

§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

重力を操る異能力を得たキャラクターを扱う。

○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。

- GRAVITY DAZE -重力的眩暈:上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動- (ゲーム/PS VITA、ソニー・コンピュータエンタテインメント)
- OVERMANキングゲイナー (アニメ、総監督:富野由悠季)
- OVERMANキングゲイナー (コミック、画:中村嘉宏)

§用語集

- 重力使い[じゅうりょくつかい]: Gravity Enhancer
自分の周囲の重力を自在に操る異能力を持ったモノの総称。
- グラビティリング[ぐらびていりんぐ]: Gravity Ring
重力使いが重力を操作する時に発生させる「光の環」。これを起点に重力の方向や性質を制御する。以下、「GR」と略す。
- 天使の輪[てんしのわ]: Angelic Halo
グラビティリングの別名。重力使いが浮遊する際、頭上に小型のGRを発生させることが多い。これが天使の輪に見えたことから、GRはこう呼ばれることがある。
- 重力技[じゅうりょくわざ]: Gravity Notice
重力を操ることにより繰り出される様々な現象を、総称して「重力技」と呼ぶ。

§キャラクターの作成

PCは原則として重力操作能力を獲得した異能力者『重力使い』となる。以下の手順で作成すること。

1) 能力発現状況

能力を発現させた状況を設定する。独自に考えてよい。また以下の表から選んだり、サイコロを振って決めてもよい。

◆表：能力発現状況表

1d6	状況：特記事項
1	生来：1歳になる前に自分や周囲のおもちゃを浮遊させた。
2	事故：即死確実な事故に出会い、能力に覚醒することで生き残った。
3	血統：親が祖先に同じ能力者がいた。
4	訓練：代々、幼少期に能力を覚醒させる訓練をする家系に生まれた。
5	天使：生まれた直後にGRを発現させ、天使の生まれ変わりだとされた。
6	喪失：いつの間にか能力を得ている。しかも、一定期間の記憶が無い。

2) 特別スキル

重力使いのキャラクターは、『重力』スキル1LVを自動取得する。メイク時のポイントで上昇させてもよい。『重力』スキルのSLV上限はコアルールに従う。

3) 重力技の取得

メイク時に所持している重力技として、以下の組み合わせからいずれか1つを選択して取得する。

- a) 下級技6種
- b) 下級技4種+上級技1種
- c) 下級技2種+上級技2種

4) 設定、装備品などを決める。

§重力技

- 重力技は、限定的な効果しか得られない代わりにリスクも低い下級技、強力な効果を得られる代わりにリスクも高くなる上級技の2種類に分類される。
- 重力技は以下の書式で表記する。

書式 ◎技名：使用可能タイミング= (説明)

◆表：使用可能タイミング表

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。
開始	ターン開始時にその効果を発揮できる。
被害	被害判定時にその効果を発揮できる。
常時	いつでも使用開始を宣言した瞬間から効果を発揮できる。

○重力技の持続

- 特に持続時間についての記述が無いものは、その効果は一瞬で終了する。
- 持続時間についての記述がある場合は、その記述に従う。
- 特に記述の無い限り、その重力技の使用者が解除宣言、もしくは意識を失うとその効果は消失する。
- 特に記述が無い限り、その重力技の効果は自分自身のみ適用される。

○重力技の同時使用

- 原則としてタイミングが同じものは重ねて使用できない。
- その効果が維持されているかどうかにかかわらず、使用タイミングの種別で同時使用が可能かどうか判断する。
- タイミングが「常時」の重力技は、例外として同時に使用可能。

○重力技とGR

- GRには斥力と引力の2種類の性質を選んて持たせることができる。
- 斥力だけ、引力だけの他、表裏で斥力と引力の性質を持つGRを発生可能。
- 一見して斥力・引力の判別はつかないが、重力使いは直観的、かつ瞬時にどの性質を持つのかを判別できる。
- この表裏の性質を利用して、物体への重力干渉を行うのが重力技の基本となる。
- この表裏の性質はいつでも瞬時に入れ替え可能(考えるだけでよい)。
- 特に記述の無い限り、重力技を使用時、必ずその効果の目標となる場所にGRが出現する(大きさはその効果を及ぼす範囲による)。
- GRは発光するため、夜間などではそれなりに目立つ。

○ステルスGR

- SPを1点余計に消費することで、出現するGRを発光しないものにもすることも可能。これを「ステルスGR」と呼ぶ。
- ステルスGRは、本来GRが出現する部分にぼんやりとした光の屈折現象がみられる程度のもの。発光はしないため、夜間でも目立たない。

A) 下級技

- ◎レビテート・オブ・エンジェル：使用可能タイミング=常時(説明参照)
 - 準備行動で空中を補助移動できる。
 - 基本的に全方向へ自由に移動可能(静止も可能)。
 - 空中で静止する浮遊状態に移行することは、いつでも可能(=常時ということ)。
 - 使用宣言した段階で効果を発揮し、そのステージ終了までの間、自動的に維持できる。

- ◎ウォーク・オブ・アークエンジェル：使用可能タイミング=常時(説明参照)
 - 重力方向を制御し、壁や天井を地面のように移動できる。壁や天井を地面として飛び跳ねるような移動も可能。
 - 使用宣言した段階で効果を発揮し、そのステージ終了までの間、自動的に維持できる。

- ◎シールド・オブ・プリンシパリティ：使用可能タイミング=被害
 - 相手方向への斥力を持つGRを間に挟むことで攻撃の勢いを削減する。
 - 被害判定の際に使用宣言。受けるダメージを1点減少する。
 - このダメージ減少効果は、他人から受ける被害のみ減少可能。

- ◎インパクト・オブ・パワー：使用可能タイミング=被害
 - 武器の打撃にGRで“重さ”を上乗せし、破壊力を高める。
 - 「格闘」、「白兵」による攻撃が命中した際に使用宣言。使用している武器の破壊力に+1してからダメージを算出できる。
 - この効果を付与した攻撃は、その使用している武器にかかわらず、そのダメージの性質を、負傷ダメージと疲労ダメージのどちらか好きな方に変更できる。例えば素手の攻撃を負傷ダメージに、大剣のダメージを疲労ダメージに変更可能。

- ◎デニー・オブ・ヴァーチャー：使用可能タイミング=常時(説明参照)
 - 自身の慣性重力を操作することで運動能力を高める。
 - 宣言時、「運動」判定の達成値に+1できる。この効果は防御判定にも適用可。

- ◎ファスト・オブ・ドミノオン：使用可能タイミング=開始
 - 周囲のわずかな重力変動を感知することで周囲の動きを読み、素早く反応する。
 - ターン開始時に使用宣言。そのターンの行動順番に+1できる。
 - そのターンの自分の準備行動を使用不能にすることで、この効果を視界内の他者に与えることも可能(=他者に行動指示を飛ばすという行動)。

- ◎フライト・オブ・スローネ：使用可能タイミング=常時(説明参照)
 - 能動行動で空中を巡航移動できる。
 - 基本的に全方向へ自由に移動可能(静止も可能)。
 - 空中で静止する浮遊状態に移行することは、いつでも可能(=常時ということ)。
 - 使用宣言した段階で効果を発揮し、そのステージ終了までの間、自動的に維持できる。

- ◎ウェイ・オブ・ケルビム：使用可能タイミング=常時(説明参照)
 - 視界内の物体の重量(質量ではないことに注意)を、誤差100g程度の範囲で知ることができる。バトルステージでこの効果を使用する場合、能動行動を消費して観察が必要(格闘行動をせずにゆっくりと観察できるなら知覚判定は不要)。
 - 視界内に発生している重力変動を視覚的に知覚できる。基準を1Gとし、それより高ければ黄色~白色、それより低ければ灰色~黒色に見える。この効果により、重力技の干渉目標やステルスGRを知覚できる。
 - 使用宣言した段階で効果を発揮し、そのステージ終了までの間、自動的に維持できる。

- ◎アクセル・オブ・セラフィム：使用可能タイミング=開始
 - 重力方向の操作を移動の加速に重ねることで移動力を強化する。
 - ターン開始時に使用宣言。そのターン終了までの間、移動力を2倍にした状態で各種移動の処理を行うことができる。

B) 上級技

- ※SP消費による効果の拡大
 - SP消費して効果拡大可能な記述のある重力技は、そのSP消費上限=《重力》SLVとする。
 - SPが0になるように使用することも可能。その場合、この重力技による判定や発動による処理、もしくは記述されている持続時間が終了したら段階で気絶(もしくは死亡)となる。

- ◎ソード・オブ・ミカエル：使用可能タイミング=能動
 - 同じ性質を持たせたGRを2枚重ねにし、双方を逆方向に回転させることで、その間の隙間に物体を切断できる破壊力を発生させる。
 - 「射出」で使用。攻撃修正=±0、破壊力=+《重力》SLVの白兵武器とする。
 - 攻撃時にSPを1点消費する毎に上記の破壊力に+5できる。

- ◎キャノン・オブ・ウリエル：使用可能タイミング=能動
 - 複数のGRを並べて砲身を形成。それを通過させた物体を超加速して砲弾とする。
 - 通常は一番手前のGRで空気を圧縮して砲弾とする。
 - 砲身として並べるGRの枚数は、最大で《重力》SLV×3枚までとする。
 - 「射出」で命中判定。攻撃修正=±0、破壊力=+《重力》SLVとする。
 - 準備行動で砲弾の核となるもの(小石、ペーリング、コイン等)を用意すれば、上記の破壊力に+1できる。砲弾に使用できる物体の大きさは拳大まで。
 - 発動時にSPを1点消費する毎に、上記の破壊力に+5できる。

- ◎ウォール・オブ・ラファエル：使用可能タイミング=被害
 - 斥力の性質を持ったGRを複数出現させ、広範囲を防御する。
 - 一度に防御できるのは、《重力》SLV×1m半径とする。
 - この重力技による効果は、構造力=+《重力》SLVの壁として扱い、ダメージを削減できる(通常の道具によるダメージ削減と重複可能)。
 - 発動時にSPを1点消費する毎に、上記の構造力に+5できる。
 - 視界内、《重力》SLV×10m以内の指定地点を中心に展開することも可能。

- ◎ホールド・オブ・ガブリエル：使用可能タイミング=能動、受動(説明参照)
 - GRを上下、もしくは左右に2枚配置し、その間の空間への重力干渉を遮断する。
 - この重力技で出現させるGRの直径は最大で《重力》SLV×1m、GR同士間の距離は最大で《重力》SLV×2mとし、その挟んだ円柱の範囲が『重力干渉遮断空間』となる。
 - この重力干渉遮断空間の中は、副次効果として無重力状態となる。
 - この重力技を他の重力技に対する防御手段(受動行動)として使用可能。その場合防御判定を《器用》で行う(他の処理はコアルールに準拠)。
 - 発動時にSPを1点消費する毎に、上記のGRのサイズにそれぞれ+2mできる。
 - 視界内、《重力》SLV×10m以内の指定地点を中心に展開することも可能。
 - この効果は特に意識なくてもそのステージ終了まで維持される。
 - この『重力干渉遮断空間』は1つしか設置できない。2つ目を設置しようとする、最初に作った方が解除される。
 - この重力技を使用中、他の重力技は使用不可。維持されているものも解除される。

- ◎ストーム・オブ・サンダルフォン：使用可能タイミング=能動
 - 対になったGRを高速回転させ、その間の空間に極端的な重力嵐を発生。これを発射することにより、触れた物体を破壊する。
 - 「射出」で命中判定。攻撃修正=+1、破壊力=+《重力》SLV、射程距離=

《重力》SLV×10m、直径=《重力》SLV×1mの範囲とする。

・発動時にSPを1点消費する毎に、上記の破壊力に+3できる。

◎バース・オブ・メタロン：使用可能タイミング=能動

- ・上下に配置したGRでその間に重力荷重（斥力で中心へ押し、もしくは引力で両方へ引っ張る）をかけ、その間の空間内の物体を拘束する。
- ・この重力技の効果範囲は、視界内、《重力》SLV×10m以内の指定地点、直径《重力》SLV×1m、高さ《重力》SLV×2mの円柱型とする。
- ・この重力技で移動する（もしくは回避しようとする）目標を捕えられるかどうかは、《射出》で命中判定を行う。目標は《運動》で回避を行う。
- ・範囲内にいるものは、毎ターンの最後にこの重力技をかけた側の《重力》と自分の《体力》で判定を行う（《体力》側が能動側とする）。体力側が勝利（達成値が同じ場合を含む）すれば、この拘束は解除される。体力側が敗北した場合、疲労ダメージを1点受ける。拘束された側は、抵抗しなければ毎ターンの最後に疲労ダメージを1点受けることに注意。ただし、このようなダメージを与えないように拘束することも可能。
- ・この重力技を維持する場合、毎ターン開始時に維持を宣言し、能動行動を消費すること。

◎アーム・オブ・カマエル：使用可能タイミング=能動

- ・触れた物体1つの重力を制御し、その動きを操作する。
- ・操作できる物体の質量（重量）は、消費するSPによる（以下の表を参照）。
- ・この重力技を維持する場合、毎ターン開始時に維持を宣言し、能動行動を消費すること。
- ・操作している物体を投げつけて攻撃に使用する場合、《射出》で判定。攻撃修正と破壊力は以下の表の値を使用する。

◆表：重力物体操作表

消費SP	操作質量	攻撃修正	破壊力
0	100g	±0	《重力》SLV+0
1	1kg	-1	《重力》SLV+5
2	10kg	-2	《重力》SLV+10
3	100kg	-3	《重力》SLV+15
4	1t	-4	《重力》SLV+20
5	10t	-5	《重力》SLV+25
6	100t	-6	《重力》SLV+30

◎アーク・オブ・ラグエル：使用可能タイミング=能動

- ・自分と周囲の人物をまとめて飛行させられる重力場を作り出す。
- ・この重力技を取得するには、下級技の「レピテート・オブ・エンジェル」か「フライト・オブ・スローネ」のどちらか、もしくはその両方を先に取得している必要がある。
- ・この重力技を使って飛行できる速度は、取得している下級技に依存する。
- ・自分以外に一度に連れていける人数=《重力》SLV×2人まで。SP1点消費する毎に、その人数をさらに+2人できる。
- ・この重力技の効果は、そのステージ終了までの間、自動的に維持できる。
- ・ターン開始時にSPを1点消費することで、そのターン終了時まで、元の移動力を10倍にして最終的な移動距離を算出できる。この移動力強化効果で一度に消費できるSPは1点のみであることに注意。

◎ハンマー・オブ・ラミエル：使用可能タイミング=被害（説明参照）

- ・素手による格闘攻撃を命中させた地点に重力崩壊を起こさせて破壊する。
- ・素手での攻撃時、この効果を使用宣言してから命中判定を行う。
- ・素手の攻撃が命中したら、素手の武器データは無視し、破壊力=《重力》SLV、負傷ダメージを与える攻撃として被害判定を行う。
- ・命中時にSPを1点消費する毎に、上記の破壊力に+5できる。

S 成長

経験点を消費することで新たな重力技を取得できる。

◆表：重力技取得経験点一覧表

- ・下級技を1つ取得：3点消費
- ・上級技を1つ取得：6点消費