hand

精神敏感係數 / 臨界係數：1.18 / 0.3

人機同步反饋較高；駕駛不等於全身95%

PDN戰術協調官

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 13% / 12.35%

初始部位：nerves、endocrine、r-foot

精神敏感係數 / 臨界係數：1.06 / 0.24

多線指揮與訊號負荷

PDN滲透刺客

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 12% / 10.45%

初始部位：nerves、r-hand

精神敏感係數 / 臨界係數：1.15 / 0.29

隱匿感測及瞬間動作反饋

PDN綜合作戰員

上限 / 起始目標 / 實配：70% / 10% / 9.5%

初始部位：spine、r-hand

精神敏感係數 / 臨界係數：1 / 0.24

普通角色的均衡基準

第三部｜PDN編制與巨獸

PDN作戰部隊 · 20種

pdn-line-01 楔鋒突擊兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：前傾短肩甲、右臂外露導軌，衝鋒時甲片向後滑

主要兵器：短步槍與撞擊刺刀

行為循環：先壓低一列命中，再突入該列近戰

突破口：打斷衝鋒準備，讓其撞上防禦者

特色回收：撞擊滑軌；人型可攜規格

作用：pierce、impact；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-02 盾脊步兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：背負分節塔盾，盾展開時形成駝背輪廓

主要兵器：折疊塔盾與單手槍

行為循環：替相鄰人型分擔傷害，攻擊後短暫收盾

突破口：從暴露側核心破盾，避免只打受保護者

特色回收：分節盾脊；人型可攜規格

作用：impact、pierce；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-03 縱火壕兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：兩具側掛燃料囊、短腿寬靴，噴口貼地

主要兵器：地面噴焰器

行為循環：點燃前列地帶，換列或防禦可減少持續灼傷

突破口：先破燃料控制閥，別在地帶內連續蓄能

特色回收：耐熱混流閥；人型可攜規格

作用：heat；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-04 霰幕掃蕩兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：橫向展開的三角護面、腹前寬幅槍架

主要兵器：廣角霰彈槍

行為循環：蓄力後掃一列，多目標分攤總傷害

突破口：分散受擊列，準備時打斷

特色回收：廣角散射栓；人型可攜規格

作用：blast、impact；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-05 棘索捕縛兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：左右腕各一卷索輪，膝部倒鉤不對稱

主要兵器：帶電鋼索與拖拽鉤

行為循環：鎖住正在準備的角色，延長其準備時間

突破口：先解除索扣或擊倒持索者

特色回收：絕緣回收索輪；小型轉接部件

作用：electric、pierce；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-06 舷梯破門兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：左臂方形破門槌，右側堆疊炸藥盒

主要兵器：震擊槌與定向破門藥

行為循環：先破盾再短暫削弱本體DEF

突破口：護盾輪替，爆破蓄能時攻擊藥盒

特色回收：定向破門藥殼；人型可攜規格

作用：impact、blast；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-07 脈衝擲彈兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：胸前旋轉投射盤、肩上投彈導槽

主要兵器：電磁手雷

行為循環：先標記高機械化者，再投出延遲脈衝

突破口：用非被標記者中斷，保留淨化資源

特色回收：延遲起爆板；人型可攜規格

作用：emp、blast；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-08 折鏡射手

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：一片可翻轉的細長光學盾立在肩後

主要兵器：折射步槍

行為循環：先架鏡改變射線，再越過前列打後排

突破口：破鏡使其重新架設，避免把所有脆皮留同列

特色回收：折鏡鍍膜片；人型可攜規格

作用：beam、pierce；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-09 錨足機槍手

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：腳跟兩支地錨、腰間環形供彈帶

主要兵器：帶座重機槍

行為循環：固定後持續壓制，移動與轉向時火力中斷

突破口：誘導其轉向或攻擊地錨

特色回收：鎖足承力套；小型轉接部件

作用：pierce；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-10 跳沿游擊兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：小型髖翼與兩段彈簧膝，落地時膝翼張開

主要兵器：短槍與滑行刃

行為循環：躍過前列後打薄弱目標，落地有明顯停頓

突破口：守住落點，利用落地窗口精準打擊

特色回收：彈簧髖翼接頭；小型轉接部件

作用：cut、pierce；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-11 鐵肺煙幕兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：巨大的肋側過濾器與後傾排煙管

主要兵器：煙幕投射器

行為循環：遮蔽同伴降低HIT，自己在煙裡補給

突破口：用掃描揭露或優先拆掉過濾器

特色回收：可逆濾煙肺芯；小型轉接部件

作用：toxin、pierce；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-12 地釘工兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：四角工具背架、前臂磁釘槽

主要兵器：磁釘發射器與地雷

行為循環：把蓄能角色附近設為危險區，再逼其取消

突破口：先清危險區或打斷布設，不盲目連續換位

特色回收：磁釘定位匣；人型可攜規格

作用：pierce、blast；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-13 斜塔反裝甲兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：單側高聳導彈塔，另一肩刻意留空穩定

主要兵器：肩射反裝甲彈

行為循環：長準備鎖定驅獸，對一般人會分散威力

突破口：讓護衛替換承傷，鎖定線出現時中斷

特色回收：反裝甲尋標頭；人型可攜規格

作用：blast、dissolve；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-14 補帶彈藥兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：腰部三層彈帶、背部縱向輸彈柱

主要兵器：供彈裝置與防身手槍

行為循環：替重火力同伴縮短換彈窗口

突破口：先切斷供彈柱，讓敵隊真正進入裝填期

特色回收：輸彈分配棘輪；人型可攜規格

作用：pierce；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-15 凝膠救護兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：半透明醫療包與一支伸縮注入臂

主要兵器：凝膠注射器

行為循環：治療最低HP同伴；過度治療不轉成無限盾

突破口：控制救護者或集中收掉殘血目標

特色回收：生物凝膠囊；人型可攜規格

作用：pierce；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-16 逆頻護盾兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：左右肘立起圓形振盪盤

主要兵器：單體護盾投射器

行為循環：依受擊型態切換護盾頻率，切換間有空窗

突破口：交替不同作用類型或以INT破盾

特色回收：逆頻振盪盤；人型可攜規格

作用：beam、electric；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-17 鋸路近戰兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：前臂鏈鋸、護腿呈向後開口的齒槽

主要兵器：短距鏈鋸

行為循環：先腐蝕護甲再連續切割，不擅長追擊

突破口：用遠程控制保持壓力，防止腐蝕累積

特色回收：耐蝕鏈齒；人型可攜規格

作用：cut、corrode；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-18 測距協調兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：三支測距桿形成肩後三叉輪廓

主要兵器：目標指示器

行為循環：讓同伴集中瞄準一個核心，自己火力低

突破口：打掉測距桿或解除標記

特色回收：三軸測距晶片；小型轉接部件

作用：beam；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-19 殘場回收兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：背包有折疊夾爪，背後掛兩種文明的殘件

主要兵器：磁吸鉗與繳獲短刃

行為循環：先拾取戰場殘件，再修補己方護盾

突破口：在其回收時擊破夾爪，不讓補盾循環成形

特色回收：分類磁吸鉗；人型可攜規格

作用：impact、cut；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

pdn-line-20 斷後壓陣兵

人類仿生改造 / human / 10–35%仿生改造

獨有輪廓：雙層背盾、腳邊可展開的三角支架

主要兵器：長槍與抑制榴彈

行為循環：為撤退同伴製造防護窗口，最後才進攻

突破口：繞過掩護攻其支架，或用驅散解除護持

特色回收：斷後支架銷；人型可攜規格

作用：pierce、emp；來源表：pdn-infantry；劇情 / 地區待配置。

PDN特種作戰部隊 · 12種

pdn-special-01 靜脈潛伏者

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：緊貼背脊的薄刃、腕部細小藥管

主要兵器：消音短槍與毒針

行為循環：先隱匿，再向低HP者注毒；攻擊後顯形

突破口：保護薄弱者，抓住顯形期解除毒源

特色回收：微量配藥管；小型轉接部件

作用：toxin、pierce；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-02 雷隙突入者

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：腳踝外翻噴口、頭盔只有一道橫裂縫

主要兵器：瞬發電弧短刃

行為循環：高速插入蓄能者身旁，短暫麻痺後撤

突破口：預先防護或以控制攔截撤離點

特色回收：電弧腳踝噴嘴；小型轉接部件

作用：electric、cut；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-03 陰影折射員

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：背部三片轉動鏡鰭，影子和本體錯位

主要兵器：折射投影器

行為循環：製造假目標但共享本體狀態，不複製完整HP

突破口：掃描或範圍低成本試探定位真身

特色回收：偏振鏡鰭；人型可攜規格

作用：beam；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-04 脊線狙擊員

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：槍托連到脊椎外架，臉旁伸出單目長鏡

主要兵器：脊椎穩定狙擊槍

行為循環：長鎖定後穿透護衛削弱目標核心

突破口：鎖定時替目標上盾或中斷其支撐架

特色回收：脊線穩定接口；小型轉接部件

作用：pierce；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-05 黑箱侵入員

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：胸前封閉資料盒、四根短訊號指在頭側展開

主要兵器：侵入發射器

行為循環：延緩MP / EN回復，再嘗試奪取機械部件

突破口：先做神經隔離，攻擊其訊號盒縮短侵入

特色回收：隔離黑箱殼；人型可攜規格

作用：emp；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-06 冷井封鎖員

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：背部下垂霜囊、雙掌有朝下的噴口

主要兵器：低溫封鎖器

行為循環：降低SPD與裝填效率，避免直接高傷

突破口：淨化緩速或用熱能破壞霜囊

特色回收：霜囊調壓閥；人型可攜規格

作用：cold；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-07 牽星引導員

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：頭頂細長天線、手持兩截式標定杖

主要兵器：遠端火力標定器

行為循環：先畫出區域，再引導外部定向砲擊

突破口：在完成標定前擊倒，或離開被畫定的列

特色回收：遠域標定陣列；人型可攜規格

作用：beam、blast；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-08 虛步斬首者

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：反向踝關節與可脫離的單肩誘餌

主要兵器：彎刃雙刀

行為循環：以誘餌逼防禦，下一次才是真正破防斬

突破口：辨識第二次準備訊號，不把反擊用在誘餌

特色回收：反向步態節；小型轉接部件

作用：cut；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-09 脈鎖訊號獵手

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：兩片獵耳形感測板、胸前鎖相輪

主要兵器：鎖相弩

行為循環：專門追蹤使用技能後的能量痕跡

突破口：交替行動者或用低耗基本攻擊降低追蹤收益

特色回收：鎖相追蹤環；小型轉接部件

作用：pierce、emp；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-10 零距拆盾者

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：前臂扁平接觸板、肩部短距推進器

主要兵器：接觸式盾頻刀

行為循環：必須貼近才大幅削盾，對無盾目標不突出

突破口：收盾換輸出或控制其接近，不讓破盾傷害轉為免費秒殺

特色回收：接觸解盾板；小型轉接部件

作用：dissolve；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-11 灰羽滲透員

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：背部可折成狹長披片的滑翔翼

主要兵器：羽片式散射刃

行為循環：落地前射出扇面刃，落地後改短刀

突破口：以盾承接扇面，落地後打其薄翼根

特色回收：灰羽翼根軸；人型可攜規格

作用：cut、pierce；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

pdn-special-12 倒數爆破員

人類仿生改造 / human / 20–50%仿生改造

獨有輪廓：胸前有分段計時環，炸藥分布在四肢末端

主要兵器：定時爆破束

行為循環：將炸藥投到指定目標，死亡不憑空引爆未裝設炸藥

突破口：優先拆除已標記束，再決定擊殺時機

特色回收：分段計時器；人型可攜規格

作用：blast；來源表：pdn-special；劇情 / 地區待配置。

PDN近衛軍與特勤隊 · 12種

pdn-guard-01 御壁近衛

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：八片長甲像門扇圍住軀幹

主要兵器：重盾與直劍

行為循環：將同列傷害攬到自身，盾量有限

突破口：用穿刺核心或分兩次破盾 / 打本體

特色回收：門扇盾鉸；人型可攜規格

作用：impact、cut；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-02 雙印禁衛

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：兩個獨立肩部護印，一明一暗交替亮

主要兵器：雙頻長槍

行為循環：輪替保護兩個同伴；不能同時保住全隊

突破口：攻擊沒有亮印的對象

特色回收：雙印分流器；人型可攜規格

作用：pierce、beam；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-03 鐵誓扈從

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：斜掛胸前的護衛纜索、厚實單側甲裙

主要兵器：纜索槍與護手盾

行為循環：以纜索把一次重擊轉給自己，纜索會斷

突破口：用多段低成本攻擊消耗護持，再出大招

特色回收：護誓纜索扣；人型可攜規格

作用：pierce；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-04 逆刃近侍

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：刀刃向肘後反折，肩甲如收攏的鉗

主要兵器：反向關節劍

行為循環：先防禦後反擊，反擊不遞迴觸發自身

突破口：用弱化 / 掃描耗掉反擊姿態再攻

特色回收：逆折肘軸；小型轉接部件

作用：cut；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-05 白噪特勤員

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：環狀喉部發聲器、肩側隔音罩

主要兵器：白噪脈衝器

行為循環：擾亂鎖定與準備，直接傷害很低

突破口：先做訊號隔離或切換物理基本攻擊

特色回收：定向消噪膜；小型轉接部件

作用：emp；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-06 裁線執行員

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：左右手各一支伸縮直刃，腰間沒有槍套

主要兵器：線性光刃

行為循環：標出直線後一擊貫穿該列

突破口：防禦被標列或趁收刀期集中攻擊

特色回收：線刃聚焦片；人型可攜規格

作用：beam、cut；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-07 封核特勤員

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：胸口開合式籠架、手持鉗狀標記槍

主要兵器：核心封鎖鉗

行為循環：使已暴露的核心暫時不能獲得治療

突破口：先破標記裝置或用護盾延後死亡風險

特色回收：封核接觸鉗；小型轉接部件

作用：electric；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-08 折翼護官

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：四支短防空臂藏在背甲下

主要兵器：攔截彈與短槍

行為循環：攔截一次遠程大招，之後進入補彈期

突破口：用普通射擊消耗攔截，再切真正重火力

特色回收：攔截臂止動器；人型可攜規格

作用：blast、pierce；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-09 鎮魂警戒員

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：低垂球形感測頭盔、胸前同心波盤

主要兵器：精神抑制 / 干擾雙用器

行為循環：提高敵方精神累積，受到護盾保護時效能降低

突破口：保持精神抑制與護盾，先破波盤

特色回收：鎮魂濾波環；人型可攜規格

作用：emp；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-10 聖槍儀仗衛

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：長槍比身體高兩倍，槍尾接地支撐

主要兵器：蓄能儀仗槍

行為循環：立槍防禦後釋放高貫穿一擊

突破口：在立槍期間中斷，或以保護承接

特色回收：儀仗導能槍尾；人型可攜規格

作用：pierce、beam；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-11 要人撤離官

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：寬版導航披肩、腰間兩支伸縮擋板

主要兵器：撤離屏障器

行為循環：替特定目標製造脫離窗口，不任意全員逃走

突破口：破壞屏障或先阻斷撤離通道

特色回收：撤離屏障模組；人型可攜規格

作用：beam；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

pdn-guard-12 破戒監察員

人類仿生改造 / human / 30–55%仿生改造

獨有輪廓：單眼觀測柱、背後一條可拆的證據匣

主要兵器：能力抑制短槍

行為循環：鎖定最近施放Buffer者，限制同類增益疊加

突破口：改用不同能力鏈，或先讓低成本增益承受封鎖

特色回收：監察取樣匣；小型轉接部件

作用：emp、pierce；來源表：pdn-guard；劇情 / 地區待配置。

PDN高度改造人 · 16種

pdn-augment-01 鉗腕破甲者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：右手被雙層工業鉗取代，胸腔仍有肉體保護

主要兵器：重型液壓鉗

行為循環：鉗住盾後持續削弱，鬆鉗才可再次準備

突破口：攻擊液壓線，救出被鉗目標

特色回收：雙層液壓鉗座；小型轉接部件

作用：impact、corrode；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-02 槍脊步行者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：三支短槍管沿脊柱向前折，頭仍是人類

主要兵器：脊椎連射架

行為循環：步行射擊與站定射擊兩種姿態切換

突破口：逼其移動降低火力，再破後方供彈脊

特色回收：步行供彈脊；小型轉接部件

作用：pierce；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-03 反膝躍擊者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：雙膝向後彎曲，腳掌展成三趾爪

主要兵器：重踢與腿刃

行為循環：高跳後延遲落下，落地前不能追蹤新目標

突破口：預判落點防禦，利用落地失衡窗口

特色回收：反膝彈射腱；小型轉接部件

作用：impact、cut；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-04 臂砲擔架人

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：一隻前臂變成長砲，另一手提外部冷卻架

主要兵器：前臂雷射砲

行為循環：冷卻架展開後蓄能，收架時護甲變薄

突破口：先破冷卻架或趁收架轉火

特色回收：臂砲冷卻導槽；小型轉接部件

作用：beam；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-05 蛛線感知者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：背脊長出六支感知細桿，並非額外六隻手

主要兵器：感應絲與短針

行為循環：預告我方連續同類攻擊並提高閃避

突破口：換作用類型或以掃描干擾其預測

特色回收：六向感知桿；小型轉接部件

作用：pierce、emp；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-06 裂顎音震者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：下顎為張合共振腔，喉後有保留肉體護環

主要兵器：近距音震

行為循環：先降低回復效率，再推送震波

突破口：隔離共振或破下顎外殼，不必追擊肉體傷口

特色回收：共振喉腔膜；小型轉接部件

作用：impact；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-07 側爐熔刃人

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：腰側掛獨立小爐，熱刀由前臂側面伸出

主要兵器：熔熱臂刃

行為循環：熱量越高傷害越高，但過熱後必須停機

突破口：用低溫逼出更長停機期

特色回收：側爐混流芯；小型轉接部件

作用：heat、cut；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-08 輪踵疾行者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：腳跟為窄輪、腳尖保留抓地趾

主要兵器：輪刃衝撞

行為循環：連續衝刺會累積失穩，不可無限閃避

突破口：讓Tank防禦接住一輪，再攻失穩部位

特色回收：輪踵差速器；小型轉接部件

作用：impact、cut；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-09 雙心供能者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：胸前兩個不同節奏的泵室，仍保留原生腦與神經

主要兵器：雙泵能源器

行為循環：給自己短期EN增益，另一泵室成為弱點

突破口：攻擊當下未供能泵室，避免盲目打發光的一側

特色回收：雙泵節律閥；小型轉接部件

作用：electric；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-10 棺背抑制者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：背部像窄棺的穩定箱，四肢改造比例不高

主要兵器：重型抑制場

行為循環：站定時讓敵我技能準備都變慢

突破口：利用低耗普攻或先破箱體穩定器

特色回收：棺背穩壓器；小型轉接部件

作用：emp；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-11 刃髖旋擊者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：髖側雙刀環，雙臂仍可持一般武器

主要兵器：髖環刃

行為循環：以旋轉反制近戰，遠程時必須停轉架盾

突破口：用遠程逼出架盾，切近戰抓停轉期

特色回收：髖環安全軸；小型轉接部件

作用：cut；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-12 磁掌繳械者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：掌心巨大磁環，手臂肉體以外架支撐

主要兵器：磁場掌

行為循環：暫時封住一個金屬武器掛點，不能永久奪走裝備

突破口：切換其他組或打掉磁環

特色回收：磁掌退磁片；小型轉接部件

作用：emp、impact；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-13 灌流醫械人

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：腹部外置循環袋與細管，護甲刻意避開管路

主要兵器：戰場灌流器

行為循環：持續治療一人，管路切斷後需重連

突破口：精準攻擊外管或同時壓制兩個對象

特色回收：灌流隔離瓣；小型轉接部件

作用：toxin；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-14 折頸觀測者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：頭部裝在可伸長的觀測頸上，身軀躲在盾後

主要兵器：超視距指示器

行為循環：替後方火力提供弱點標記，自己不穿透全體護盾

突破口：打斷伸頸取樣，不把大招浪費在本體重盾

特色回收：伸頸光纖束；小型轉接部件

作用：beam；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-15 磐踝承載者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：巨大的雙踝支柱，比膝甲更寬

主要兵器：肩載重火箭

行為循環：先把雙腳鎖到地面再全力發射

突破口：破壞一側支柱造成裝填延誤

特色回收：磐踝承重栓；小型轉接部件

作用：blast；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

pdn-augment-16 感痛回饋者

人類仿生改造 / human-large / 50–70%仿生改造

獨有輪廓：外露感測皮膜布在左半身，右半為封閉裝甲

主要兵器：回饋針與神經盾

行為循環：把一次異常狀態反射，無法無限重複反射

突破口：先用低成本弱化消耗反射，再上主Debuff

特色回收：感痛隔離皮膜；小型轉接部件

作用：electric、toxin；來源表：pdn-augment；劇情 / 地區待配置。

PDN生化人 / 全機械生命 · 12種

pdn-synthetic-01 稜光生化衛

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：人型光滑面殼下為完整機械骨架，胸前菱形計算節

主要兵器：光束短杖

行為循環：重算自身防護，亮節所在位置是當輪弱點

突破口：追蹤亮節位置，電磁控制優於普通生物毒

特色回收：菱形運算節；小型轉接部件

作用：beam；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-02 水銀塑形者

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：液態外皮在固態骨架間流動，手部可拉成細刃

主要兵器：塑形臂刃

行為循環：收縮閃避或展開群擊，兩者不能同時成立

突破口：低溫限制展開，再用打擊破骨架

特色回收：液態導電膠；小型轉接部件

作用：cut、electric；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-03 無面禮賓機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：沒有五官的卵形頭，雙手有可翻的禮儀護板

主要兵器：近距護板與隱藏短槍

行為循環：先假裝保護同伴，下一輪開板射擊

突破口：從開板前的指節動作辨識攻擊

特色回收：翻掌禮板鉸；人型可攜規格

作用：pierce；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-04 蜂巢分身機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：胸內蜂格、肩背可分離四個小型感測子機

主要兵器：分體感測群

行為循環：子機提高HIT而非各自獲得完整本體火力

突破口：先清感測子機，或電磁干擾共同控制核

特色回收：蜂格同步器；小型轉接部件

作用：emp、pierce；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-05 逆像演算機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：前後皆有人臉形護面，真正感測器位於腰側

主要兵器：鏡像脈衝器

行為循環：以假面誤導核心瞄準，腰側掃描時露出真核

突破口：掃描真核，別把頭部規則套到全機械個體

特色回收：腰側真核鏡；小型轉接部件

作用：beam；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-06 瓷殼醫療機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：白瓷般分片外殼與透明機械內臟，無人類器官

主要兵器：修復束

行為循環：修補機械單位而非治療純肉體，破殼後維修中斷

突破口：集中打斷維修束或破透明供能管

特色回收：修復束整流器；小型轉接部件

作用：beam；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-07 齒輪審判機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：頭後偏心齒環，雙肘可轉到不合人類關節的角度

主要兵器：環刃與拘束鉗

行為循環：交替拘束與旋刃，轉環卡死時無法反擊

突破口：打擊齒環接縫，避免只用切割磨外殼

特色回收：偏心限位齒環；小型轉接部件

作用：impact、cut；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-08 薄翼浮游機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：小型人型軀幹掛在兩片透明升力翼下

主要兵器：空中點射器

行為循環：避開低位近戰，受中斷後墜到可近攻高度

突破口：用遠程 / 中斷迫降，再近戰追擊

特色回收：薄翼懸浮節；小型轉接部件

作用：beam；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-09 斷層格鬥機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：軀幹與腰部由三段可錯位框架連接

主要兵器：短程震擊拳

行為循環：透過框架錯位躲過第一擊，連續錯位會過熱

突破口：以多段攻擊逼停，再打中間承力框

特色回收：斷層承力框；小型轉接部件

作用：impact；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-10 多臂簽令機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：兩隻主臂之外另有四支細小指令手

主要兵器：指令牌與干擾針

行為循環：為不同友軍分配增益，每失去一手就少一種支援

突破口：拆指令手，不必先耗盡全機械本體HP

特色回收：簽令微致動器；小型轉接部件

作用：emp；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-11 纖維寄生機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：細長人型背上纜束分叉，核心會暫接友軍

主要兵器：寄生纜束

行為循環：借友軍護甲承傷，連接結束有拔纜空窗

突破口：中斷連接或先破纜束，不能把共用傷害重複計算

特色回收：寄生纜端隔離器；小型轉接部件

作用：corrode、emp；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

pdn-synthetic-12 鐘擺執行機

全機械生化人 / human / 構造為全機械，不是人類改造率100%

獨有輪廓：胸內大擺錘、頭部是扁平鐘罩

主要兵器：節拍重槌

行為循環：固定節拍攻擊，失拍後短期無法防禦

突破口：利用預告節拍防禦與反擊

特色回收：節拍陀螺儀；小型轉接部件

作用：impact；來源表：pdn-synthetic；劇情 / 地區待配置。

PDN坦克與地上攻擊載具 · 16種

pdn-vehicle-01 灰垣主戰坦克

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：低矮砲塔、車首兩層斜甲與外露履帶回輪

主要兵器：重砲與同軸機槍

行為循環：主砲長準備，機槍補足裝填空檔

突破口：破履帶限制轉向，再打砲塔座圈

特色回收：斜甲陶瓷層；載具專用

作用：blast、pierce；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-02 雙軌穿甲車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：兩根平行長導軌占滿車身上半部

主要兵器：磁軌穿甲砲

行為循環：先校準直線，再貫穿同列

突破口：打斷導軌校準，避開同列集中站位

特色回收：雙軌散熱座；載具專用

作用：pierce、beam；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-03 蟹足迫砲車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：四支短支腳從履帶間伸出，砲口朝天

主要兵器：高拋迫砲

行為循環：彈著區提前顯示，可越過前列

突破口：壓制支腳或在落彈前防禦被標列

特色回收：迫砲定位盤；載具專用

作用：blast；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-04 壁蜂防空車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：八角雷達與四門向外張開的短砲

主要兵器：防空連射砲

行為循環：優先壓制飛行 / 浮游目標，轉平射時有停頓

突破口：用地面近戰逼轉向或先破雷達

特色回收：壁蜂雷達節；載具專用

作用：pierce；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-05 錘首攻城車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：巨大的前置撞槌遮住駕駛艙

主要兵器：液壓攻城槌

行為循環：短程蓄力撞碎護盾，撞後不能立刻倒車

突破口：從側後控制或攻擊液壓桿

特色回收：攻城液壓活塞；載具專用

作用：impact；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-06 黑河佈雷車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：狹長車體拖曳一段履帶式佈雷尾

主要兵器：智能雷與阻滯膠

行為循環：逐步封鎖安全位置，車體火力有限

突破口：先清佈雷尾，保留至少一條安全列位

特色回收：智能雷辨識片；人型可攜規格

作用：blast、corrode；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-07 螢塔指揮車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：高聳可升降通訊塔，車體小於天線輪廓

主要兵器：戰術中繼器

行為循環：增加同隊命中與再召喚效率

突破口：先斷中繼塔，再處理被增益者

特色回收：螢塔中繼線圈；人型可攜規格

作用：emp；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-08 棺舟救援車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：兩側裝甲門展開後形成臨時修復艙

主要兵器：機械修復臂

行為循環：修理載具與機械，不復活已毀核心

突破口：在艙門開啟時集中打擊內部工具臂

特色回收：艙門修復鉗；載具專用

作用：beam；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-09 獵隼突擊摩托

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：單輪前導架、後輪雙噴口，騎手與車可分離

主要兵器：側掛衝鋒槍

行為循環：高速掠射，側翻後騎手繼續作戰

突破口：打斷轉彎，區分載具與騎手的勝利目標

特色回收：高速輪軸；小型轉接部件

作用：pierce；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-10 折翼步行坦克

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：砲塔下為兩支粗大反關節腿

主要兵器：步行榴彈砲

行為循環：跨越低矮障礙後踩踏，抬腿時重心偏移

突破口：攻擊承重腳，逼出失衡窗口

特色回收：步行膝鎖；載具專用

作用：impact、blast；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-11 線蛇鑽地車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：多節鑽頭車身與一條露出地面的散熱尾

主要兵器：鑽頭與地刺

行為循環：潛入後預告出土點，散熱尾一直可被瞄準

突破口：以尾部中斷潛行，再打鑽頭接縫

特色回收：鑽地密封軸；載具專用

作用：pierce、impact；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-12 晨霧噴灑車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：上方雙壺罐，噴桿橫跨車身兩倍寬

主要兵器：腐蝕霧

行為循環：使一列裝甲效能降低，對無護甲者收益較小

突破口：用遠程先破噴桿，避免在霧裡硬扛

特色回收：耐蝕霧化噴嘴；小型轉接部件

作用：corrode；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-13 岩鷗搬運機

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：低空雙旋翼框架下吊一枚補給艙

主要兵器：空投補給艙

行為循環：替敵方補盾 / 補彈，吊艙損壞後失去支援

突破口：先打吊索，讓補給無法送達

特色回收：吊艙緩衝器；人型可攜規格

作用：impact；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-14 梭鏢自律砲台

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：三角底座與左右對稱短砲，無駕駛艙

主要兵器：雙發點射器

行為循環：瞄準上一個連續出手的角色

突破口：交替行動者或中斷追蹤

特色回收：梭鏢瞄準齒輪；小型轉接部件

作用：pierce；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-15 滾石破陣機

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：球形外殼能打開露出內部履輪

主要兵器：滾動撞擊

行為循環：收殼時減少切割傷害，打開散熱時不能滾動

突破口：用打擊迫其開殼，抓散熱空窗

特色回收：球殼鎖片；人型可攜規格

作用：impact；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

pdn-vehicle-16 燭架能源拖車

載具 / 機械平台 / vehicle / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：長拖車上立起三根電容柱，無直接主砲

主要兵器：能源轉移纜

行為循環：為Boss重砲供EN，但纜線可斷

突破口：先拆電容柱，讓Boss進入真正冷卻期

特色回收：重型電容殼；載具專用

作用：electric；來源表：pdn-vehicle；劇情 / 地區待配置。

PDN融合兵器 / 波瑟芬技術譜系 · 16種

pdn-fusion-01 匣胸刑具

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：胸腔融合成會開合的武器匣，雙臂僅負責撐地

主要兵器：胸匣散彈

行為循環：胸匣開啟後射出碎片，閉匣時護甲極厚

突破口：開匣時打活體控制結，不把閉匣當唯一攻擊時機

特色回收：匣胸活體鉸鏈；小型轉接部件

作用：blast；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-02 纜髮母株

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：人形頭部嵌在粗大根柱中，纜束像頭髮向外寄接

主要兵器：神經纜與寄生囊

行為循環：把兩個友軍連成共享防護網

突破口：先斷兩端纜束，避免傷害在共享體上重複計算

特色回收：神經寄接囊；小型轉接部件

作用：emp、toxin；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-03 六臂彈倉者

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：人類軀幹與六個供彈肢節融合，沒有正常手掌

主要兵器：活體彈倉臂

行為循環：左右交替射擊，補彈肢癱瘓後出現空檔

突破口：優先控制供彈臂而非只磨軀幹

特色回收：活體供彈肌束；小型轉接部件

作用：pierce；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-04 雙顱校準體

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：兩顆頭共用下半身，一顆觀測一顆發令

主要兵器：雙腦狙擊臂

行為循環：兩頭協調時命中高，任一頭受干擾就失準

突破口：分別上盲眼與侵入破壞同步

特色回收：雙顱同步隔膜；小型轉接部件

作用：pierce、emp；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-05 鋸脊匍行者

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：背脊長出連續旋轉鋸盤，原雙臂變成支足

主要兵器：脊鋸

行為循環：逼近後轉身橫掃，脊鋸無法保護腹部

突破口：在轉身準備時打腹側控制結

特色回收：脊鋸軟骨座；巨獸 / 驅獸重裝

作用：cut；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-06 腔爐哀號者

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：多個胸腔融合成一個爐室，聲孔沿頸圈分布

主要兵器：腔內熱浪

行為循環：先吸氣再噴出熱浪，吸氣口是明確弱點

突破口：中斷吸氣，低溫可延長散熱

特色回收：腔爐隔熱瓣；巨獸 / 驅獸重裝

作用：heat；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-07 斷旗縫合兵

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：古文明戰士上身與PDN槍架下身交錯縫合

主要兵器：乙太矛與實彈槍

行為循環：武器兩種能量不同步，會交替暴露控制結

突破口：辨識哪個半身正在供能，攻另一側

特色回收：異種同步縫線；小型轉接部件

作用：pierce、beam；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-08 胃砲搬山者

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：肥大腹部融合重砲膛，背上保留小型人形頭

主要兵器：腹腔重砲

行為循環：吞入材料裝填後開腹射擊

突破口：在吞填時破供料管，不用追打強化腹甲

特色回收：胃砲供料瓣；巨獸 / 驅獸重裝

作用：blast；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-09 懸吊聖徒

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：人身被三條肉質懸索掛在武器環中

主要兵器：浮游刃環

行為循環：環與人體交替承傷，懸索有獨立控制作用

突破口：先斷懸索降低環速，再打真控制心臟

特色回收：肉質懸索套；小型轉接部件

作用：cut、beam；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-10 犬轅馱砲體

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：四足動物身體與人類肩頸融合，背部長出砲架

主要兵器：馱砲與撲咬

行為循環：砲擊時四足固定，近身後改用撲咬

突破口：逼其在兩種姿勢之間換態

特色回收：馱砲承重骨；巨獸 / 驅獸重裝

作用：blast、pierce；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-11 鏡腹存思體

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：腹部像半透明鏡匣，裡面有多個神經團

主要兵器：記憶干擾波

行為循環：重複我方最近一種普通攻擊，不能複製固有時間技能

突破口：交替攻擊類型，先用低成本招式誘導

特色回收：存思神經囊；小型轉接部件

作用：emp；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-12 蟲列行軍體

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：數個人形腰軀共用多節腹部，前段帶重盾

主要兵器：節列衝撞

行為循環：前段舉盾、後段依序蓄力，節列斷開後無法齊攻

突破口：攻擊承力連接而非逐節重複領全傷

特色回收：節列承力膜；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-13 霜釘束縛體

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：人手指骨延展成多支冷卻釘，身體藏在霜甲裡

主要兵器：冷凝拘束釘

行為循環：以冷釘延後蓄能，釘子破壞可解除拘束

突破口：先拆目標身上釘，再用熱能破霜甲

特色回收：冷凝神經釘；小型轉接部件

作用：cold、pierce；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-14 百孔告密者

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：胸背有多個發聲孔，每孔連著一條感測神經

主要兵器：音波指令

行為循環：把我方弱點標記廣播給全隊，堵孔後訊息不完整

突破口：控制發聲部位或清除標記

特色回收：音孔感測瓣；小型轉接部件

作用：impact、emp；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-15 折骨巡禮者

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：長腿與反折肋骨組成行走籠架，頭藏在籠內

主要兵器：肋骨長槍

行為循環：伸肋刺擊時暴露內部腦結

突破口：在伸肋時精準打擊，避開收籠期高DEF

特色回收：折骨韌性接頭；小型轉接部件

作用：pierce；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

pdn-fusion-16 橋脊連城體

人類 / 兵器融合生命 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：兩個肉身背靠背融合成橋形武器平台

主要兵器：雙向重砲與連接盾

行為循環：兩端分別瞄準不同列，中心橋脊統一供能

突破口：攻中心供能結使兩端同時停火

特色回收：橋脊供能節；巨獸 / 驅獸重裝

作用：beam、blast；來源表：pdn-fusion；劇情 / 地區待配置。

PDN量產驅獸 · 12種

pdn-biomech-01 鐵鬃獵犬

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：低伏犬型、金屬鬃片沿頸向後展開

主要兵器：口部衝擊砲與撲咬

行為循環：先用聲波逼防禦，再側向撲咬

突破口：用控制打斷側撲，核心藏在下頸護片內

特色回收：獵犬頸反應座；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact、pierce；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-02 雷爪山貓

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：肩高腿短的貓科機體，前掌可翻開露出導電爪

主要兵器：雷爪

行為循環：短距高速連擊後必須放電

突破口：以護盾撐過連段，放電時破掌部電容

特色回收：雷爪電容片；小型轉接部件

作用：electric、cut；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-03 磐甲重犀

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：前額寬盾與兩層鼻部撞角，側面有護航掛點

主要兵器：撞角與側砲

行為循環：直線衝撞加上兩側射擊，轉向慢

突破口：打腳部轉向節或讓Tank承接撞擊後反打

特色回收：磐甲承力板；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact、blast；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-04 迅羽翼獸

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：胸小翼大、翅根各有可轉向推進器

主要兵器：翼刃與輕導彈

行為循環：浮空時擅長遠程，落地後保護能力低

突破口：用遠程中斷迫降，再打翅根

特色回收：迅羽推進節；巨獸 / 驅獸重裝

作用：cut、blast；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-05 鋼尾蠍獸

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：扁平身體、尾端三節可替換武器頭

主要兵器：尾砲與鉗擊

行為循環：近戰鉗制後以尾砲打受困者

突破口：先破尾關節，別讓尾砲獲得完整蓄能

特色回收：鋼尾快速接頭；巨獸 / 驅獸重裝

作用：pierce、beam；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-06 壕背穿山獸

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：背部由可翻轉盾板構成，腹側有履行足

主要兵器：鑽擊與展盾

行為循環：替友軍擋遠程，翻板後才可出鑽

突破口：趁翻板攻腹部，或以溶解破盾頻

特色回收：壕背盾板芯；巨獸 / 驅獸重裝

作用：pierce、dissolve；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-07 長喙偵巡獸

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：兩足長喙、喙內有伸縮雷達桿

主要兵器：偵測喙與狙擊束

行為循環：遠距揭露核心但自身薄弱

突破口：先打伸出的偵測桿阻止標定

特色回收：長喙感測棱鏡；小型轉接部件

作用：beam；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-08 潮腮潛行獸

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：兩棲體態、腮板是可封閉散熱格

主要兵器：水壓砲與腐蝕液

行為循環：封腮時防護高，開腮換熱才可連射

突破口：等待開腮期，用電擊打散同步

特色回收：潮腮熱交換片；小型轉接部件

作用：impact、corrode；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-09 環角護持獸

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：頸前一對相扣環角，身側帶兩個小盾核

主要兵器：護盾環與撞擊

行為循環：輪換單體盾與護衛，盾核不能同時全開

突破口：交替破兩側盾核避免無效集火

特色回收：環角盾核座；巨獸 / 驅獸重裝

作用：beam、impact；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-10 腹鼓運載獸

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：腹下掛補給鼓，四足寬而低重心

主要兵器：自衛短砲與維修工具

行為循環：運補其他驅獸，補給鼓損壞後只能自衛

突破口：先攻鼓架，降低敵方長戰收益

特色回收：腹鼓穩載器；巨獸 / 驅獸重裝

作用：pierce；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-11 刃鰭地鯊

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：背鰭是長刀、腹部低空氣墊滑行

主要兵器：背鰭斬與地雷

行為循環：掠過前列留下雷區，轉彎時核心偏露

突破口：辨識滑行路線，迫其急轉露核

特色回收：刃鰭迴轉骨架；巨獸 / 驅獸重裝

作用：cut、blast；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

pdn-biomech-12 蒼鷁拘束獸

PDN生物機甲 / beast-medium / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：折翼猛禽型、雙足改為電纜鉤

主要兵器：空投纜鉤

行為循環：抓住一個驅獸延遲出手，自己不能同時開主砲

突破口：打斷纜鉤或優先解除被拘束者

特色回收：蒼鷁纜鉤頭；巨獸 / 驅獸重裝

作用：emp、impact；來源表：pdn-biomech；劇情 / 地區待配置。

第三部｜古文明編制與巨獸

雨碑戰團｜瑪雅視覺譜系 · 12種

ancient-rain-01 雨碑長矛衛

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：高而窄的石紋頭冠、布甲外有分節骨護片

主要兵器：乙太長矛

行為循環：先立矛護列，再把儲存在矛尖的能量貫穿出去

突破口：以打擊破壞立矛支點，近攻抓回收期

特色回收：碑紋矛尖；人型可攜規格

作用：pierce、beam；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-02 翎冠投槍手

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：後展羽冠與單側粗大投槍臂，腰側掛短矛束

主要兵器：投槍器

行為循環：短準備連投兩矛，第二矛追蹤第一次標記

突破口：解除標記或中斷投槍臂回擺

特色回收：羽冠導能扣；人型可攜規格

作用：pierce、blast；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-03 玉階盾衛

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：方形柔盾外緣嵌玉階紋，身體保持低姿態

主要兵器：柔盾與石刃刀

行為循環：盾面吸收後反吐一次震波

突破口：用小傷觸發反吐，再接主攻

特色回收：玉階盾緣；人型可攜規格

作用：impact、cut；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-04 藤印伏弓手

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：弓臂像纏藤、背部箭囊垂至腰下

主要兵器：乙太長弓

行為循環：箭矢落地後形成纏繞區，箭爆如小型火箭

突破口：優先清箭印，避免在纏繞區準備重招

特色回收：藤印箭簇；人型可攜規格

作用：pierce、blast；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-05 月井短刃客

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：雙腕有月牙護片、刀身短而寬

主要兵器：月牙短刃

行為循環：先削弱回血效率，再攻最低HP目標

突破口：先解回復弱化，護盾比硬補血有效

特色回收：月井淬刃砂；人型可攜規格

作用：cut、toxin；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-06 石口吹箭師

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：下半臉是突出石口罩，長吹管沿手臂收納

主要兵器：毒性吹箭

行為循環：低直接傷害、多次施毒；受阻後必須換氣

突破口：在換氣時壓制，別忽略持續毒預算

特色回收：石口毒囊塞；人型可攜規格

作用：toxin、pierce；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-07 壁畫拘索兵

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：肩披狹長繪布、兩腕環繞帶結繩索

主要兵器：帶結拘索

行為循環：用索綁住高SPD者，自己因此不能移動

突破口：打斷持索者或解除索結

特色回收：壁畫導能繩結；人型可攜規格

作用：impact；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-08 雨籟鼓令者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：胸前一面薄鼓，背後骨架支起兩根音柱

主要兵器：戰鼓

行為循環：以節奏提高同伴HIT，停鼓後增益結束

突破口：先壓制鼓面，或用盲眼抵消節奏優勢

特色回收：雨籟共鳴鼓皮；人型可攜規格

作用：impact；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-09 階紋破盾者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：方頭短杖與層疊石護肩，抬杖時刻紋依次亮起

主要兵器：解層石杖

行為循環：逐層削弱護盾強度，對無盾目標威脅較低

突破口：在刻紋亮滿前打斷，或暫時改用本體防禦

特色回收：階紋解層石；人型可攜規格

作用：dissolve；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-10 林冠躍獵者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：樹枝形足架、腰後長平衡尾飾

主要兵器：躍擊矛與短弓

行為循環：先跳到高處射擊，落下時改矛刺

突破口：遠程逼落，抓雙腳著地的平衡窗口

特色回收：林冠平衡索；人型可攜規格

作用：pierce；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-11 銘骨療者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：脊背串起不同長度骨片，手持中空骨杖

主要兵器：骨杖與乙太粉

行為循環：修補同伴狀態，骨片破損後無法連續施術

突破口：優先破背骨片或以中斷壓制

特色回收：銘骨研粉管；人型可攜規格

作用：beam；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-rain-12 殘械拾穗者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：古代布甲上掛著不成套的PDN彈匣與護腕

主要兵器：繳獲手槍與原生石刀

行為循環：交替用原生兵器與有限彈藥的繳獲槍

突破口：等繳獲槍換彈時攻擊，不把它當無限能量箭

特色回收：拾穗拆裝鉤；人型可攜規格

作用：cut、pierce；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

曜日戰團 | 阿茲提克視覺譜系 · 12種

ancient-sun-01 黑曜鋸刃武士

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：寬木刃嵌多片黑曜石，刀背像齒列

主要兵器：黑曜鋸刃

行為循環：切割附帶腐蝕刻痕，刻痕削弱護甲而非直接無視DEF

突破口：以盾與淨化控制刻痕，再打斷重揮

特色回收：黑曜鋸齒片；人型可攜規格

作用：cut、corrode；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-02 鷹冠突刺士

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：喙形頭冠、向後張開的短羽護肩

主要兵器：乙太刺槍

行為循環：由後列高跳突刺，落地會展開可攻擊的羽肩

突破口：預先保護被點名者，落地後反擊

特色回收：鷹冠刺槍槽；人型可攜規格

作用：pierce、beam；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-03 豹胄獵戰士

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：獸口頭盔包住面部，手背有突出的鉤刃

主要兵器：鉤刃與短盾

行為循環：先誘導一擊再閃避反咬，不無限反擊

突破口：用控制 / 掃描消耗反擊姿態

特色回收：豹胄喉扣；人型可攜規格

作用：cut；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-04 日盤圓盾兵

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：巨大的放射紋圓盾，持盾臂外接骨架

主要兵器：日盤盾

行為循環：聚光後發出短束反射，背部不在盾後

突破口：先消耗聚光量，避免把主砲直接送進反射

特色回收：日盤反射片；人型可攜規格

作用：beam、impact；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-05 棘羽雙擲手

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：兩臂各有一排長羽，腰帶掛兩種投矛

主要兵器：雙投矛

行為循環：一矛破盾、一矛穿刺；兩次作用依序判定

突破口：先補盾強度或中斷第二擲

特色回收：雙擲配重羽；人型可攜規格

作用：dissolve、pierce；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-06 灼心弩衛

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：胸前亮起小型乙太囊，弩臂上有開合石槽

主要兵器：灼熱弩

行為循環：蓄能箭命中後爆開，裝填期露出胸囊

突破口：防禦第一擊，再攻裝填空窗

特色回收：灼心弩槽；人型可攜規格

作用：heat、blast；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-07 雨牙鉤斧士

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：鋸齒斧下有倒鉤，斧柄纏著吸能纖維

主要兵器：鉤斧

行為循環：先拉住盾邊，再以斧背敲出破綻

突破口：讓無盾者打斷拉扯，別反覆給同一面盾

特色回收：雨牙鉤齒；人型可攜規格

作用：impact、cut；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-08 晨星投石兵

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：大投索與腰側多個刻印石球，身姿後仰

主要兵器：乙太投石索

行為循環：石球可在空中裂成小彈，分散傷害

突破口：分散承傷或使用範圍護盾

特色回收：晨星裂石砂；人型可攜規格

作用：impact、blast；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-09 死紋抹毒者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：指尖戴空心骨套，護面繪有斷續線紋

主要兵器：毒刃與弱化粉

行為循環：提高已有中毒的持續壓力，但不重複疊同一份全額毒傷

突破口：先淨化毒，再壓制抹毒動作

特色回收：死紋毒骨套；人型可攜規格

作用：toxin；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-10 祭台壓陣士

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：厚重石腰帶、長方盾如小型祭台

主要兵器：祭台盾與重棍

行為循環：吸引攻擊並替同伴提供有限護盾

突破口：用溶解或腐蝕打開盾，再集中本體

特色回收：祭台導能腰石；人型可攜規格

作用：impact、beam；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-11 剝光觀測士

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：面罩兩側有可張開的薄石片

主要兵器：觀測石片與短弓

行為循環：揭露我方核心、降低閃避優勢

突破口：盲眼或破觀測片，不能單靠AGI硬閃

特色回收：剝光薄石鏡；人型可攜規格

作用：beam、pierce；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-sun-12 逐戰奪械士

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：背上掛繳獲PDN肩炮，但仍以木柄劍作主武器

主要兵器：有限充能肩炮

行為循環：先打原生近戰，再趁換組發射繳獲肩炮

突破口：觀察肩炮充能，不在發光時長時間準備

特色回收：奪械鎖固帶；人型可攜規格

作用：cut、beam；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

青垣戰團 | 邁錫尼視覺譜系 · 12種

ancient-bronze-01 獠盔長槍兵

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：獠牙片分排嵌入頭盔，長槍配小型護臂

主要兵器：青銅乙太長槍

行為循環：保持槍陣時抗近戰，出槍後接縫暴露

突破口：以範圍打斷槍陣，或從遠程破接縫

特色回收：獠盔導能牙片；人型可攜規格

作用：pierce；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-02 八字盾衛

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：盾身上下圓弧、中間收窄成八字輪廓

主要兵器：八字盾與短劍

行為循環：承接兩側傷害，中腰連接是盾頻弱點

突破口：溶解中腰連接，避免只打上下厚盾面

特色回收：八字盾中梁；人型可攜規格

作用：impact、cut；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-03 塔盾列兵

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：高矩形皮盾外包青銅骨架，身體幾乎藏住

主要兵器：塔盾與短矛

行為循環：推盾封列，移盾時露出下腿

突破口：用低位打擊或遠程瞄準移盾窗口

特色回收：塔盾支撐骨；人型可攜規格

作用：pierce；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-04 青銅刃侍

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：細長直劍與分片護裙，揮劍時裙甲分離

主要兵器：乙太直劍

行為循環：先架勢提高命中，再作直線強斬

突破口：中斷架勢，或以盾擋直斬後反擊

特色回收：青銅導能劍脊；人型可攜規格

作用：cut、beam；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-05 環甲破槌手

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：桶狀分節胸甲，肩部護片呈大圓弧

主要兵器：長柄破槌

行為循環：緩慢而高破盾，槌落地後需要重新提起

突破口：用速度抓提槌期，不正面硬接

特色回收：環甲重槌箍；人型可攜規格

作用：impact；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-06 戰車標槍客

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：雙輪戰車前有高護欄，御者與投手分開

主要兵器：標槍與輪刃

行為循環：車移動時投矛，轉彎時不能同時出手

突破口：打車輪或控制御者，保留投手獨立目標

特色回收：戰車輪轂銅圈；載具專用

作用：pierce、cut；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-07 城階弓手

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：短弓上有兩段向外伸的角片，箭囊為硬殼

主要兵器：乙太複合弓

行為循環：高拋箭爆可越過盾列，但單體精準較差

突破口：用護盾分攤箭爆，快速接近逼停高拋

特色回收：城階角片；人型可攜規格

作用：pierce、blast；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-08 斧脊衛士

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：寬斧背與厚頸護片形成連續弧線

主要兵器：乙太戰斧

行為循環：敲盾累積斧能，滿能後轉為單體重斬

突破口：先以控制切斷累積，再打斧柄供能槽

特色回收：斧脊導能槽；人型可攜規格

作用：cut、impact；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-09 海門纜投手

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：腰間粗纜索、鉤矛後有一個大配重環

主要兵器：鉤矛與拖索

行為循環：拖慢驅獸準備，但拉索時不能舉盾

突破口：反向打斷持索臂，解除驅獸拘束

特色回收：海門配重環；人型可攜規格

作用：pierce；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-10 紋金令旗官

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：狹長旗桿、金紋胸飾只覆蓋一側

主要兵器：令旗與短劍

行為循環：旗展時提高同列DEF，收旗才下達進攻

突破口：先破旗桿或用驅散，別磨增防中的盾列

特色回收：紋金旗桿環；人型可攜規格

作用：beam；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-11 釘片補甲匠

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：背負一組可翻開的青銅補片，手持長鉗

主要兵器：補甲鉗

行為循環：修補友軍裝甲，不回復其全部HP

突破口：壓制鉗具或集中收掉未修補者

特色回收：釘片鉚釘束；人型可攜規格

作用：impact；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

ancient-bronze-12 斷輪奪砲者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：青銅甲上綁一具拆下的PDN槍架，背後輪框歪斜

主要兵器：繳獲重槍

行為循環：架槍後短時間高射速，拆下時改用青銅短刀

突破口：逼其重新架槍，耗光有限備彈

特色回收：奪砲承架銅扣；人型可攜規格

作用：pierce、cut；來源表：ancient-human；劇情 / 地區待配置。

古文明祭司與控獸維繫者 · 8種

ancient-priest-01 分脈祭司

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：頸後三支分叉骨杖，掌心持一塊活紋石

主要兵器：分脈杖

行為循環：把護盾量分配給兩個同伴，總量不重複翻倍

突破口：先中斷分配，再打較少受盾的一方

特色回收：分脈活紋石；人型可攜規格

作用：beam；來源表：ancient-priest；劇情 / 地區待配置。

ancient-priest-02 御群維繫者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：背後有垂到地面的獸契繩，繩結連向現有巨獸

主要兵器：獸契杖

行為循環：維持既有獸群控制，不在場上憑空製造融合獸

突破口：解除繩結可削弱巨獸協同

特色回收：獸契導能繩；人型可攜規格

作用：emp；來源表：ancient-priest；劇情 / 地區待配置。

ancient-priest-03 霧骨詠者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：多孔面罩與中空長骨，胸前有緩慢轉動的霧囊

主要兵器：霧骨法器

行為循環：降低HIT、延長詠唱，直接傷害低

突破口：盲眼不影響其無目施術，應用中斷或破霧囊

特色回收：霧骨凝露；人型可攜規格

作用：cold、toxin；來源表：ancient-priest；劇情 / 地區待配置。

ancient-priest-04 裂盾刻印師

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：手指套石刻刀、腰間掛不同形狀的符板

主要兵器：刻印刀與解盾板

行為循環：先刻護盾弱點，再用下一次施術破盾

突破口：清除刻印或換盾，別讓兩次施術連上

特色回收：解盾符板；人型可攜規格

作用：dissolve；來源表：ancient-priest；劇情 / 地區待配置。

ancient-priest-05 回聲療祭

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：雙側肩骨像開口音箱，杖端有成串小鈴

主要兵器：回聲治療杖

行為循環：治療距離最近者，護衛可改變其受療對象

突破口：控制隊形或同時壓低兩個對象HP

特色回收：回聲骨鈴；人型可攜規格

作用：beam；來源表：ancient-priest；劇情 / 地區待配置。

ancient-priest-06 乙太封存師

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：腹前抱一只帶裂縫的石匣，細光由縫中流動

主要兵器：封存石匣

行為循環：有限次修補護盾；匣內能量耗完後改近攻

突破口：壓制補盾次數，抓開匣期破鎖

特色回收：封存匣鎖芯；人型可攜規格

作用：beam、impact；來源表：ancient-priest；劇情 / 地區待配置。

ancient-priest-07 曆環觀星者

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：三個不同大小曆環繞在頭後，腳邊布星標

主要兵器：曆環指示器

行為循環：預告兩種攻擊之一，標記被破後必須重算

突破口：清星標打亂預告，不把它當真正時間停止

特色回收：曆環刻度片；人型可攜規格

作用：beam、emp；來源表：ancient-priest；劇情 / 地區待配置。

ancient-priest-08 縫界監祭

古文明人型 / human / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：兩手拉開一條細長能量縫，袖口鑲有固定獸骨

主要兵器：維繫縫線

行為循環：強化現有融合體的同步，自己因此失去防禦

突破口：先攻維繫者，讓融合體暴露控制核心

特色回收：縫界定形骨；小型轉接部件

作用：electric；來源表：ancient-priest；劇情 / 地區待配置。

古代種巨獸 · 20種

ancient-beast-01 擊雷獅

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：鬃毛間長出分叉晶角，胸口隨呼吸發出電光

主要兵器：震雷咆哮與前爪

行為循環：咆哮提高同伴攻勢，放電後鬃根露核

突破口：打斷咆哮或等放電後打鬃根

特色回收：鬃根導雷束；巨獸 / 驅獸重裝

作用：electric、cut；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-02 裂峽虎

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：前肢厚重、肩骨高於頭部，背部晶棘向前傾

主要兵器：裂甲爪

行為循環：先抓開護甲再作重撲，轉身時腹核偏露

突破口：淨化削防、護衛承接第二撲

特色回收：裂甲爪根；巨獸 / 驅獸重裝

作用：cut、impact；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-03 瞬爪獵豹

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：四足細長、肩胛有短晶鰭，神經節沿脊發亮

主要兵器：超速爪與神經加速節

行為循環：短暫連續高速出手，結束後必須降溫

突破口：防禦撐過加速段，抓冷卻期；小型神經節可轉接仿生體

特色回收：獵豹超速神經節；小型轉接部件

作用：cut、pierce；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-04 風脊巨鷹

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：翼骨外翻形成長風槽，胸前有分段氣囊

主要兵器：翼刃與高壓羽箭

行為循環：先抬升再俯衝，飛行時核心受翼根遮護

突破口：中斷升空或遠程打氣囊迫降

特色回收：翼根風槽骨；巨獸 / 驅獸重裝

作用：cut、pierce；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-05 覆嶺巨齒象

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：長牙像兩座斜橋，背脊厚甲如層疊山岩

主要兵器：牙掃與載背巨弩

行為循環：巨弩蓄力時象身固定，牙掃只覆蓋近列

突破口：打載背弩座或繞開牙掃列，巨弩不能直接給人裝

特色回收：覆嶺巨弩座；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact、blast；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-06 碑甲巨犀

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：鼻角被石紋甲分成三段，前肩寬如門楣

主要兵器：碑角衝撞

行為循環：衝撞累積越長越強，轉向會重置蓄力

突破口：逼其轉向或打斷支腳，而非正面硬拼

特色回收：碑角承力骨；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-07 淵喉巨鱷

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：下顎分成兩層，喉內有一圈可收縮晶齒

主要兵器：吞咬與水壓砲

行為循環：張口蓄水後射壓砲，閉口時頭甲極硬

突破口：用穿刺抓張口期，先救被咬住者

特色回收：淵喉壓水瓣；巨獸 / 驅獸重裝

作用：pierce、impact；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-08 盤根巨蟒

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：腹鱗如交錯樹根，身體可繞成多圈護壁

主要兵器：纏繞與晶鱗

行為循環：纏住驅獸拖慢行動，鬆身換氣才露出腹核

突破口：攻擊腹側換氣節，解除纏繞優先於追傷

特色回收：根紋收縮腱；小型轉接部件

作用：impact、corrode；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-09 刃臂巨螳

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：前臂長刀有多層關節鎖，胸部細長

主要兵器：雙刃鐮

行為循環：先架臂反擊，再以一臂佯攻另一臂直斬

突破口：先耗反擊姿態，別在同一窗口連打兩次近戰

特色回收：刃臂速鎖腱；小型轉接部件

作用：cut；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-10 雷蹄角鹿

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：角枝形成不對稱導電叉，蹄底有圓形晶墊

主要兵器：電蹄衝刺

行為循環：在兩列間留下導電標記，再引發串電

突破口：清除標記或分散承傷，不讓串電重複計算

特色回收：電蹄絕緣晶墊；小型轉接部件

作用：electric、impact；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-11 盾殼巨龜

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：上殼由能轉動的多邊甲塊組成

主要兵器：甲殼護盾與咬擊

行為循環：縮殼時補盾，伸頭攻擊時不能修補

突破口：用溶解破頻率，趁伸頭打頸部核

特色回收：轉甲盾頻片；巨獸 / 驅獸重裝

作用：beam、impact；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-12 鑿岩巨獾

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：前掌寬大如鑿，鼻部有感震晶須

主要兵器：地掘鑿爪

行為循環：地掘避攻但留下晶須可追蹤，出土後失衡

突破口：掃描晶須定位，別盲打空地

特色回收：感震晶須；小型轉接部件

作用：impact、pierce；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-13 鏡瞳巨鴞

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：巨大圓盤臉與可轉動的雙層眼膜

主要兵器：凝視與落羽

行為循環：凝視降低HIT，轉頭觀測時背部無法防護

突破口：從背側窗口進攻，觀測標記可解除

特色回收：鏡瞳複層眼膜；小型轉接部件

作用：beam、emp；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-14 焰囊巨蠑

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：頸側三個不同大小的熱囊，尾部扁平

主要兵器：噴焰與熱囊爆發

行為循環：逐個充滿熱囊，全部發光前有中斷窗口

突破口：低溫破充能順序，別把所有傷害打在尾甲

特色回收：焰囊耐熱囊壁；小型轉接部件

作用：heat；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-15 針冠豪豬

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：前半身短粗、後背晶針像向外倒伏的王冠

主要兵器：晶針反射

行為循環：挨近戰時消耗晶針反擊，晶針不會無限再生

突破口：用遠程削針，再近戰收尾

特色回收：針冠彈性根座；小型轉接部件

作用：pierce；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-16 震背巨猿

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：雙臂遠長於軀幹，背部共振甲像一面大鼓

主要兵器：重拳與震地

行為循環：雙拳蓄力後砸前列，單臂受阻會改側掃

突破口：中斷一側蓄力並防禦另一側

特色回收：震背共鳴骨；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-17 鐵喙恐鳥

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：無法長飛的長腿大鳥，頸部前傾如長槍

主要兵器：喙刺與踢擊

行為循環：連續奔跑增強穿刺，停步時腳踝較脆

突破口：逼停或打踝，別長期讓它維持奔跑

特色回收：鐵喙中空骨；小型轉接部件

作用：pierce、impact；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-18 渦帆巨魟

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：寬薄軀幹懸在低空，背帆有旋渦狀晶孔

主要兵器：渦流砲

行為循環：把範圍攻擊壓成單束，展帆前後防護不同

突破口：利用收帆 / 展帆差異切換單體與範圍攻擊

特色回收：渦帆流束膜；巨獸 / 驅獸重裝

作用：beam、impact；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-19 砂顎蟻獅

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：半身藏在砂中，兩支巨顎像向外打開的鉗

主要兵器：砂陷與顎擊

行為循環：製造延遲行動的砂陷，自己露出顎根

突破口：先清陷阱或攻顎根，不在陷中長蓄能

特色回收：砂顎感壓節；小型轉接部件

作用：impact、corrode；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

ancient-beast-20 重頜巨狼

古代種巨獸 / beast-large / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：下顎厚於上顎，胸前有可開合的護心骨

主要兵器：重咬與嚎叫

行為循環：標定殘血者供同伴追擊，攻擊時開護心骨

突破口：保護被點名者，抓開骨窗口打心核

特色回收：護心骨扣；小型轉接部件

作用：pierce、impact；來源表：ancient-beast；劇情 / 地區待配置。

最高祭司造物｜古代種融合獸 · 12種

ancient-fusion-01 獅鷲雙心獸

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：獅身與巨鷹雙翼，胸前兩個心核交替發亮

主要兵器：爪擊與羽箭

行為循環：地面近攻與空中遠射輪替，不能同時保護兩顆核

突破口：迫降後打當下未供能心核

特色回收：雙心隔流骨；巨獸 / 驅獸重裝

作用：cut、pierce；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-02 蟒虎絞殺體

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：虎身後半延展為巨蟒，肩部保留粗壯前肢

主要兵器：纏繞與虎爪

行為循環：蟒尾束縛一人時，虎爪改攻另一人

突破口：先解束縛，再控制前肢減少追擊

特色回收：絞尾雙向肌束；小型轉接部件

作用：cut、impact；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-03 人豹疾刑者

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：人形胸肩接在獵豹四足上，頭後有祭司控制環

主要兵器：高速爪與人形弩

行為循環：人形上身鎖定、豹足快速出手，控制環破後會失去協同

突破口：先破控制環，防禦加速爆發

特色回收：人豹同步神經環；小型轉接部件

作用：pierce、cut；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-04 象犀破城獸

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：巨象軀幹與犀角前額、背上嵌沉重石弩

主要兵器：撞角與攻城弩

行為循環：角撞開盾，下一次背弩轟擊；兩段有空檔

突破口：在背弩接續前中斷，巨弩不能裝到人類身上

特色回收：破城背弩梁；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact、blast；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-05 螳鷹裂空者

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：巨鷹翼骨末端長出螳螂鐮臂

主要兵器：飛鐮與俯衝

行為循環：飛行中架反擊，落地後改成雙鐮連斬

突破口：遠程迫降，先耗反擊再近攻

特色回收：裂空鐮翼節；小型轉接部件

作用：cut；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-06 鱷龜閉城體

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：巨龜甲殼內伸出鱷首與長尾，腹下是共同核心

主要兵器：甲盾與咬噬

行為循環：閉殼護盾、張口高傷；口與殼不會同時開放

突破口：以破盾迫出張口，再瞄準腹核

特色回收：閉城甲盾骨；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact、pierce；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-07 鹿鴞迷途獸

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：鹿角上長有鴞形感測面盤，四足細而高

主要兵器：幻向凝視與雷蹄

行為循環：先誤導鎖定，再引爆導電標記

突破口：掃描解除假目標，或先拆角面盤

特色回收：迷途角盤膜；小型轉接部件

作用：electric、emp；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-08 狼蠑灼獵體

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：狼身兩側長出蠑螈熱囊，尾根覆有散熱鰭

主要兵器：追咬與熱浪

行為循環：嚎叫點名後噴焰追擊，散熱時無法重點名

突破口：保護標記者並抓散熱期

特色回收：灼獵散熱鰭；小型轉接部件

作用：heat、pierce；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-09 人螳籠骨體

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：人類脊椎外接四足與雙鐮，雙臂仍握儀式短杖

主要兵器：鐮刃與束縛杖

行為循環：束縛控制者與近戰者分別動作，脊核統一承傷

突破口：先破杖上控制結，別對多肢重複計全額傷害

特色回收：籠骨控制結；小型轉接部件

作用：cut、emp；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-10 蛇翼喉鳴獸

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：長蛇軀幹搭上膜翼，喉下有巨鴞共鳴囊

主要兵器：音震與毒霧

行為循環：先音震打亂準備，再讓毒霧留場

突破口：中斷喉囊，淨化先於再次長蓄能

特色回收：喉鳴隔音膜；小型轉接部件

作用：toxin、impact；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-11 龜象負城體

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：巨象四足托起一座龜殼甲臺，多個控制節在殼緣

主要兵器：負城護盾與踩踏

行為循環：為祭司提供護持，甲臺部件可各別停用

突破口：先拆護持節，再處理共享本體HP

特色回收：負城甲臺承柱；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact、beam；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

ancient-fusion-12 獅猿怒脊體

祭司融合獸 / variable / 不套用人類改造百分比

獨有輪廓：巨猿雙臂與獅頭胸鬃融合，背脊有兩排共振骨

主要兵器：震拳與雷吼

行為循環：兩側骨排共振才會同時震地與放電

突破口：打斷其中一排，降低聯動而非只磨總HP

特色回收：怒脊共振骨環；巨獸 / 驅獸重裝

作用：impact、electric；來源表：ancient-fusion；劇情 / 地區待配置。

第四部｜BP01 御壁總衛「斷城」

人類仿生改造 / 1階 / human-large

主兵器：雙層塔盾與撞擊長槍

特色回收：斷城門鉸；來源表 pdn-special

第1階

形態：左側塔盾豎成門框，長槍由框中央伸出

行為：先替同伴承傷，再以門框鎖定一列突刺

反制：用溶解拆盾頻，突刺收槍後打胸前控制節

暴露核心：胸前護持節

作用：impact、pierce

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP02 特勤狙擊官「長夜」

人類仿生改造 / 1階 / human

主兵器：脊架狙擊槍與兩枚感測浮標

特色回收：長夜脊架；來源表 pdn-special

第1階

形態：長槍與脊架連成三角形，頭盔側伸單目鏡

行為：先放感測浮標，再蓄力瞄準後列

反制：先拆浮標降低命中，鎖定時保護脆皮

暴露核心：脊架供能接口

作用：pierce

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP03 鎮壓隊長「裂門」

人類仿生改造 / 1階 / human-large

主兵器：破門槌與臂盾

特色回收：裂門液壓座；來源表 pdn-special

第1階

形態：前臂巨槌與折疊臂盾占據上身大半輪廓

行為：破盾槌接短距霰彈，兩次攻擊有空檔

反制：在破盾後補防護或中斷霰彈準備

暴露核心：右肘液壓回路

作用：impact、blast

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP04 高度改造人「三泵心臟」

人類仿生改造 / 1階 / human-large

主兵器：三路外置供能泵與電弧臂

特色回收：三泵調節瓣；來源表 pdn-special

第1階

形態：三個泵室環在原生胸腔外，腦與神經仍是人類

行為：三泵輪換供能，轉換時只有一泵防護不足

反制：辨識未發亮的泵室，別把70%人類誤算成95%

暴露核心：當輪低壓泵

作用：electric

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP05 自律裁決機「空白令」

全機械生化人 / 1階 / human-large

主兵器：雙肘環刃與命令盤

特色回收：空白令命令盤；來源表 pdn-synthetic

第1階

形態：無面頭殼下有偏心命令盤，兩肘可轉向背後

行為：一輪拘束一輪環斬，命令盤轉換時失防

反制：以電磁干擾節拍，對純生物毒的收益較低

暴露核心：腹側運算盤

作用：cut、emp

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP06 反裝甲載具「楔角」

載具 / 機械平台 / 1階 / vehicle

主兵器：單軌穿甲炮與前撞角

特色回收：楔角導軌座；來源表 pdn-vehicle

第1階

形態：窄長車身頂著巨大前角，主砲僅能小幅轉向

行為：先用撞角逼防禦，再直線穿甲射擊

反制：破履帶逼轉向，別把全隊擠在同一射線

暴露核心：砲塔座圈

作用：impact、pierce

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP07 融合刑具「鐵處刑」

人類 / 兵器融合生命 / 1階 / beast-medium

主兵器：腹部拘束匣與刃索

特色回收：處刑刃索座；來源表 pdn-fusion

第1階

形態：人形胸腔架在四支支足上，腹匣能前後對開

行為：拘束一人後將刃索收緊；拘束部位可攻擊

反制：先救被鎖者，破匣內神經結中止處刑

暴露核心：匣內神經結

作用：cut、impact

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP08 驅獸監督型「斑駁獵王」

PDN生物機甲 / 1階 / beast-medium

主兵器：四向纜鉤與額部短砲

特色回收：獵王拘束接口；來源表 pdn-biomech

第1階

形態：四足獵獸背上有偏斜控制鞍，纜鉤藏在肩腹

行為：先鎖定驅獸關節，再用短砲集中射擊

反制：拆纜鉤解除拘束，抓額砲冷卻期

暴露核心：下頸反應爐蓋

作用：emp、blast

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP09 近衛軍指揮官「九面壁」

人類仿生改造 / 2階 / human-large

主兵器：可拆分護盾陣與儀仗劍

特色回收：九面分盾器；來源表 pdn-special

第1階

形態：三片大盾環護上身，肩後還收著六片小盾

行為：以三盾替前列同伴分攤，出劍後露出盾根

反制：先破一個盾根，讓護持不再覆蓋整列

暴露核心：左肩盾根

作用：cut、beam

第2階

形態：大盾脫離成浮動門扇，六片小盾展成背翼

行為：以門扇封射線並召喚最多三名近衛；舊近衛倒下仍可再召

反制：清護衛恢復打本體的效率，趁門扇換位攻右胸

暴露核心：右胸主控節

作用：beam、pierce

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP10 特種部隊教官「虛線」

人類仿生改造 / 2階 / human

主兵器：折射披片與雙短刀

特色回收：虛線折射織層；來源表 pdn-special

第1階

形態：長披片垂到地面，兩把短刀藏在反折護手裡

行為：以投影誘導第一擊，真身攻擊後才短暫可定位

反制：掃描真身，別對投影浪費大招

暴露核心：披片供能扣

作用：cut

第2階

形態：披片拆成三條獨立懸帶，雙刀接成長刃

行為：改為橫跨兩列的連續切線，收刃後不能反擊

反制：防住切線再反攻；懸帶不是三個獨立完整HP本體

暴露核心：長刃連接環

作用：cut、beam

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP11 特勤監察長「白噪庭」

人類仿生改造 / 2階 / human

主兵器：多孔白噪冠與脈衝手杖

特色回收：白噪濾波冠；來源表 pdn-special

第1階

形態：圓柱冠沿肩線張開兩側隔音罩

行為：先壓低準備效率，再封鎖最近使用的同類增益

反制：交替增益來源，優先打斷冠部發聲

暴露核心：喉下訊號瓣

作用：emp

第2階

形態：隔音罩向外翻成環形發聲翼，手杖拆成雙端

行為：同時標定兩種訊號，間歇提高精神累積

反制：精神抑制配合淨化，攻發聲翼換相期

暴露核心：後頸過濾核

作用：emp、impact

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP12 全機械生化體「稜鏡司」

全機械生化人 / 2階 / human-large

主兵器：折射胸核與浮游護板

特色回收：稜鏡分相器；來源表 pdn-synthetic

第1階

形態：稜形胸殼與平滑無髮頭型，手臂外有四片護板

行為：護板保護胸核，反射一次長距光束

反制：用實彈 / 近戰消耗反射，掃描主核位置

暴露核心：腰側副運算核

作用：beam

第2階

形態：胸殼解成六面框，四片護板變成兩條刃翼

行為：取消反射改為雙向追擊，開框後主核暴露

反制：用控制爭取窗口，不能把它當仍保留肉體腦的95%人類

暴露核心：開框主運算核

作用：cut、electric

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP13 重裝改造人「磐臂」

人類仿生改造 / 2階 / human-large

主兵器：重型臂砲與雙踝地錨

特色回收：磐臂承力肱架；來源表 pdn-special

第1階

形態：雙踝鎖到地面，右臂砲由另一隻手支撐

行為：固定蓄能後射穿前列，失去地錨會降火力

反制：先破一側地錨，中斷高耗蓄能

暴露核心：左踝承力節

作用：beam、impact

第2階

形態：地錨斷開後改為四點支架，砲身縮短成近射槍

行為：放棄遠距精準、改用短程高頻壓制

反制：拉開射線或防禦等換彈，攻暴露砲喉

暴露核心：右肘砲喉

作用：blast、pierce

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP14 移動堡壘「灰垣二號」

載具 / 機械平台 / 2階 / vehicle-large

主兵器：雙履帶、主戰砲與防空塔

特色回收：灰垣座圈穩定器；來源表 pdn-vehicle

第1階

形態：主砲塔壓低，兩個防空小塔藏在側甲下

行為：主砲長蓄能，機槍維持壓力

反制：破履帶讓主砲轉向慢，利用裝填期

暴露核心：砲塔主座圈

作用：blast、pierce

第2階

形態：側甲向外翻成防空平台，主砲升高露出下層引擎

行為：增加掃列彈幕與能源拖車支援，拖車最多三輛同時在場

反制：先切供能再打引擎，不重複把炮塔 / 引擎算成兩份總HP

暴露核心：後部引擎核

作用：blast、beam

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP15 融合兵器「雙唱者」

人類 / 兵器融合生命 / 2階 / beast-large

主兵器：雙顱聲腔與腹部投射孔

特色回收：雙唱隔流腔；來源表 pdn-fusion

第1階

形態：兩個人形上身從同一腹腔伸出，各持一組聲骨

行為：一個施加盲眼、另一個蓄能震波

反制：中斷其中一側，拆掉合唱聯動

暴露核心：中央聲腔膜

作用：impact、emp

第2階

形態：雙顱背靠背張開，共用腹腔裂成環形發射口

行為：改為前後兩次音壓，間隔可以補盾或中斷

反制：辨識第二次預告，抓環口收縮時打共享核心

暴露核心：腹環神經核

作用：impact、beam

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP16 量產驅獸統御型「赤鐵環角」

PDN生物機甲 / 2階 / beast-large

主兵器：三節環角盾與尾部指揮天線

特色回收：統御環角盾座；來源表 pdn-biomech

第1階

形態：三節環角包住頭部，兩個側盾核輪流開啟

行為：保護同伴並召喚護航獵犬，護航上限三

反制：拆側盾核，別只磨受保護同伴

暴露核心：左側護持核

作用：beam、impact

第2階

形態：環角分離成雙肩攻擊環，額頭反應爐護蓋打開

行為：由防護轉為撞擊與尾砲連段，可再召護航

反制：清護航後抓反應爐護蓋窗口

暴露核心：額部反應爐

作用：blast、electric

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP17 近衛軍總監「銀門」

人類仿生改造 / 3階 / human-large

主兵器：長槍、門盾與兩架輔助懸臂

特色回收：銀門指揮護環；來源表 pdn-special

第1階

形態：門盾完整閉合，只露槍尖與觀測縫

行為：固定護持三名近衛，蓄力槍擊後收盾

反制：先拆觀測片或破護持，清近衛後恢復本體傷害

暴露核心：觀測縫供能節

作用：pierce

第2階

形態：門盾分成左右兩半，懸臂抬成肩上雙砲

行為：增加交叉射線，槍與砲交替而非同時無限發射

反制：辨識下一條射線，以遠近武器交替處理

暴露核心：右肩懸臂根

作用：beam、pierce

第3階

形態：盾半片縮到前臂，長槍拆成雙短槍，背架完全裸露

行為：改為高速近攻與一次大幅護盾修復，仍受EN成本限制

反制：保留破盾手段，攻裸露背架；人類改造不超70%

暴露核心：背架主供能節

作用：cut、electric

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP18 特種部隊總教官「暮梭」

人類仿生改造 / 3階 / human

主兵器：高機動腿架、投索與長短刃

特色回收：暮梭步態協調器；來源表 pdn-special

第1階

形態：腿架收攏，短刀與繩索分掛左右

行為：先拘束高SPD者，再用短刀試探反擊

反制：解除拘束，控制其繩索回收

暴露核心：左腕索輪

作用：cut、pierce

第2階

形態：腿架展開成長距跳躍構型，兩刀接成長刃

行為：跨列俯衝並延遲落斬，落點提前可見

反制：預防落點、抓著地失衡，不追打空中假位置

暴露核心：雙膝步態節

作用：cut、impact

第3階

形態：長刃收回為臂刃，肩上展出兩支短距噴口

行為：短連段後過熱，能量耗盡才是最佳進攻時機

反制：以防護熬過短段，控制散熱期收尾

暴露核心：肩背散熱樞

作用：heat、cut

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP19 生化人議決體「九席」

全機械生化人 / 3階 / human-large

主兵器：九片浮動計算板與束流杖

特色回收：九席共識核片；來源表 pdn-synthetic

第1階

形態：九片板豎成窄背環，人型本體保持封閉

行為：由三片板輪流給護盾、瞄準與回復增益

反制：依序打斷三種支援，不只追求總傷

暴露核心：側腰分配核

作用：beam

第2階

形態：計算板拆成三組環軌，雙手展成束流叉

行為：三組環軌分別預告不同攻擊；最多三個外部護衛

反制：先處理即將發動的一組，範圍傷不對同一主核重算

暴露核心：束流叉連接核

作用：beam、electric

第3階

形態：全部板沿地面排成扇形，人型胸殼上掀

行為：放棄護持改為集中審決，充能時主核暴露

反制：在長準備期集中控制與破核，防禦兩段射線

暴露核心：胸前主共識核

作用：beam、emp

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP20 陸戰要塞「鐵棺行列」

載具 / 機械平台 / 3階 / giant

主兵器：多節履行底盤、重砲與維修艙

特色回收：鐵棺聯節梁；來源表 pdn-vehicle

第1階

形態：前後三節重甲車體以粗聯節梁連接

行為：前節擋傷、中節砲擊、後節修理

反制：先破維修艙，聯節只是部位不重複給總傷

暴露核心：後節修理核

作用：blast

第2階

形態：中節抬高成雙層炮台，前節盾板向兩側展開

行為：增加高拋砲擊與正面掃射，維修已停用則不再憑空恢復

反制：在高拋落彈前防禦，攻展盾後的中節底座

暴露核心：中節升降核

作用：pierce、blast

第3階

形態：後節脫離成供能拖架，主引擎裸露、重砲轉為直射

行為：最後的雙重射擊需拖架供能，拖架最多三件

反制：先斷供能拖架，抓主引擎暴露期

暴露核心：主引擎反應爐

作用：beam、blast

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP21 融合兵器「反生搖籃」

人類 / 兵器融合生命 / 3階 / giant

主兵器：維生囊、巨型牽引肢與神經纜

特色回收：搖籃神經隔膜；來源表 pdn-fusion

第1階

形態：巨大的透明維生囊懸在六肢籠架中央

行為：從囊外既有培養槽召喚護衛，最多三隻

反制：先破外部供養管，不能把它當瞬間無限造物

暴露核心：下腹供養結

作用：toxin、impact

第2階

形態：籠架翻開成扇形牽引臂，維生囊轉到背側

行為：把我方蓄能者拉入連擊，囊體改由外臂保護

反制：中斷牽引先救隊友，換遠程打背囊

暴露核心：背側維生瓣

作用：corrode、cut

第3階

形態：囊膜收縮，中央控制人形與周圍神經輪一起暴露

行為：主攻由護衛轉為神經放電，既有護衛仍可再補到三

反制：清護衛並隔離侵入，攻中央控制結

暴露核心：中央共生腦結

作用：emp、electric

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP22 融合攻城體「崩山母架」

人類 / 兵器融合生命 / 3階 / giant

主兵器：巨臂攻城槌與人型導引群

特色回收：崩山肌骨軸；來源表 pdn-fusion

第1階

形態：四肢貼地撐住山形重甲，背上嵌三個導引頭

行為：導引頭標定後巨臂重擊，三頭共用一份本體生命

反制：先中斷當輪標定頭，抓抬臂期

暴露核心：左肩承力結

作用：impact

第2階

形態：背甲裂開，兩支巨臂向側面架出，腹部成投射口

行為：增加腹砲與雙側橫掃，近戰安全窗改變

反制：先破腹口供能瓣，再切不同距離武器

暴露核心：腹部投射瓣

作用：blast、corrode

第3階

形態：一支巨臂化為支柱，另一支伸長為單向破城槍

行為：集中單體極高傷害，但失去原來的雙側護甲

反制：讓Tank護持被點名者，攻空出的肩核

暴露核心：右肩主神經核

作用：pierce、impact

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP23 全機械統合體「無面王座」

全機械生化人 / 5階 / giant

主兵器：浮動王座、分體刃翼與多核束流

特色回收：王座協調核匣；來源表 pdn-synthetic

第1階

形態：人型機體坐在閉合王座內，六片護板豎成立柱

行為：先防護後點名射擊；外部護衛最多三

反制：依序拆護板，保留破盾能力

暴露核心：王座下方副核

作用：beam

第2階

形態：王座兩側展成四足支架，人型上身抬高

行為：可移動掃射與攔截遠程，支架承重時露節

反制：先消耗攔截再攻支架接頭

暴露核心：右前支架核

作用：pierce、electric

第3階

形態：六片護板變成兩組旋轉刃翼，人型胸口打開

行為：多核輪轉供能，核心位置改變但共用本體HP

反制：掃描當輪供能核，避免對多核心重複計總傷

暴露核心：胸側輪轉核

作用：cut、beam

第4階

形態：人型本體離座懸浮，空王座成外部束流炮架

行為：炮架與本體交替長蓄能，可先拆炮架降低聯動

反制：中斷其中一端，守住第二次射線

暴露核心：懸浮體背核

作用：emp、beam

第5階

形態：刃翼收成背後巨大圓框，王座核心移到框中央

行為：前後列雙重預告後全力束流，核心在準備時外露

反制：保留EN破盾與群體保護，集中打圓框主核

暴露核心：圓框主統合核

作用：beam、electric

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BP24 終端融合兵器「萬骸行宮」

人類 / 兵器融合生命 / 5階 / giant

主兵器：多層共生軀幹、活體重砲與控制脊柱

特色回收：行宮共生主節；來源表 pdn-fusion

第1階

形態：多個軀幹拼成低伏宮殿形，主控制脊柱藏在背甲下

行為：護衛從既有艙槽進出，存活上限三

反制：清護衛並破艙槽供養管

暴露核心：腹側供養結

作用：impact、toxin

第2階

形態：背甲抬起成左右兩座重砲台，中央肋骨外展

行為：砲台輪流轟擊，肋骨提供短暫護盾

反制：先削盾強度，攻正在換炮的側結

暴露核心：左砲神經節

作用：blast、corrode

第3階

形態：共生軀幹直立，原下肢變成六條支撐柱

行為：踏擊與神經拘束並行，支柱受損會改變站姿

反制：解除拘束後集中破一柱，爭取失衡

暴露核心：後側支柱主節

作用：impact、emp

第4階

形態：外層軀幹剝離成懸臂，主控制人形倒掛在脊柱內

行為：把護衛回收轉成有限能量，沒有屍體就不能回收

反制：先斷回收管，再中斷重砲蓄能

暴露核心：倒掛控制腦結

作用：beam、toxin

第5階

形態：懸臂全部拉向後方，中央脊柱與維生爐完全暴露

行為：剩餘供能一次分兩段輸出，失去外甲換極高威脅

反制：防禦第一段並準備破核，第二段前打斷維生爐

暴露核心：中央共生維生核

作用：beam、impact

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA01 雨碑矛長「斷階」

古文明人型 / 1階 / human

主兵器：長柄乙太矛與分節柔盾

特色回收：斷階導能矛節；來源表 ancient-priest

第1階

形態：高冠後折，分節盾瓣成階梯形，長矛從盾隙伸出

行為：立槍防列後投出爆裂矛，回收前只能以盾防護

反制：中斷立槍或打盾隙，別在完整矛陣裡反覆近攻

暴露核心：右腕矛印

作用：pierce、blast

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA02 曜日豹衛「裂印」

古文明人型 / 1階 / human

主兵器：黑曜鉤刃與豹口盔

特色回收：裂印黑曜刃根；來源表 ancient-priest

第1階

形態：豹口盔張開露出側面觀測縫，鉤刃掛在反折護腕

行為：先反擊姿態，再以兩次鉤刃逐步削防

反制：用低耗試探耗掉反擊，解除削防後再集火

暴露核心：胸側獸契印

作用：cut、corrode

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA03 青垣槌官「震門」

古文明人型 / 1階 / human-large

主兵器：青銅重槌與分節胸甲

特色回收：震門槌箍；來源表 ancient-priest

第1階

形態：桶形胸甲分成四圈，重槌尾端接著導能銅環

行為：長蓄能破盾槌落地後震前列，提槌很慢

反制：先防住落槌再攻銅環，不和高VIT本體磨普攻

暴露核心：背側銅環扣

作用：impact

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA04 控獸祭司「繫喉」

古文明人型 / 1階 / human

主兵器：三結獸契索與骨笛

特色回收：繫喉獸契結；來源表 ancient-priest

第1階

形態：獸契索繞過頭冠連向場上巨獸，笛口位於下顎面罩

行為：維持現有巨獸的強化，吹笛時無法自我防護

反制：打斷吹笛或解索，巨獸不會因同一技能無限分裂

暴露核心：喉前獸契結

作用：emp、beam

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA05 封存祭司「玉井守」

古文明人型 / 1階 / human

主兵器：雙層玉石匣與短杖

特色回收：玉井封存鎖；來源表 ancient-priest

第1階

形態：雙手抱著分兩層開啟的玉匣，肩後有短護環

行為：先給盾再施術，匣中存量耗盡才改近戰

反制：抓開匣期破鎖，持續削盾而非等無限回滿

暴露核心：玉匣內鎖

作用：beam、dissolve

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA06 巨獅首領「轟鬃」

古代種巨獸 / 1階 / beast-large

主兵器：分叉雷鬃與重爪

特色回收：轟鬃分雷骨；來源表 ancient-beast

第1階

形態：雷鬃由頸側向外展成半環，前胸護骨開合

行為：咆哮後連續爪擊，放電期頸核外露

反制：中斷咆哮或撐過爪段，攻放電後頸根

暴露核心：頸根乙太核

作用：electric、cut

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA07 巨鷹領主「長風喙」

古代種巨獸 / 1階 / beast-large

主兵器：翼槽羽箭與穿刺長喙

特色回收：長風翼槽節；來源表 ancient-beast

第1階

形態：翼骨伸成長風槽，喙尖下垂如長槍

行為：高飛標定後俯衝，翼根承受飛行負荷

反制：遠程迫降，落地後打翼根而非追頭部假核心

暴露核心：左翼根乙太核

作用：pierce、impact

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA08 融合獵手「雙息豹」

祭司融合獸 / 1階 / beast-medium

主兵器：人形弩臂與獵豹速爪

特色回收：雙息同步神經節；來源表 ancient-fusion

第1階

形態：人形肩頸嵌在豹背，脊後兩個呼吸囊交替收縮

行為：上身先標記、豹足才高速連段，兩者有同步間隔

反制：防護被點名者，間隔期破同步節

暴露核心：背側雙息節

作用：cut、pierce

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA09 雨碑軍團長「三重羽階」

古文明人型 / 2階 / human-large

主兵器：分階長槍、羽盾與戰鼓

特色回收：羽階導能骨；來源表 ancient-priest

第1階

形態：三層羽盾重疊在左臂，長槍靠盾緣充能

行為：以戰鼓強化矛列，槍刺後露出鼓架

反制：先停鼓削弱整隊，再破盾根

暴露核心：腰側鼓架印

作用：pierce、beam

第2階

形態：羽盾拆成肩後羽翼，長槍折成兩段投擲器

行為：改為兩段爆裂投矛並召來護衛，上限三人

反制：清護衛再攻，第二擲前補護盾或中斷

暴露核心：右肩羽翼印

作用：blast、pierce

轉階有結構／輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器／寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA10 曜日鷹軍統領「逐晝」

古文明人型 / 2階 / human-large

主兵器：鷹首冠、翼盾與投槍器

特色回收：逐晝鷹首冠槽；來源表 ancient-priest

第1階

形態：鷹首冠向前壓低，翼盾收在背後兩側

行為：先觀測核心再投穿刺矛，盾面保護前胸

反制：破觀測冠或解除標記，別只靠閃避

暴露核心：冠後觀測印

作用：pierce

第2階

形態：翼盾展成兩組前臂弩，冠羽向上張開

行為：近遠兩次攻擊交替，換弩臂時胸核露出

反制：近戰逼其停弩，或用遠程抓換臂窗口

暴露核心：胸前曜日印

作用：beam、blast

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA11 青垣戰車將「銅轍」

古文明人型 / 2階 / vehicle

主兵器：雙輪戰車、長槍與乙太弩架

特色回收：銅轍輪轂印；來源表 ancient-priest

第1階

形態：將領立在高欄戰車上，前方雙盾護住御者

行為：戰車轉移後投矛，御者負責路線

反制：先破輪轂限制移動，將領與車共享關卡配額不重複領獎

暴露核心：左輪轂印

作用：pierce、impact

第2階

形態：車欄翻成兩側弩架，將領下車以長槍牽引弩能

行為：車架與本體交替供能，下車並未生成第二份滿血Boss

反制：中斷牽引索，抓將領收槍時攻擊

暴露核心：牽引槍尾印

作用：blast、beam

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA12 御群祭司「骨鈴林」

古文明人型 / 2階 / human

主兵器：多層骨鈴與獸契杖

特色回收：骨鈴分群杖；來源表 ancient-priest

第1階

形態：骨鈴串成拱形背架，獸契杖連向現有護獸

行為：依鈴聲輪替加攻與補盾，自己火力低

反制：先破當輪發聲鈴，解除護獸強化

暴露核心：左側主鈴

作用：beam

第2階

形態：背架張成三支分叉杖，骨鈴移到杖尖

行為：維持三條獸契、補召護獸但同時最多三隻

反制：逐條斷契可削弱同步，不會憑空合成新融合獸

暴露核心：中央契約印

作用：emp、electric

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA13 碑甲巨犀「城脊」

古代種巨獸 / 2階 / beast-large

主兵器：三節碑角與肩甲

特色回收：城脊碑角芯；來源表 ancient-beast

第1階

形態：頭角與肩甲連成低矮石楔，鼻角末端有導能孔

行為：長距離衝撞破盾，轉彎會降低蓄能

反制：逼轉向或打承重腳，再用近戰追擊

暴露核心：鼻角內核

作用：impact

第2階

形態：前肩甲翻向兩側，角段分離成短程乙太砲口

行為：由衝撞轉為扇形砲擊，肩內核失去遮護

反制：用溶解削新盾，攻張甲後兩側弱點

暴露核心：右肩乙太核

作用：beam、blast

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA14 巨齒象「負岳」

古代種巨獸 / 2階 / giant

主兵器：攻城背弩、巨牙與護衛鞍臺

特色回收：負岳背弩主梁；來源表 ancient-beast

第1階

形態：背弩藏在覆岩甲臺中，長牙交叉護住前胸

行為：固定背弩蓄能、前牙阻擋近攻

反制：先破弩座或用遠程打胸側縫，不要硬鑽牙掃

暴露核心：背弩供能核

作用：impact、blast

第2階

形態：背甲向側面展開成護衛臺，背弩升到更高角度

行為：增加高拋箭爆與最多三名護衛，腹核因抬臺露出

反制：清護衛後瞄準腹核；巨弩整件僅驅獸級可用

暴露核心：腹側主乙太核

作用：blast、pierce

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA15 瞬爪獵豹「疾電脊」

古代種巨獸 / 2階 / beast-medium

主兵器：速爪與外露晶鰭神經節

特色回收：疾電脊加速節；來源表 ancient-beast

第1階

形態：短晶鰭貼在背脊，前足肌束收得很緊

行為：一次加速連段後降溫，並非永久最高SPD

反制：防禦連段、用緩速延長冷卻，再打晶鰭根

暴露核心：前肩加速節

作用：cut、electric

第2階

形態：晶鰭向外翻開，尾部展出維持平衡的分叉晶片

行為：加速改為交錯兩列，尾片換向時會停頓

反制：以保護接力承傷，打換向尾片；掉落的是可轉接小部件

暴露核心：尾根同步核

作用：pierce、electric

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA16 融合巨獸「三喉獅鷲」

祭司融合獸 / 2階 / beast-large

主兵器：獅爪、鷹翼與三個喉囊

特色回收：三喉隔鳴膜；來源表 ancient-fusion

第1階

形態：獅胸上嵌三個喉囊，雙翼向後收起

行為：一喉吼、一喉充能、一喉冷卻，三喉不會同時受保護

反制：攻冷卻中的喉囊，打斷合唱

暴露核心：中喉契約核

作用：impact、beam

第2階

形態：雙翼完全展開，三喉拉長形成扇面發射口

行為：改為空中音壓加地面羽箭，落地後共享主核外露

反制：先迫降，再用破盾打主核，不把三喉算三個本體

暴露核心：胸腔主乙太核

作用：pierce、impact

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA17 雨碑大將「天階折羽」

古文明人型 / 3階 / human-large

主兵器：多層柔盾、長矛與三節羽冠

特色回收：天階折羽護印；來源表 ancient-priest

第1階

形態：柔盾沿左臂疊成高階，長矛直立托住冠羽

行為：提高矛列防護，長矛蓄能貫穿前列

反制：先破冠羽支點或用破盾拆矛陣

暴露核心：左臂階盾印

作用：pierce

第2階

形態：冠羽分成兩組背扇，長矛變成雙投射杖

行為：雙投射先破盾再爆裂，護衛可重新召到三名

反制：清護衛恢復本體輸出，阻斷第二投射

暴露核心：背扇供能印

作用：dissolve、blast

第3階

形態：背扇收成環形護冠，雙杖接成橫向巨弓

行為：從近戰將領轉為長蓄能箭爆，開弓時胸前無盾

反制：保留中斷與群盾，攻開弓窗口

暴露核心：胸前天階印

作用：beam、blast

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA18 曜日指揮官「黑曜日輪」

古文明人型 / 3階 / human-large

主兵器：可拆解日盤盾與黑曜長刃

特色回收：黑曜日輪軸；來源表 ancient-priest

第1階

形態：日盤盾遮住軀幹，黑曜長刃沿盾後收納

行為：盾面儲能後反吐一次，長刃再追擊

反制：用小傷消耗反吐，別用主砲試盾

暴露核心：盾側導能軸

作用：beam、cut

第2階

形態：日盤拆成六片護身刃，長刃反折成雙鉤

行為：增加多向切割與核心標記，護身刃共用本體預算

反制：破標記、抓刃片換位期；不因六片刃重算六份總傷

暴露核心：腰側曜日印

作用：cut、pierce

第3階

形態：六片刃集中成肩後單一日環，雙鉤收成投槍器

行為：單次高威力投射接近列掃擊，日環充能時暴露背部

反制：先防投射，再攻日環根部

暴露核心：背部日環核

作用：blast、beam

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA19 最高祭司「縫界織主」

古文明人型 / 3階 / human-large

主兵器：融合儀式杖、巨型獸契織架

特色回收：縫界融合骨針；來源表 ancient-priest

第1階

形態：人形祭司站在三腳織架前，獸契絲分別連向已存在的獸體

行為：維持融合體防護，以長儀式準備改變其形態

反制：斷契可中斷融合準備，不能把低階維繫者當同等造物者

暴露核心：織架中央獸契印

作用：emp、beam

第2階

形態：織架上抬成肩後六臂祭具，祭司的護冠展成翼形

行為：重配同一融合體的攻防部件，最多三隻外部護衛

反制：先拆正在導能的祭具，再攻祭司胸印

暴露核心：右側導能祭具

作用：electric、beam

第3階

形態：六臂祭具縮成巨環，祭司與織架的主契核心露出

行為：護衛控制與大範圍施術交替，破主契可作解除控制的勝利條件

反制：保護可能的事件目標，集中斷主契而非亂殺所有獸體

暴露核心：主融合契核

作用：beam、emp

最高祭司：具融合製造權；必須有儀式、素材與可打斷訊號。

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA20 青垣統帥「銅城王胄」

古文明人型 / 3階 / human-large

主兵器：八字盾、青銅長槍與重甲

特色回收：銅城王胄連節；來源表 ancient-priest

第1階

形態：獠盔與桶形重甲連成封閉上身，八字盾保護兩側

行為：槍陣防禦後重刺，移盾時下腿外露

反制：破盾中梁或攻下腿窗口

暴露核心：八字盾主梁

作用：pierce、impact

第2階

形態：胸甲外圈脫開成雙肩護輪，長槍拆為斧與短矛

行為：近戰斧破防、短矛追後列，兩種出手有切換空檔

反制：交替近遠作用，別把前列坦克視為唯一受擊者

暴露核心：右肩護輪印

作用：cut、pierce

第3階

形態：護輪轉到背後形成雙弩，統帥只留短劍與薄胸甲

行為：高拋弩爆接短劍守勢，攻擊時背弩核心露出

反制：防禦弩爆後破背核，薄甲階段保留控制收尾

暴露核心：背弩共鳴核

作用：blast、beam

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA21 融合城獸「龜象望樓」

祭司融合獸 / 3階 / giant

主兵器：龜甲臺、巨象牙與祭司護持節

特色回收：望樓甲臺主柱；來源表 ancient-fusion

第1階

形態：象身托起巨大龜殼望樓，殼緣三個護持節可見

行為：護持遠端施術者並以牙掃近列

反制：先拆護持節，不對每個節點重複計整份本體傷害

暴露核心：殼下主乙太核

作用：impact、beam

第2階

形態：龜殼望樓展成兩側弩臺，象牙抬高露出前胸

行為：增加高拋箭爆與抬牙衝擊，近遠安全窗口交換

反制：打弩臺導能梁，抓抬牙後前胸窗口

暴露核心：前胸承力核

作用：blast、pierce

第3階

形態：弩臺收回，龜甲翻成背側護環，四足展出粗晶支柱

行為：轉為固定大範圍施術，失去移動能力

反制：以溶解破護環頻率，集中打固定主核

暴露核心：背環中央主核

作用：beam、electric

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA22 融合空獵體「翼螳冠王」

祭司融合獸 / 3階 / beast-large

主兵器：四翼與一對巨型鐮臂

特色回收：冠王翼鐮主腱；來源表 ancient-fusion

第1階

形態：巨鷹前翼折成盾，後翼維持低空，鐮臂收在腹下

行為：護翼防遠程，鐮臂反制近攻

反制：中斷後翼拍動，抓迫降後的短空窗

暴露核心：腹下乙太核

作用：cut、impact

第2階

形態：前翼解除盾形展成長刃，兩鐮臂伸到頭側

行為：空中雙次切線，落點可見但兩次不在同列

反制：保護不同列的脆皮，別只擋第一刀

暴露核心：右翼根契核

作用：cut、pierce

第3階

形態：四翼環向背後，兩鐮合成一支穿刺冠槍

行為：放棄連斬改長蓄能俯衝，冠槍接合時主核露出

反制：中斷接合或防住俯衝後全力反攻

暴露核心：冠槍接合主核

作用：pierce、beam

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA23 天幕御祭「千碑冠主」

古文明人型 / 5階 / giant-ritual

主兵器：巨型碑冠、獸契柱與曆環祭具

特色回收：千碑主契冠骨；來源表 ancient-priest

第1階

形態：人形御祭立在閉合碑冠平台中，四周獸契柱像高牆

行為：以碑盾保護自身，外部護衛維持三名上限

反制：清護衛破碑盾，冠柱是部位而非多個獨立Boss

暴露核心：平台下層主契印

作用：beam

第2階

形態：碑冠向兩側展為石翼，平台露出人形本體與祭杖

行為：御祭在不同祭杖間切換，開始長準備的融合儀式

反制：斷當輪導能柱可中斷儀式，並非任意改寫時間

暴露核心：左翼導能柱

作用：electric、beam

第3階

形態：石翼上抬成多重背環，已有護獸的契約核懸在環內

行為：輪轉弱點與護持路徑，對同一本體仍只算一份HP

反制：掃描當輪真契核，控制護獸替主攻創造窗口

暴露核心：中層輪轉契核

作用：pierce、emp

第4階

形態：背環裂開形成三支長臂祭具，人形護甲脫去一層

行為：增加指定列施術與拘束；曆環只預告節拍不改變歷史

反制：解除拘束、輪替防禦；光子的真時間能力不被此名號取代

暴露核心：後側施術心印

作用：heat、beam

第5階

形態：長臂祭具向後合成巨大冠輪，御祭與主契心印完全露出

行為：雙段全域預告與最後一次護盾重整，主契在準備時可破

反制：保留破盾 / 群保護，以破主契或故事指定方式結束戰鬥

暴露核心：冠輪主契心核

作用：beam、electric

最高祭司：具融合製造權；必須有儀式、素材與可打斷訊號。

轉階有結構 / 輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器 / 寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第四部｜BA24 終型融合獸「萬獸歸環」

祭司融合獸 / 5階 / giant

主兵器：多獸共生身軀、巨型晶角與群核環

特色回收：歸環共生核膜；來源表 ancient-fusion

第1階

形態：象形承重身上覆龜甲，獅首與鷹翼收在肩甲內

行為：牙掃、爪擊交替，封甲時主核受保護

反制：近遠切換打承重關節，別把每個獸首算一份總傷

暴露核心：下腹承重核

作用：impact、pierce

第2階

形態：龜甲分成兩座背臺，鷹翼展出，前足化為巨型螳刃

行為：增加遠程羽箭與近戰反擊，背臺間有明確空隙

反制：先迫停翼擊，再從空隙破背臺導能

暴露核心：右背臺乙太核

作用：cut、beam

第3階

形態：兩座背臺抬起連成半環，獅首喉部展出三條共鳴管

行為：群核輪流供能，吼聲先削回復再接震地

反制：先解弱化、打冷卻中的喉管，防止消耗戰崩盤

暴露核心：中央喉管契核

作用：electric、impact

第4階

形態：共生外殼退到尾側，蛇形內軀與前端人形控制結外露

行為：拘束、侵蝕與長蓄能同時存在，但可由破控制結拆聯動

反制：先救拘束目標，再中斷控制結，外部護獸仍最多三隻

暴露核心：前端控制契結

作用：corrode、emp

第5階

形態：所有獸角聚成背後完整晶環，中央共享主核懸在開放胸腔

行為：兩次不同列的全力施術，主核在預告間隔可被精準命中

反制：保留兩次防護節奏與破核手段，結算只在整場結束一次

暴露核心：晶環共享主乙太核

作用：beam、blast

轉階有結構／輪廓變化，保留戰鬥資源連續性。不是變色加數值。護衛同時最多3個；兵器／寄生體依巨型輪廓安排，與護衛分類分開。正式資產與章節配置待整合。

第五部 | 一手資料與交件邊界

Hudson Museum — Maya Warfare

長矛、盾、投槍器、羽飾與戰士輪廓參考

https://umaine.edu/hudsonmuseum/maya/warfare/

The Metropolitan Museum of Art — Sun Warrior Altar

鷹 / 美洲豹武士與太陽意象參考

https://www.metmuseum.org/art/collection/search/318674

Canellopoulos Museum — Mycenaean Bronze Weapons

青銅劍、矛、護脛與胸甲結構參考

https://camu.gr/en/item/mykinaika-chalkina-opla/

館藏與學術來源只用於兵器、甲冑、材質及象徵研究。原創戰團並非歷史軍隊；乙太、融合與所有新單位名為虛構。未複製館藏照片為遊戲美術。

本次原始要求 → 可驗收結果

所有角色初始改造與普通70%上限 → 24份個人參數、配裝驗證與初始部件選擇。

敵方種類多且非換色 → 240份逐筆輪廓、武器、行為、反制與特色回收。

Boss都先設定 → 48份Boss、104階形態 / 行為 / 核心，劇情配置留後。

分來源掉落與可用性 → 12份來源表、精華濃度、核心 / 反應爐與尺寸 / 轉接規格。

後續美術有方向 → 每單位artBrief及Boss逐階內容；不冒稱圖像資產已完成。