

§ 00. イントロダクション

○コンセプト

- ・一夜にして異形の者と景観が混じり合う世界に書き換えられてしまった地球。
- ・誰もがこれは元の世界とは違う、異常事態が起きていると認識している。
- ・混沌の坩堝と化したこの世界に、超人的な能力を持った存在が次々に現れる。

○ダイス

- ・このルールでは原則として6面体サイコロを2個使用する。
- ・特に記述が無い限り、ダイス＝6面体サイコロであるものとする。
- ・「n d 6」という表記があった場合、n個のダイスを振るものとする。

○参考文献

このルールは以下の作品を参考に作成している。

- ・魔界都市〈新宿〉（小説、著：菊地秀行）
- ・魔界都市ブルース（小説、著：菊地秀行）
- ・魔界医師メフィスト（小説、著：菊地秀行）
- ・血界戦線（漫画、著：内藤泰弘）
- ・血界戦線 Back 2 Back（漫画、著：内藤泰弘）
- ・トライガン（漫画、著：内藤泰弘）
- ・トライガン・マキシマム（漫画、著：内藤泰弘）
- ・呪術廻戦（漫画、著：芥見下々）
- ・炎炎ノ消防隊（漫画、著：大久保篤）
- ・ワールドトリガー（漫画、著：葦原大介）
- ・バオー来訪者（漫画、著：荒木飛呂彦）
- ・ジョジョの奇妙な冒険（漫画、著：荒木飛呂彦）
- ・ARMS（漫画、著：皆川亮二、原案協力：七月鏡一）
- ・神星記ヴァグランツ（漫画、原作：ヴォクソール・プロ、作画：麻宮騎亜）
- ・蒼き鋼のアルペジオ（漫画／アニメ、作：Ark Performance）
- ・BASTARD!! -暗黒の破壊神-（漫画、著：萩原一至）
- ・強殖装甲ガイバー（漫画、著：高屋良樹）
- ・マーベル・コミックの作品全般
- ・DCコミックスの作品全般
- ・イメージ・コミックの作品全般
- ・牙狼〈GARO〉（特撮、原作：雨宮慶太）
- ・仮面ライダーシリーズ（特撮、原作：石森章太郎）
- ・ウルトラシリーズ（特撮、作：円谷プロダクション）
- ・スターウォーズシリーズ（映画、作者：ジョージ・ルーカス）
- ・超時空世紀オーガス（アニメ、原作：スタジオぬえ）
- ・マクロス7（アニメ、原作：河森正治）
- ・STAR DRIVER 輝きのタクト（アニメ、原作：BONES）
- ・SHOW BY ROCK!!（アニメ、原作：サンリオ）
- ・トランスフォーマーシリーズ（アニメ／映画、作：カタラトミー／ハスブロ）
- ・ナイツ&マジック（小説、著：天酒之瓢）
- ・境界の彼方（小説、著：鳥居なごむ）
- ・Thunderbolt Fantasy 東離剣遊紀（霹靂布袋劇、作：霹靂社&ニトロプラス）
- ・女神転生シリーズ（RPG、開発：アトラス）
- ・Marvel Super Heroes Adventure Game（TRPG、著：TSR, Inc/1998-2000）
- ・ワールド・オブ・ダークネスシリーズ（TRPG、著：ホワイトウルフ、
訳：アトリエサード、新紀元社）

- ・寄生獣（漫画、著：岩明均）
- ・マップス（漫画、著：長谷川裕一）
- ・歌う船シリーズ（小説、著：アン・マキャフレイ）
- ・攻殻機動隊（漫画、著：士郎正宗）
- ・痕（PCゲーム、作：Leaf）
- ・夜桜四重奏～ヨザクラカルテット～（漫画／アニメ、作者：ヤスダズヒト）
- ・DOG DAYS（アニメ、原作：都築真紀、制作：セブン・アークス）
- ・猫の地球儀（小説、著：秋山瑞人）
- ・獣人探偵ノハール（小説、著：S・アンドリュウ・スワン）
- ・マダガスカル（CDアニメ、作：ドリームワークス・アニメーション）
- ・ザ・ペンギンズ from マダガスカル（CDアニメ、作：ニコロデオン／ドリームワークス・アニメーション）
- ・ワンパンマン（漫画、著：ONE／村田雄介）
- ・僕のヒーローアカデミア（漫画、著：堀越耕平）
- ・人狼への転生、魔王の副官（小説、著：漂月）

§ 01. キャラクターの作成

- ・以下の手順でキャラクターを作成する。
- ・ここで作成されるキャラクターは、常人からは逸脱した能力を持つ存在である。
- ・関連する項目は随時キャラクターシートに記入すること。

1) スタイルの決定

- ・「◆表：スタイル一覧表」から、キャラクターのスタイルを1つ選択する。
- ・特典やく功績点で不利になるが、あえてスタイル＝”無し”としてもよい。その場合、後からスタイルを選択することはできない。

2) メインステータスの決定

- ・メインステータスは、その名称を【】で挟んで表記する。
- ・以下のタイプから1つ選択し「◆表：メインステータス一覧表」に説明のある5つの【能力】にそのランクを割り当てる。

◆表：メインステータス配分階級表

タイプA：無級[1]、下級[2]、中級[3]、上級[4]、特級[5]

タイプB：下級[2]、下級[2]、中級[3]、上級[4]、上級[4]

タイプC：下級[2]、中級[3]、中級[3]、中級[3]、上級[4]

タイプD：中級[3]、中級[3]、中級[3]、中級[3]、中級[3]

※書式＝ランク名[ランク値]

- ・キャラクターシートの「●メインステータス」にランクとランク値を記入する。
- ・キャラクターシートの「●メインステータス」の下位、中位、上位、完全の欄にランク値をそれぞれの係数倍した値を書き込む。これが判定時の効果値となる。効果値については後述の行為判定を参照。

3) サブステータスの計算

- ・サブステータスは、その名称を<>で挟んで表記する。その詳細は「◆表：サブステータス一覧表」を参照。
- ・キャラクターシートにある計算式のとおり、メインステータスのランク値から各サブステータスを計算する。
- ・スタイルの特典による修正がある場合、それらを加算して算出する。

4) 異能の選択

- ・「◆表：異能一覧表」より、キャラクターが持つ異能を1つ選択する。
- ・選択した異能の「異能効果一覧表」より、【異能】ランク値+1個の異能効果を取得する（表の左の口をチェックを入れて取得していることを表現する）。
- ・異能効果には「下位効果」と「上位効果」が存在する。「上位効果」を取得するには、「下位効果」を3個以上取得している必要がある。それに加えて取得制限がある場合には、それに従う。

5) キャラクターの設定

- ・名前、年齢、性別、身長、体重を決める。
- ・種族は基本的に人間だが、異能で《異種族》を選択している場合は、その種族となる。

§ 02. 行動判定

○行動カテゴリー

- ・このルールにおける行動の判定は、基本的にメインステータスで行うが、どの状況でどれを使用するのかの指針として、「行動カテゴリー」というものを設定する。
- ・GMは「◆表：行動カテゴリー一覧表」を参考に判定に使用するメインステータスを選ぶとよい。
- ・「行動カテゴリー」は、その名称を《》で挟んで表記する。
- ・行動判定の際に指定されるのは「行動カテゴリー」だが、実際に判定に使用するのは、それが属する【メインステータス】であることに注意。

○判定の種類

1) 対抗判定

- ・攻撃に対する防御等、能動者に対して受動者が対抗する際の解決に用いる方法。
- ・攻撃に対する防御の場合にどの「行動カテゴリー」で行うかは、戦闘ルールを参照。
- ・戦闘以外で能動者VS受動者の判定を行う場合、どの「行動カテゴリー」で行うかはGMが判断する。

2) 状況判定

- ・対抗する相手がおらず、成功したかどうか状況から判断する判定。
- ・GMは宣言されら行動が成功したとみなされる達成段階を設定する必要がある。

○達成段階

- ・その行動がどの程度の出来栄えなのかを5段階で評価するもの。
- ・内容はルールチャート2「◆表：達成段階表」を参照。
- ・状況判定において、どの程度の成果があれば行動は成功とみなすかどうかを、この達成段階を難易度のように用いる。
- ・達成段階の優劣は、「◆表：達成段階表」の点数評価で判断する。

○対抗判定

キャラクターの行動が対立する場合、以下の手順で判定する。

- 1) 能動者（攻撃者）は2d6を振り、その出目と使用する【能力】ランクで、「◆表：達成段階変換表」を参照し、達成段階を求める。
- 2) 受動者（防御者）は2d6を振り、その出目と使用する【能力】ランクで、「◆表：達成段階変換表」を参照し、達成段階を求める。
- 3) お互いの達成段階とランク値で結果を以下のように求める。
 - A) 能動者の達成段階 > 受動者の達成段階なら、能動者の行動（攻撃）は成功。
 - B) 能動者の達成段階 = 受動者の達成段階なら、能動者のランク値 > 受動者のランク値なら能動者の行動（攻撃）は成功。
 - C) 上記以外は能動者の行動（攻撃）は失敗。

○状況判定

キャラクターの行動が成功するかどうかは、基本的に以下の手順で判定する。

- 1) 行動者は、どのような行動をするのか宣言する。
 - 2) GMはその宣言に対し、使用するメインステータスを指定し、行動と状況から難易度ランクを決定する。
 - 3) GMは宣言された行動が成功するには、どの程度の成果が必要か、「◆表：達成段階表」を参照して目標となる達成段階を決める。
 - 4) 行動者は2d6を振り、その出目と使用する【能力】ランクで、「◆表：達成段階変換表」を参照し、達成段階を求める。
 - 5) 行動者の達成段階 \geq GMが決めた達成段階なら、その行動は成功とする。
-

○効果値

- ・ 行動によっては、その判定が成功した場合、効果値を使用することがある。
 - ・ 効果値は「◆表：達成段階表」と、その達成段階に対応した効果値を求めた値を使用する。
 - ・ 行動によっては別の値から効果値を算出することがある。
-

○判定時の修正

- ・ GMは、宣言された行動が不利な状況だと判断した場合、判定で振った2d6の出目に $\pm 1 \sim \pm 2$ の修正を課してもよい。
 - ・ 運命転換や異能の効果を含めて、このような状況修正が入った場合、出目が2より小さくなった場合は2、12より大きくなった場合は12として扱う。
-

○運命神の祝福（ディスティニー・ブレスング）

- ・ 判定時の2d6の出目が2だった場合、<運命点>を1点獲得する。
-

○超人的な行動

メインステータスのランクが「特級」以上の行動は、常人には不可能な超人的な行動（車を持ち上げる、屋根へ一瞬で飛び上がる等）が可能なのに注意。

○購入判定

- ・ 所持品などは特に管理しないが、シナリオの都合上、入手に判定が必要だと判断した場合、その物品の入手に必要な達成段階を設定し《財力》で判定を行う。
 - ・ 大量に、もしくは高品質のものを用意しないといけない場合、達成段階＝上位成功以上が必要としてもよい。
-
-

§ 03. 戦闘

○戦闘の基本処理

- ・ 戦闘は「ラウンド」という単位で処理する。1ラウンド＝約3秒程度とする。
 - ・ 1ラウンド毎に、<行動力>の高い順に行動する。
 - ・ 全員が1行動終了したら1ラウンド終了。
-

○戦闘中の行動

- ・ 戦闘中の行動は4種類のタイミングと、その際に可能な行動から選択する。その詳細は「◆表：アクション一覧表」を参照。
- ・ 自分の行動順番で[マイナー] → [メジャー]の順に1セットとして行動できる。それぞれ[マイナー]で何をするのか、[メジャー]で何をするのか宣言が必要。
- ・ [オート]に分類される行動は、1ラウンドに1回のみ好きなタイミングで宣言することで実行可能。
- ・ 攻撃を防御するタイミングは[リアクト]とする。

○命中判定

- ・攻撃を行う場合、攻撃方法と目標を宣言。
- ・攻撃の際、「◆表：命中判定表」を参照し、そこに記述のあるメインステータスで対抗判定を行い、攻撃が命中したかどうか判定する。
- ・爆弾、散弾、異能効果等で範囲攻撃が行われる場合、壁を背にする、異能効果で範囲防御を行うといった的確な対処ができないなら、防御者が振る2d6の出目は-1される。

○被害計算

- ・攻撃が命中した場合、防御者が受けるダメージ＝攻撃者の達成段階に対応した効果値とする。
- ・ダメージの種類については次項を参照。
- ・異能の力が飛び交う世界で、普通の武器や防具の種類や質等は誤差のレベルであるため、その効果や修正は省略する。
- ・異能効果で上記以外のダメージについての記述がある場合、それに従う。

○ダメージ種別（損壊ダメージ／消耗ダメージ）

- ・損壊ダメージ＝物理的な怪我や破損を表す。＜生命力＞を減少させる。
- ・消耗ダメージ＝エネルギー消費や疲労を表す。＜精神力＞を減少させる。
- ・損壊と消耗のどちらのダメージを与えるのかは、攻撃方法による。

○手加減

- ・攻撃時に「手加減」を宣言しておく、攻撃命中時、＜生命力＞が0になるようなダメージを与えても、＜生命力＞＝1点の状態に留まり、昏倒状態にさせないことができる。

○状況修正：高機動戦闘

車両や航空機等で移動、もしくは異能効果で強化された＜移動力＞によって高速で移動しながら戦闘を行う状況を「高機動戦闘」と呼ぶ。これを行う場合、特殊な状況として以下の修正を受ける。

A) 移動力差補正

- ・「高機動戦闘」の際、＜移動力＞の高い方が有利な状況であるとみなす。
- ・有利な方は、攻撃と防御の判定の際、2d6の出目に+1できる。この修正を得るには、そのラウンドの行動で、[メジャー] 巡行移動、もしくは[マイナー] 補助移動のどちらか（もしくは両方）を宣言し、常に移動状態である必要がある。

B) 突進攻撃

- ・全力で移動しながら攻撃する、ランスチャージや流鏑馬のように何かを操縦しながら攻撃するという行動は、ルール上[メジャー] タイミング2つの行動になるが、ここでは特別に”巡行移動（もしくは操縦行動）”と”攻撃行動”を同時に行うことができる特殊行動として「突進攻撃」を設定する。
- ・「突進攻撃」を選択時、その攻撃判定の2d6の出目は-1される。

※移動力差補正と突進攻撃による状況が同時に発生する場合、攻撃判定の2d6の出目への修正は相殺される。

§ 04. 異能

○異能の系統

このルールでは超常の力を総称して「異能」と呼ぶ。これには以下の系統がある。

A) 魔法力

- ・魔法とも呼ばれるエネルギーを、呪文や魔法陣で変換して現象を起こす異能。
- ・龍脈、マナ、魔法元素なども魔法力のカテゴリーに含まれるものとする。

B) 超能力

- ・意志の力で物体に干渉／精神に感応する異能。
- ・物体に干渉する「念動力（サイコキネシス）」と、精神に感応する「感応力（テレパシー）」を基本とし、その応用、もしくは組み合わせによって派生する超能力が存在する。

C) 超技術

- ・超古代や未来、別次元で開発された技術や道具を扱う異能。
- ・基本的にはそれらが所有者を設定／認識する機能を持ち、所有者以外には使えなくなる。そのため、所有者の設定されていないものは、裏社会で高値で取引されている。
- ・異能に超技術を選択したキャラクターは、その製品に選ばれ、所有者として認められたことを指す。

D) 異種族

- ・人間以外の知的種族が持つ特性を扱う異能。
- ・この異能を持つ場合、そのキャラクターは人間以外の種族であるものとする。
- ・その外見にかかわらず、人間並みの知性と自我を持つ。ただし、その種族の外見的特徴によって、行動や癖などの方向性が制限される場合がある。

○異能の影響範囲

- ・異能の効果を発揮する上で、そのランクでどの程度まで影響を及ぼせるかは、「◆表：ランク表」の、距離、範囲、時間、質量の欄を用いて表現する。

○異能の方式

- ・異能の効果「◆表：異能方式一覧表」にあるように分類する。この表にあるのはその方式での基本的なルールである。実際のルールは異能効果一覧の記述に従う。

○異能の使い方

- ・判定を行う行動カテゴリーが指定されていない異能効果は、【異能】で判定する。
- ・1つのタイミングで発動できる異能は1つまで。
- ・持続＝R時間、Rxn分となっている異能効果は、それを維持されている状態で、別の異能効果を発動できる。
- ・異能の効果発揮の描写については、無理の無い範囲で自由にしてよい。
- ・方式＝回復／治療の異能効果は、特に記述がない限り他人を目標にできる。
- ・特に記述が無い限り、影響を及ぼせる目標は1体まで。

○異能の複数同時使用

- ・異能効果を維持しながら別の異能効果を使用することができる。その同時使用の上限数＝【知力】ランク値とする。
- ・同時使用の数＝効果が持続している数＋これから発動する数。この数はそのタイミングの瞬間で発動維持＋発動する数と計算する。
- ・【知力】ランク値＝1の場合、使用できるのは常にどれが1つの異能効果だけになることに注意。

○異能の説明

ここでは系統毎に選択可能な異能について説明する。

.....

A) 魔法力

①魔導詠唱術[まどうえいしょうじゅつ] (スペルキャスター)

- ・呪文詠唱で魔力を誘導・変換して現象を発揮する魔法。いわゆる”魔法使い”とはこの異能の使い手を指す。
- ・古代より連綿と受け継がれる魔法体系のため、古代魔法や古式魔法という呼び方もある。
- ・昔は長い呪文を詠唱しなければならなかったが、最近では詠唱を圧縮し、2～6節の単語詠唱で発動できるまでに洗練されてきている。
- ・魔力の誘導・変換手順さえ構築してしまえば、様々な現象を起こすことが可能。
- ・魔法の威力や効果範囲を安定させるため、魔力の余剰出力を利用して魔法陣を描いて発動させることもできる。

②光翼翔術[こうよくしょうじゅつ] (エンジェルハイロウ)

- ・意識を集中すると背中に「光の翼」が出現。これを起点に光を操る。その光景から「天使の御業」とも称される。
- ・光を当てることで怪我を癒したり、視力を強化することも可能。

③操影術[そうえいじゅつ] (シャドウダンサー)

- ・影を操る魔法。
- ・影の形を変えるだけでなく、影を立体物として実体化、影を亜空間として移動に使用するなどが可能。

④幻糸操術[げんしそうじゅつ] (ファントムスレッド)

- ・変幻自在に長さを変えられる魔力の糸を操ることで、人形や他の物体の動きを操作する魔法。
- ・糸で拘束したり、刃のように切り裂いたりできる。糸を高密度で編み上げることで簡単な構造物を作成することもできる。

⑤血晶魔術[けっしょうまじゅつ] (ブラッドクリスタル)

- ・血液とそれを結晶化することで様々な効果を発揮する魔法。
- ・血液を触媒にして、傷を癒す、身体強化するといったことが可能。

⑥言霊使い[ことだまつかい] (ソウルトランスレーター)

- ・言葉に魔力を乗せて放出することで、その言葉に即した現象を強制する魔法。
- ・効果的に使用するには、1単語で明確な意味を持たせる必要がある。
- ・人間や生き物相手に使用することもできるが、相手の実力によっては言霊の効果を反射され、自分がその影響を受けてしまう可能性がある。

⑦武装化寄生体[ぶそうかきせいたい] (パラサイトアームズ)

- ・奴隷を身体強化し、確実に操作するために魔法で生み出された寄生体。
- ・他の生物に寄生しないと短時間しか生存できないが、自らが生き残るために寄生した生物に圧倒的な戦闘能力と生存能力を付加する特性を持つ。
- ・本来は使役者と呼ばれる存在の命令に絶対服従となるように設定されているが、命令に従わない固体が存在した。PGはその従わない例外であるとする。

⑧相転移変換術師[そうてんいへんかんじゅつし] (フェイズシフター)

- ・物質の4態である固体(Solid)、液体(Liquid)、気体(Gases)、燃体(Plasma)に身体を変換することに特化した魔法使い。
- ・変換後はその物質を自在に操れるようになる他、その物質による環境適応能力も獲得する。

.....
B) 超能力

- ①超干渉感応現象[ちょうかんしょうかんのうげんしょう] (サイキックフェノメナ)
 - ・物体に干渉する「念動力(サイコキネシス)」と、精神に感知する「感応力(テレパシー)」を基本とする、いわゆる超能力と呼ばれるもの。
- ②星光剣術[せいこうけんじゅつ] (スターソード)
 - ・プラズマを収束させた光の剣を作成する超能力。それに加えて付随的に得た超能力を使う。
 - ・一等星の名を冠した21の剣術流派が存在し、精神修行を中心とした修験者のような組織集団を持つ。これが「スターソード」の名前の由来である。流派によっては剣ではなく斧や槍の形にプラズマを収束させるものもあるが、どの形状であっても一貫して「スターソード」と呼ばれる。
 - ・流派の名称については別途、「◆表：星光剣流派一覧表」を参照し、どれに属しているか決める。
- ③虚数構造体[きょすうこうぞうたい] (ヴォディコントローラー)
 - ・仮初め体である「虚数構造体」を作成して遠隔操作する超能力。
 - ・「虚数構造体」は”ヴォディ”(Void Body → Vody)と呼ばれることもある。
 - ・虚数構造体は実体を持ち、その外見は自分そっくりやロボット、動物等の様々。
 - ・どのような外見の虚数構造体を作ることができるかは、本人の資質によるところがあるため、ほとんど最初に作った姿に固定されることが多い。
 - ・虚数構造体の五感は、本人の五感とリンクしており、虚数構造体が見聞きしたり触れたりしたことは、本人にも正確に伝わる。そのため、虚数構造体が受けたダメージも、本人に伝わってしまう。
 - ・虚数構造体は重力を無視して移動できる。かなりの精神集中が必要になるが、虚数構造体の力自体を強化したり、虚数構造体の構成密度を操作して物体をすり抜けさせたりできる。
- ④練気操身術[れんきそうしんじゅつ] (フィジカルブーステッドアーツ)
 - ・気の力で身体能力を増強することに特化した超能力。気功術とも呼ばれる。
 - ・筋力や運動能力だけでなく、五感、反射神経、心肺能力を強化することもできる。
 - ・新陳代謝を制御することで、短時間で傷を治すことも可能。
- ⑤障壁使い[しょうへきつかい] (フォースフィールドアー)
- ⑥次元旅行者[じげんりょこうしゃ] (ディメンジョントラベラー)
- ⑦幽体装換能力[ゆうたいそうかんのうりょく] (ゴーストライター)

⑧機械融合者[きかいゆうごうしゃ] (マシン・フュージョナー)

- ・金属と電気を操り、肉体を機械と融合することができる超能力。
- ・落雷や発電所の事故といった、電気に関する現象に巻き込まれることで発現するが、生まれつき持っている場合は、親が金属か電気を操作できる能力を持っている場合がほとんどである。
- ・その異能効果は、大きく金属操作、電気操作、鋼糸操作の3つに分けられる。
- ・この異能の持ち主は、体のどこかが金属化していることが多い。

C) 超技術

※共通ルール

- ・以下で説明される超技術による物品は、「アーティファクト」と呼ばれる。
- ・各アーティファクトは、その機能を管理する人工知性、通称”管理AI”が搭載されている。基本的にこれに認めらることでその所有者となれる。
- ・管理AIは所有者に対し、自身と宿るアーティファクトの固有名をつけることを要求する。
- ・管理AIは所有者を認証する機能を持つ。そのため一般的には所有者以外はそのアーティファクトを使用することはできない。
- ・所有者は会話によって管理AIに命じ、アーティファクトの機能を使用することができる。
- ・管理AIは求められたらその道具の持つ機能について説明できるが、最初から全ての機能が所有者に使えるわけではない。これは所有者の資質に合わせて、段階的な情報開示していくからだと言われている (ルール上はこの「段階的な情報開示」を「成長による新たな異能効果の取得」と表現している)。

①魔導演算機[まどうえんざんき] (マジウスプロセッサ)

- ・外見は金属製の本。正体不明の金属系素材で作られており、見た目よりは軽い。
- ・その外見から「魔導書 (グリモア)」と呼ばれることもある。
- ・中身は折り畳み式のタブレットPCのような構造。使い方もほぼタブレットPCと同じ。マジスクリプトと呼ばれるプログラムを実行することで魔法を行使できる。
- ・ワイヤーでつながったスタイラスペンが付属しており、それで内側の表示を操作できる他、発動した魔法の発射方向を指定する役目もある。
- ・どういうわけかインターネットに接続することもでき、普通のコンピューターのように使用することもできる。このことから、全て謎の技術で作られているのではなく、普通のタブレットPCを組み込んで、その上で魔法を発動できるようにしたものだと分析されている。

②音響反応炉[おんきょうはんのうろ] (サウンドリアクター)

- ・見た目は金属だが、重さは強化プラスチック程度のような楽器。ギター、フルート、バイオリン、トランペット、サクソといった携帯しやすい形状のものが多い。
- ・演奏することでエネルギーを生成できる超小型反応炉を搭載し、生成したエネルギーをフレーム自体がバッテリーとなって蓄積できる。
- ・特定のパターンで演奏することで、溜めたエネルギーを様々な方式で放出できる。

③神々の義体[かみがみのぎたい] (プロセティックボディ)

- ・人体を模したナノマシン集合体のサイボーグボディ。
- ・腕や眼球といった部品状態や脳以外の全身がまるごとの状態で発見されている。
- ・各部位を切り取って移植することで、肉体にすぐに適応し、以後、自分の肉体として使用できる。融合した部分は擬態機能によりすぐに生身と見分けがつかないようになる。ただし、義体の持つ異能を発揮する場合は、一時的に擬態機能が解除される。
- ・移植した部位によって、超常的な効果を発揮することができる。
- ・実際には義体に換装されている部位から発揮できる異能効果が決まるが、ルール上は、取得した異能効果に対応する部位が換装されているものとみなす。

④魔道鎧機[まどうがいき] (アームドヴァンガード)

- ・腕輪の形をした機械装置。
- ・所有者としての認証が済んでいるなら、身に着けた状態で腕輪にあるスイッチを押すことで、これを起点に装着するように鎧を召喚することができる。鎧は亜空間に収納されており、次元の壁を超えて出現する。
- ・鎧には様々な機能が内蔵されており、対応するスイッチを押すか、音声入力ですれらを起動して使用することができる。

⑤銃神[じゅうしん] (バレットローダー)

- ・亜空間から無限に弾丸を転送装填できる超大型回転弾倉拳銃 (シングルアクションリボルバー)。
- ・銃の管理AIに命令するだけで弾倉内の空薬莢が消失⇒弾丸が出現するため、リロードにかかる時間はほとんどゼロである。

⑥可変駆動機[かへんくどうき] (ヴァリアブルヴィークル)

- ・変形する車、もしくはバイク。どちらのタイプなのかを決めておくこと。
- ・飛行形態、潜水形態の他、人型に変形できるものも存在する。

⑦複製伝説武具[ふくせいでんせつぶぐ] (レジェンダリィ・レプリカ)

- ・神話やフィクションの世界に存在する伝説の武具を、異界の超技術によって再現した複製品 (レプリカ)。
- ・元となった武具に相当する能力を持つが、その強さは使い手の能力に依存する。そのため、未熟な使い手は、その能力を完全に発揮することはできない。
- ・他の超技術の産物と同じく”管理AI”が搭載されている。

⑧思考宇宙船[しこううちゅうせん] (シンキングシップ)

- ・管理AIが中枢統制する小型宇宙船。PCはその所有者に選ばれる。
- ・宇宙船は高度な偽装能力を持ち、普段は衛星軌道上でデブリや人工衛星に偽装している。
- ・所有者とは腕時計に偽装した通信装置を使ってコミュニケーションをとる。
- ・この宇宙船の管理AIは、人工衛星等をハッキングしてネットワークに介入する能力を持ち、衛星軌道上から所有者をサポートする。

D) 異種族

①森人[もりびと] (ヴェルデホーナー)

- ・エルフやフェアリーといったいわゆる妖精の姿をした種族。
- ・風、水、光、植物を扱う「妖精魔法」と呼ばれる魔法を使うことができる。
- ・人間とほぼ同じサイズのエルフ種、人間の半分以下の大ききで羽を持つフェアリー種のどちらかを選択する。

②獣人[けものびと] (ワイルドインハビタンツ)

- ・直立二足歩行する動物、もしくは動物の身体的特徴を持つ人間に似た種族。
- ・中には普段は人間だが、感情が高ぶったり本気を出すときに獣化するものも存在する。
- ・そのほとんどが高い身体能力と生命力を持つ。

③魔人[まじん] (デモニックピープル)

- ・悪魔とも呼ばれる別世界の種族。
- ・魔人というが、人型でないもの、昆虫人間やキメラのような混合体など様々。
- ・魔光 (まこう) と呼ばれる黒い光を放つエネルギーを操って魔法を行使できる。

④機人[きじん] (アーティフィシャルビーイング)

- ・ロボット、アンドロイド、自動人形 (オートマタ) といった、人工的作られた存在にもかかわらず人間並みの自我と知性を備えている。

⑤宙人[そらびと] (ステラーインテント)

- ・銀色の肌を持ち、真空中で生存できる恒星間生命体。
- ・他の知的生命体に擬態し、その言語を理解する能力を持つ。次元的特異点となった地球に対し、かなりの数が調査員として派遣されてきている。

⑥死人[しびと] (ライフレス)

- ・死んでいるにもかかわらず自我を保ったまま活動できる死体、もしくは霊体。
- ・なんらかの事故により、生と死の輪廻から外れてしまった。
- ・自分がどのようにして死人になったのか、記憶を失っている。

⑦霊鬼[れいき] (エクスターナル・オーガ)

- ・霊角器官と呼ばれる角を持つ人型種族。
- ・霊力と呼ばれる魔法に似た力を操ることができる。
- ・実は太古の昔、地球に移住してきた異星人の末裔。
- ・その生体機能は極めて人間に近く、地球人との間に子供を成すことができる。
- ・霊鬼と人間の間生まれた子供は、ハーフやハイブリッドにはならず、霊鬼か人間のどちらかになる。
- ・その外見から悪魔とされ、怪物扱いされて駆逐されることが多かった。現在では日本にのみ少数民族のレベルで生き残っている。

⑧超知性化動物[ちょうちせいかどうぶつ] (エヴォルヴ・アニマル)

- ・放射線、突然変異、汚染物質等の影響により知能が劇的に進化し、人間並の高い知性を獲得してしまった動物。人間の言葉も理解し、会話も可能。
- ・通常よりも長い年月を生きて妖怪化したり、人化の力を得て仙人となった者達もこれに含まれるものとする。
- ・どのような動物なのかを決めること。尻尾が複数ある猫や狐といった、部位が増えているもの、人間に近いサイズに大型化しているもの、二足歩行が可能になったものなど、従来の動物から逸脱した進化をしてもよい。

○異能効果一覧

- ・各異能毎に、方式を基準とした様々な効果が設定されている。これを「異能効果」と呼ぶ。
- ・どのような異能効果があるのかは、別途一覧表を参照。各異能効果の左のマスにチェックを入れることで取得したことを表現する。
- ・異能効果は以下のような書式で記述されている。

■書式：異能効果 方式 タイミング 消費 距離 持続 効果説明

異能効果 : その効果の名称。
方式 : 「異能の方式」のどれに当たるか。
タイミング : 戦闘中に使用可能なタイミング。「アクション分類表」を参照。
「常時」とある場合はいつでも使用可能。
消費 : その効果を発動するのに必要なコスト。
持続時間が長い効果は、それを発動する時のみ消費するものとする。
生 n ⇒ <生命力> を n 点消費
精 n ⇒ <精神力> を n 点消費
距離 : その効果で影響を及ぼせる距離。
自分 = その異能効果を使用する本人にのみ効果がある。
Rxnm = 【異能】ランク値 × nメートルまで効果が届く。
R距離 = 【異能】ランクをランク表の「距離」で換算した距離。
持続 : その効果が持続する時間。
瞬間 = 効果が一瞬で終了する。
R時間 = 【異能】ランクをランク表の「時間」で換算した時間。
変成 = 起こした現象がそのまま残る。
永続 = 常に使い続けられるが、複数同時使用の制限は受ける。
Rxn分 = 【異能】ランク値 × n分の間持続する。
固定 = その所持や状態が固定されていることを表す。発動や維持が不要で、複数同時使用にはカウントされない。

効果説明 : その異能効果の説明。「<<取得必須>>」の記述があるものは
キャラクター作成時に必ず取得が必要。
※上記以外の記述については、それぞれの異能効果の説明を参照。

○効果説明

異能効果の説明のいくつかは、簡略化のために以下の書式で記述されている。

1) 異能方式＝攻撃

・書式にある《??》は、攻撃判定に使用する行動カテゴリーを指す。

A) 物理的攻撃

書式「・攻撃：物理的、《??》、損壊ダメージ＝効果値」

B) 非物理攻撃

書式「・攻撃：非物理、《??》、消耗ダメージ＝効果値」

2) 異能方式＝防御

・書式にある《??》は、防御判定に使用する行動カテゴリーを指す。

A) 物理的防御

書式「・防御：物理的、《??》」

B) 非物理防御

書式「・防御：非物理、《??》」

3) 異能方式＝回復

・書式にある「回復量」は、実際に回復できる点数を指す。

A) 生命力回復

書式「・回復：判定不要、<生命力>、回復量＝??？」

B) 精神力回復

書式「・回復：判定不要、<精神力>、回復量＝??？」

4) 追加消費

・発動時の消費とは別に追加で<生命力>、もしくは<精神力>をn点消費することで、説明にある追加効果を発揮できる。

書式「・追加消費：<??力>n点、説明」

5) 取得制限

・その異能効果を取得するために必要な前提条件や制限。

書式「・取得制限：説明」
