

§はじめに

- これはオリジナルTRPG『HexCube』の拡張ルールである。
- 『HexCube』、および追加ルールの一部の使用を前提として書かれているため、それらを事前に理解しておくこと。

○コンセプト

気づいたら奇妙なエネルギーを操る力を得ていた。その代わり、力を使いすぎると自分の存在が消滅してしまう。生き残るため、力を維持するためには、謎の人物からの依頼を受けつづける必要がある。

○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。

- ・スポン(Spawn) (漫画、著: イメージ・コミック/トッド・マクファーレン)
- ・灼眼のシャナ (小説、著: 高橋弥七郎)

§用語集[Words]

- ・プラズマ・コア[Plasma Core]
見た目は発光する拳大の水晶玉 (色は様々)。中には高濃度のプラズマ・エネルギーが充填されている。本ルールでは、略して「Pコア」と記述する。
- ・プラズマ・ドール[Plasma Doll]
Pコアを心臓の変わりりに埋め込まれた人間 (もしくは動物) のことを指す。Dolle = Doll (人形) + Dole (施し物) という造語。意味は「施された人形」。本ルールでは、略して「ドール」と記述する。
- ・ファイラー[Filler]
ドールの前に現れる謎の人物。Pコアのプラズマ・エネルギーを補充できる能力を持つ。原則としてGMが操作するNPC。

§Pコアについて

Pコアは以下の設定とする。

- ・ドールの心臓に置き換わるように移植されている。
- ・中には高濃度圧縮されたプラズマ・エネルギーが充填されている。
- ・心臓と全く同じ役割を果たす (心臓と同じく鼓動もする)。
- ・Pコアは通常の手袋では破壊したり傷つけたりできない (埋め込まれた肉体が全て消滅してもPコアだけは残る)。
- ・Pコアは何があっても心臓マヒを起こさない。
- ・X線やCTスキャンで見ると、球体から血管が生えているように見える。
- ・心臓がPコアと交換された者は、《プラズマ操作》のスキルを得る。
- ・Pコアは最大で666点のプラズマ・エネルギー(Plasma Energy Point、略してPEP)を蓄えることができる。
- ・Pコアを埋め込まれた者は、PEPを消費してプラズマ技を行使できる。
- ・PコアにPEPが何点あるのかは、直感的に知ることができる。
- ・PEPが0になった場合、ドールは結晶化し、次の瞬間、粉々になる。その際、透明な球体 (=エネルギーの無くなったPコア) だけが残る。
- ・PEPはファイラーと呼ばれる人物から得ることのみ回復できる。

§Pコアの作成

このルールで扱われるPコアは、自分の意思とは関係無しにドールとなってしまったものである。ドールのPコアは以下の手順で作成する。

- 1) キャラクターシートとドール用シートを用意する。
- 2) キャラクターに埋め込まれているPコアの色を決定する。色は自由。以下の表でランダムに決定してもよい。プラズマ技 (詳細は後述) を使用した際に発生する光は、この色になる。
 - ◆表: 色彩表

2	d	6	色彩
2			銀[Silver]
3			白[White]
5			灰[Gray]
5			紫[Violet]
6			藍[Indigo]
7			青[Blue]
7			緑[Green]
9			黄[Yellow]
10			橙[Orange]
11			赤[Red]
12			金[Gold]
- 3) 《プラズマ操作》のスキルを1レベルで自動取得する。
- 4) コアールのキャラクター作成ルールに従って他のデータを作成する。その際、スキルに割り振るポイントで《プラズマ操作》のSLVを上昇させてもよい (SLVの上限はコアールに準拠)。
- 5) 作成したばかりのドールは、PEPの初期値を2d6×50点で決定する。このダイスはGMの監視の元で振ること。
- 6) ドール用シートに上記で決定した内容を記入する。

§プラズマ技

- ・Pコアに充填されているPEPを引き出して操ることを「プラズマ技」と呼ぶ。
- ・プラズマ技を使用する際、使用者の体はPコアと同じ色にほんやりと発光する。
- ・PEPが1度0になる使い方は可能だが、マイナスになる使い方は不可能。
- ・無理の無い範囲で、プラズマ技の効果を自分以外に適用することが可能。ただし、その目標に触れている必要がある。

○プラズマ技の書式

プラズマ技は次の書式で記述する。

■書式

- ▼技名: タイミング: PEP消費上限=??
- ・ (説明)

◆表: タイミング表

- タイミング: 説明
- | | |
|----|--------------------------------|
| 能動 | : 能動行動としてその効果を発揮できる。 |
| 受動 | : 受動行動 (主に防御行動) としてその効果を発揮できる。 |
| 準備 | : 準備行動としてその効果を発揮できる。 |
| 自由 | : いつでも同時にその効果を発揮でき、行動を消費しない。 |

◆表: PEP消費上限表

- 消費上限: 説明
- | | |
|----|----------------------------------|
| 可変 | : 1つ《プラズマ操作》のSLV+1点の範囲で消費を調節できる。 |
| 固定 | : 記述されている点数だけ必ず消費する。 |
| 無し | : 好きなだけ消費できる。 |

○プラズマ技一覧

- ▼行動強化: 自由: PEP消費上限=可変
- ・行動の判定時に使用宣言。その判定の達成値に消費PEPを加算できる。

- ▼被害回復: 能動: PEP消費上限=無し
- ・PEP2点消費毎にLPを1点回復できる。
- ・PEP1点消費毎にSPを1点回復できる。
- ・PEPが消費できるなら、LPとSPを同時に回復させることも可能。

▼器官再生: 能動: PEP消費上限=固定 (説明参照)

- ・失われた部位や器官を再生する。
- ・再生できる部位、再生に必要な時間、消費PEPは以下のとおり。
- ・PEPが消費できるなら、複数箇所を同時に再生してもよい。
- ・例えば、両足を再生するなら5×2=10点、片目と片腕なら1+3=4点。複数部位を再生しても必要な時間は部位毎にかかる時間であることに注意。

◆表: 器官再生表

消費PEP	必要時間	再生できる部位
1	1分	拳大 (目、耳、鼻、手、内臓1つなど)
3	3分	腕1本
5	5分	脚1本

▼老化停止: 自由: PEP消費上限=固定 (1年毎に1点)

- ・効果を発揮したら1年間、老化しない。
- ・いつ使用したのか日付を記録しておくこと。

▼生命維持: 自由: PEP消費上限=固定 (1日毎に1点)

- ・効果を発揮したら1日の間、食事&水分&呼吸不要で活動できる。
- ・いつ使用したのか時間を記録しておくこと。

▼気絶無視: 自由: PEP消費上限=固定 (1ターン毎に1点)

- ・LP、もしくはSPが0になることによる気絶を無視して行動できる。

▼力素付与: 準備: PEP消費上限=可変

- ・武器 (素手を含む) にエネルギーを込めて破壊力を高める。
- ・エネルギーを込められた武器はほんやりと発光する。
- ・次の能動行動での攻撃の破壊力に+消費PEPできる。
- ・この効果のPEPは、準備行動の段階で消費する。
- ・攻撃の成否にかかわらず、破壊力上昇の効果は、そのターン終了時に消滅する。

▼力素投射: 能動: PEP消費上限=可変

- ・激しく発光するエネルギーの塊を投射して攻撃する。《投擲》で命中判定。
- ・攻撃修正=±0、破壊力=+消費PEP、射程距離=SLV×5mとする。
- ・追加ルール「ダメージ属性」が使用されている場合、この効果による攻撃の属性は「雷」とする。

▼力素障壁: 自由: PEP消費上限=無し

- ・ダメージを受けた際に使用宣言。
- ・消費したPEP1点毎に、受けるダメージを1点減少できる。

▼移動強化: 自由: PEP消費上限=固定 (1点)

- ・巡航移動を行う際、その時だけ移動力を2倍にできる (PEP1点消費)。
- ・補助移動を行う際、その時だけ移動力を2倍にできる (PEP1点消費)。
- ・巡航移動と補助移動の両方を強化することも可能 (合計でPEP2点消費)。

▼噴射飛行: 自由: PEP消費上限=固定 (1ターン毎に1点)

- ・プラズマを噴射して飛行する (暗ければ通過した後に光の軌跡が見える)。
- ・空中で静止することも可能。
- ・空中での移動力は、地上と同じとする。
- ・飛行中に「▼移動強化」の効果を併用可能。
- ・飛行し続ける場合、毎ターンの最初に「飛行維持」の宣言が必要。