

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
幸か不幸か、謎の生物に寄生されたことにより、高い身体能力と超知覚能力を得た。知られざるはずの寄生生物が、裏の世界では知れ渡っており、同種との避通も含めて様々な陰謀に巻き込まれていく。

○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。
・パオー来訪者 (漫画、著: 荒木飛呂彦)
・強殖装甲ガイバー (漫画、著: 高屋良樹)
・ARMS (漫画、著: 皆川亮二、原案協力: 七月鏡一)
・寄生獣 (漫画、著: 岩明均)

用語集
パラサイトアームズ[ばらさいとあーむず]: Parasite Arms
通称PA。宿主を強烈な生存本能で武装化する謎の寄生体。

・宿主[やどめし]:
PAが体内に寄生している生き物の総称。人間以外の生き物に寄生するPAもいる。

・PA適正[びーえーてきせい]:
PAは通常、寄生した相手の神経系を制圧して怪物にしてしまう。しかし、一部の人間はPAに寄生されても自我を失わずその能力を逆に使いこなせるものがいた。そのような人間は「PA適正がある」、もしくは「PA適正者」と呼ばれる。

・PA能力[びーえーのうりよく]:
PAの持つ能力を開放して使用できる才能。能力の使用程度によって外見が著しく変化する。

・PA能力者[びーえーのうりよくしゃ]:
PAに自我を乗っ取られることなくその能力を行使できるものの総称。

・第一形態[だいいちけいたい]: Partial Form
PA能力をほんのわずかだけ使用している状態。瞳孔が横に細くなる、指先だけが刃となる、といったわずかな身体変化が発生する。

・第二形態[だいにけいたい]: Armed Form
PA能力を使用し全身が武装化される状態。全身が著しく変化する。通常戦闘形態と呼ばれることもある。

・第三形態[だいきんけいたい]: Combat Form
PAの能力が完全に開放されている形態。全身は怪物と化し、見た目では人間らしい部分は全くなくなる。完全戦闘形態と呼ぶこともある。

PAの基本能力
PAは基本となる9個の能力を持ち、これを「基本能力」と称する。
PAの基本能力は [] で囲って表記する。
基本能力のレベルはBLV (Base ability Level) と表記する。
基本能力を直接使用する判定の場合、BLV=S.LVとして使用する。

表: PA基本能力一覧表
#) 役割: 能力名称: 説明/効果
1) 知覚能力: 【共振】: 《知覚》の判定に+BLV/共振効果に使用
2) 隠密能力: 【虚身】: 《隠密》の判定に+BLV
3) 近接武器: 【刃角】: 身体を《格闘》で使用する近接武器に変形
4) 射撃武器: 【射牙】: 身体を《射出》で使用する射撃武器に変形
5) 運動能力: 【瞬動】: 《運動》の判定に+BLV
6) 飛翔能力: 【飛翼】: 空中で《運動》の代わりに判定に使用
7) 筋力増幅: 【怪力】: 《体力》の判定に+BLV (筋力判定時)
8) 生体装甲: 【鎧皮】: 移動&防御修正±0、構造力+BLVの鎧となる
9) 身体再生: 【増殖】: 増殖効果に使用

PAの能力の説明
特に記述が無い限り【基本能力】による効果は、いつまでも維持/瞬時に終了させることができる。

1) 【共振】[きょうしん]
PAの持つ特殊な知覚能力と宿主の五感を強化する能力。
この能力を使用宣言することで《知覚》の判定に+【共振】BLVできる。
この能力単独では、「共振効果」(詳細は後述)に使用する。

2) 【虚身】[うつろみ]
身体を隠密行動に適した状態に変化させる能力。
この能力を使用宣言することで《隠密》の判定に+【虚身】BLVできる。

3) 【刃角】[じんかく]
腕を刃状に変形したり、角や刺を生やすことで近接攻撃力を向上させる能力。
変形させた身体は、攻撃修正±0、破壊力=【刃角】BLV、《格闘》で判定する近接武器として使用できる。
腕状に変形させることも可能。その場合、攻撃修正=-1、破壊力=【刃角】BLV-1、射撃距離=【刃角】BLV×1m、《白兵》で判定するものとする。

4) 【射牙】[しゃが]
身体の一部を銃に変形させたり、口から火炎を吐いたりする射撃能力。
変形させた身体は、攻撃修正±0、破壊力=【射牙】BLV、射撃距離=【射牙】BLV×10m、《射出》で判定する射撃武器として使用できる。

5) 【瞬動】[しゅんどう]
神経、骨格、筋肉を作り変えて運動能力を向上させる能力。
この能力を使用宣言することで《運動》の判定に+【瞬動】BLVできる。
この能力を使用宣言することでそのターンの移動力に+【瞬動】BLVできる。
この移動力強化効果は、後述する【怪力】のものと同重複する。

6) 【飛翼】[ひよく]
翼や噴射器官を作り出して宿主を飛行可能にする能力。
空中での移動力は、地上と同じとする。
空中で《運動》を使った判定が必要な場合、《運動》S.LVではなく、かわりに【飛翼】BLVを使用する。
基本的な身軽な状態であれば、この能力で飛行できない、重さ1kgを超える荷物や生き物(小動物や子供)を持っている場合は、身軽ではないとする。ただし、超える【怪力】が1レベル以上の場合、大人1人程度(約80kgとする)なら運んで飛行可能。

7) 【怪力】[かいりき]
ほぼ全身の骨格、筋肉を作り変えて筋力を向上させる能力。
この能力を使用宣言することで《体力》の判定に+【怪力】BLVできる。
この能力を使用宣言することで《格闘》、《白兵》、《投擲》で使用する武器の破壊力に+1できる。この効果は【刃角】による武器にも適用できる。
この能力を使用宣言することで、助走なしで垂直に【怪力】BLV×2m、水平に【怪力】BLV×4mの跳躍ができる。助走ありならその距離を2倍に計算する。
この跳躍行動は、能動行動の巡航移動として扱う。
この能力を使用宣言することでそのターンの移動力に+【怪力】BLVできる。
この移動力強化効果は、【瞬動】のものと同重複する。
重量物を運搬する際、この効果を発揮中は、【怪力】×50kgまでのものを移動

力を低下させることなく運ぶことができる。

8) 【鎧皮】[がいひ]
ほぼ全身の皮膚を装甲に作り変えて防御力を高める能力。
この能力を使用宣言することで移動&防御修正±0、構造力=【鎧皮】BLVの鎧を着ているのと同じ状態となる。
この効果を発揮する際に肉体が変形するため、通常の鎧とは併用不可。

9) 【増殖】[ぞうしょく]
宿主を守るためにPAが提供する強力な身体再生能力。
この能力を使用宣言することでL.Pを【増殖】BLV×1点だけ回復できる。この回復効果は1ターンに1回のみ、自分の行動順番で、能動/準備行動を消費せずに使用できる。
欠落した身体部位を再生することも可能。部位1つにつき、拳大(目、耳、鼻、手、内臓1つなど)なら1分と1点、腕1本なら3分と3点、脚1本なら5分と5点の時間/SPが必要。SPが足りない場合、中途半端な再生になる。1度に1箇所ずつしか再生できないことに注意。
毒(アルコールを服務)や病気に犯された場合、GMが難易度を設定し、【増殖】で判定。成功すれば毒や病気の効果を除去できる。
この能力単独では、「増殖効果」(詳細は後述)に使用する。

PA基本能力の使用と身体変形
PA能力(後述する独自能力を含む)を使用すると肉体がそれに応じて変形する。変形する部位は以下のとおり。

表: PA能力使用時の身体変形部位一覧表
#) 役割: 能力名称: 変形部位
1) 知覚能力: 【共振】: 知覚器官(目、耳、鼻、舌、肌)
2) 隠密能力: 【虚身】: 皮膚、脚部
3) 近接武器: 【刃角】: 腕部(形状によっては頭部や脚部)
4) 射撃武器: 【射牙】: 腕部(形状によっては頭部や肩、腹部)
5) 運動能力: 【瞬動】: ほぼ全身
6) 飛翔能力: 【飛翼】: 背中(形状によっては腕部、腰部、脚部)
7) 筋力増幅: 【怪力】: ほぼ全身
8) 生体装甲: 【鎧皮】: ほぼ全身の皮膚
9) 身体再生: 【増殖】: 身体内部と皮膚

独自能力
同じPAであっても、宿主によっては今まで例のないような個性的な能力を発現させることがある。これを『独自能力』と呼ぶ。
独自能力は、PAの【基本能力】のいずれか1つに必ず属する。
独自能力を使用すると、該当する【基本能力】の身体変形が発生する。
特に記述が無い限り、複数の独自能力の効果を同時に発揮することはできない。独自能力を使用する際、それ以前に維持していた独自能力の効果は解除される。独自能力は次の書式で記述する。

書式
●能力名称: タイミング
(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: 瞬時にその効果を発揮でき、行動を消費しない。

1) 【共振】の独自能力

●機器操作: 能動
生体電流を使って電子機器を制御する。
この効果を使用するには目標となる電子機器に触れる必要がある。
思ったとおりには制御できるかどうかは、GMが難易度を設定し【共振】で判定。
この能力で電子情報の読み出し/書き込み/変更、コンピューターのハッキング、電話の盗聴なども可能。
この効果による判定は、その都度、GMが必要だと思う回数だけ行うこと。

●全方位: 能動
【共振】で知覚するための器官(触角など)、眼球などの知覚器官を増加し、全方位視界を得る(外見がどのように変化するか決めておくこと)。
この効果を発揮している間は、不意打ちされない。

●物体透視: 能動
共振波を使い、【共振】×10mの範囲を透視して物体の中を知覚できる。
中にないかあるのか正確に読み取るには、GMが難易度を設定し【共振】で判定。内部の構造が複雑であれば、読み取るのは難しくなる。

●動物記憶: 能動
動物の記憶にアクセスして情報を得る。
この効果を使用するには目標となる動物に触れる必要がある。
情報を引き出すかどうかは、GMが難易度を設定し【共振】で判定。
動物が覚えているのは直接的な内容や自分が感じたことが中心であることに注意。

●植物記憶: 能動
植物の記憶にアクセスして情報を得る。
この効果を使用するには目標となる植物に触れる必要がある。
情報を引き出すかどうかは、GMが難易度を設定し【共振】で判定。
植物の記憶から得られる情報は感情のような曖昧なものであることに注意。

●記憶探査: 能動
神経接続することにより目標の記憶を探索する。
この効果を使用するには目標の頭部に触れる必要がある。
望む情報を引き出すかどうかは、GMが難易度を設定し【共振】で判定。
PA能力者に、この効果は適用しない。

●共振攻撃: 能動
PA固有の共振波を使って直接攻撃を行う。
この効果はPAとPA能力者だけに適用する。
攻撃修正±0、破壊力=【共振】BLVとし、【共振】で命中判定を行う。
この攻撃の目標となったものは、【共振】で防御の判定を行う。
この攻撃は、負傷ダメージを与えるものとする。
この攻撃は、視界内の目標のみ有効。
この攻撃は、物理的に「避け」たり「止め」たりすることはできない。
この攻撃で物体を破壊することはできない。

●広域知覚: 能動
集中することで【共振】による探知範囲を大幅に拡大する。
能動行動としてこの効果を使用することにより、本人を中心に半径【共振】×1kmの範囲を、視界内と同じように知覚できる。
この効果を維持し続けられ、毎ターンの能動行動とすること。

2) 【虚身】の独自能力

●偽装衣類: 能動
皮膚や髪を変形させることで衣類一式(帽子を含む)を一時的に生成する。
生成した衣類は意識することなくいつまでも維持できる。
生成した衣類は、この効果を再使用することで作り変えることができる。
皮もしくはほぼ全身が変形する基本能力/独自能力を使用すると、この効果は解除される。
この効果で外見を鎧のようにしても防御力は得られない。
共振効果(後述)による知覚を行うと、この独自能力を使用していることが簡単に見破られる。

●偽装変身: 能動
皮膚、髪、骨格、体格などを変形させて他人になります。
この効果による変身を見破る場合、相手の《知覚》とこちらの【虚身】で対抗判定を行う。

・共振効果（後述）による知覚を行うと、この独自能力を使用していることが簡単に見破られる（ただし、元の姿がわかるわけではない）。

●偽装動物：能動

- ・肉体を変形させ、宣言した動物に変身する。
- ・変身後の大きさは、元の身長を半分～2倍まで。
- ・変身しても体重は変化しないものとする。
- ・鳥に変身した場合、「飛翼」が1レベル以上あれば飛行可能（無ければ飛行不可能）。
- ・魚に変身した場合、後述する「水中移動」があれば魚と同様に活動可能（無ければ水中で窒息し、水域修正を受ける）。
- ・この効果による変身を見破る場合、相手の【知覚】とこちらの【虚身】で対抗判定を行う。
- ・共振効果（後述）による知覚を行うと、この独自能力を使用していることが簡単に見破られる（ただし、元の姿がわかるわけではない）。

●擬態変形：能動

- ・肉体を変形させて物体の姿になる。
- ・この効果で変形できるのは無生物のみ。
- ・変身後の大きさは、元の身長を半分～2倍まで。
- ・変身しても体重は変化しないものとする。
- ・この効果による変身を見破る場合、相手の【知覚】とこちらの【虚身】で対抗判定を行う。
- ・共振効果（後述）による知覚を行うと、この独自能力を使用していることが簡単に見破られる（ただし、元の姿がわかるわけではない）。

●希薄身体：能動

- ・肉体の密度を極端に希薄な状態にして物体を通り抜ける。
- ・物体を通り抜ける際の移動力は【虚身】BLVとなる。
- ・この効果で物体の中に入っている間は窒息する。長時間物体の中にいる場合、【虚身】BLV×1ターン毎に疲労ダメージを1点受ける。
- ・この効果で攻撃をすり抜けさせることはできない。
- ・この効果で生き物の体を通り抜けることはできない。
- ・物体の中で気絶してしまった場合、一番近い場所へ押し出される。

●虚空身体：自由（ダメージを受けた際の使用宣言）

- ・攻撃を受けた瞬間に、その部分の肉体の器官を瞬間的に移動させ、ダメージを軽減する。
- ・この効果の使用を宣言したら、そのときのダメージを【虚身】BLV×1点、減少できる。
- ・この効果は、1ターンに1回だけ使用できる。

●同化憑依：能動

- ・触れることで生物の肉体の中に溶け込むように同化する。
- ・気絶中等で意識の無い目標に同化した場合、その身体を自由に操れる。その際、判定が必要なら全て同化した際のPA能力者のスキルで行うこと。
- ・相手が同意の上で同化した場合、目標がPA能力者の効果を使用できる。
- ・同化中は、他の独自能力は使用できない（基本能力は使用可能）。
- ・意識があり、拒否するものには同化できない。
- ・この効果をPA能力者相手に使用することはできない。

●機械同化：能動

- ・触れることで車などの機械類の中に溶け込むように同化する。
- ・同化した機械を自分の手足のように操ることができ、【増殖】の回復効果をもこの機械に適用し、その耐久力を回復できる。
- ・同化している機械がダメージを受けた場合、その低下した耐久力と同じ点数の負傷ダメージを受ける。

3) 【刃角】の独自能力

●捕食回復：能動

- ・相手の肉体を攻撃で剥ぎ取って摂取することでダメージを回復する。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【刃角】の変形部位が捕食型に再変形する。
- ・次の能動行動の際、【刃角】で攻撃し、命中すれば、与えたダメージと同じ点数のLPを回復できる。
- ・LPが低下していない状態では、この効果を使用できない。

●地中移動：能動

- ・肉体を部分的に超振動させ地面を掘り進む。
- ・地中での移動力＝【刃角】BLV+【怪力】BLVとする。
- ・この効果で硬い岩盤や金属を掘り進むことはできない。
- ・超振動させる効果を武器にする場合、攻撃修正-1、破壊力＝【刃角】BLV-1、「格闘」で命中判定する。
- ・地中では五感のかわりに【共振】を用いることで、周囲を支障なく知覚できる。

●強化刃角：準備

- ・瞬間的に【刃角】による変形部位を大型化して破壊力を高める。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【刃角】の変形部位が強化型に再変形する。
- ・次の能動行動での攻撃の際、【刃角】の破壊力にさらに+1【刃角】BLVできる。
- ・攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

●爆裂刃角：準備

- ・攻撃命中時に自分の破片を相手に埋め込み、内部で爆発させることによって追加ダメージを与える。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【刃角】の変形部位が爆裂型に再変形する。
- ・次の能動行動での攻撃でダメージを1点でも与えられたら、相手の傷口を爆裂させ、さらに1点の負傷ダメージを与える。
- ・攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。

●猛毒刃角：準備

- ・生物に特有の効果を持つ猛毒を【刃角】で変形した部分から分泌する。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【刃角】の変形部位が猛毒型に再変形する。
- ・次の能動行動での攻撃でダメージを1点でも与えられたら、毒を浸透させさらに1点の疲労ダメージを与える。
- ・攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。

●螺旋撃槍：能動

- ・突進しながら【刃角】による武器部分を中心に高速回転することで、巨大な螺旋の槍となる。
- ・能動行動で「巡航移動」と「攻撃行動」を同時に行う扱いとする。
- ・攻撃修正±0、破壊力＝【刃角】BLV×2とし、「格闘」で攻撃判定を行う。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

●巨剣変化：準備

- ・準備行動で全身を巨大な近接武器に変化させ、他人に使用させる。
- ・攻撃修正-2、破壊力＝【刃角】BLV×3とし、「白兵」で攻撃判定を行う。
- ・この武器を操るものが、そのPA能力者に対して所縁を設定している場合、重さを感じずに扱うことができ、その攻撃修正は+1に変更される。
- ・この効果は好きなだけ維持できるが、変形時にSPを1点消費する。

●休眠毒素：準備

- ・PAだけに作用する毒を【刃角】で変形した部分から分泌する。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【刃角】の変形部位が毒素型に再変形する。
- ・次の能動行動の攻撃でダメージを1点でも与えられたら、毒を浸透させることができるものとする。
- ・この毒が浸透した場合、毒を送り込んだ側の【刃角】と、受けている側のPAの【増殖】で対抗判定を行う。この判定に【増殖】側が負けた場合、そのPAは気絶状態に陥り、そのステータス終了までの間、全てのPA能力は使用不能になる。その際、その宿主の外見は全て元に戻る。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

4) 【射牙】の独自能力

●粘着攻撃：準備

- ・【射牙】の変形部位より蜘蛛のような粘着物質を発射できるようにする。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【射牙】の変形部位が粘着射型に再変形する。
- ・次の能動行動の際、攻撃修正-1、破壊力＝なし、射程距離＝【射牙】BLV×1.0m、「射出」で攻撃する。

- ・この攻撃が命中したものは、以後、身体を動かす行動に【射牙】BLVのペナルティを受ける。
- ・粘着物質を振りほどくには、能動行動を消費して【射牙】と【体力】で対抗判定を行う。この場合、粘着物質の方が防衛側として処理する。
- ・粘着物質は、そのステータス終了時に跡形も無く消滅する。
- ・同一目標に複数回、粘着物質を命中させても、ペナルティは重複しない。

●周囲攻撃：準備

- ・【射牙】による発射器官を一時的に増設し、自分を中心に周囲全てを一斉攻撃。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【射牙】の変形部位が全方位型に再変形する。
- ・次の能動行動での攻撃の際、【射牙】としての武器性能を、攻撃修正+1、破壊力＝【射牙】BLV-1、射程距離＝自分中心に【射牙】BLV×1mの全方向に変更する。攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
- ・この効果の範囲内にいたものは、無差別に攻撃を受ける。攻撃側の判定は1回だけ行い、それを目標値に防衛側が個々の防衛判定を行うこと。

●強化射牙：準備

- ・瞬間的に【射牙】による変形部位を大型化して破壊力を高める。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【射牙】の変形部位が強化型に再変形する。
- ・次の能動行動での攻撃の際、【射牙】の破壊力にさらに+1【射牙】BLVできる。
- ・攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

●精密射撃：準備

- ・脳内回路、神経伝達、身体制御を瞬間的に強化し、驚異的な精度の射撃を行う。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【射牙】の変形部位が狙撃型に再変形する。
- ・次の能動行動での攻撃で【射牙】による命中判定の達成値に+1【射牙】BLVできる。攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

●炸裂弾頭：能動

- ・【射牙】で発射する弾丸を炸裂させ、広範囲に被害を与えられるようする。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【射牙】の変形部位が炸裂型に再変形する。
- ・次の能動行動での攻撃の際、【射牙】としての武器性能を、攻撃修正+1、破壊力＝【射牙】BLV-1、射程距離＝BLV×5m、狙った点を中心に直径【射牙】BLV×1m内の全てに被害を与えるように変更する。攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
- ・この効果の範囲内にいたものは、無差別に攻撃を受ける。攻撃側の判定は1回だけ行い、それを目標値に防衛側が個々の防衛判定を行うこと。

●巨砲変化：準備

- ・準備行動で全身を巨大な射撃武器に変化させ、他人に使用させる。
- ・攻撃修正-2、破壊力＝【射牙】BLV×3、射程距離＝【射牙】BLV×2.0mとし、「射出」で攻撃判定を行う。
- ・この武器を操るものが、そのPA能力者に対して所縁を設定している場合、重さを感じずに扱うことができ、その攻撃修正は+1に変更される。
- ・この効果は好きなだけ維持できるが、変形時にSPを1点消費する。

●麻痺弾頭：準備

- ・準備行動を消費して使用宣言。【射牙】の変形部位がスタン型に再変形する。
- ・発射する弾丸等をゴムスタン弾のような非殺傷的なものに変更する。
- ・この効果を使用中の【射牙】による攻撃は、疲労ダメージを与えるものとする。攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。

●追尾弾頭：能動

- ・【射牙】で発射する弾丸を追尾ミサイルのような形状に変更する。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【射牙】の変形部位が追尾型に再変形する。
- ・次の能動行動での攻撃の際、【射牙】としての武器性能を、攻撃修正+2、破壊力＝【射牙】BLV-3、射程距離＝BLV×2.0mに変更する。
- ・この効果による攻撃は、弾道をカーブさせたり、山なりにすることで、間の遮蔽物を越えて攻撃できる。
- ・この効果による攻撃を防御する際、盾（もしくはそれに類する能力）を使用している場合、その防衛の判定に-1の修正を受ける。
- ・攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

5) 【瞬動】の独自能力

●分身行動：能動

- ・超高速で行動することにより分身を発生させ、瞬間的に複数回行動を行う。
- ・準備行動を消費して使用宣言。全身が高機動型に再変形する。
- ・次の能動行動を、最大で【瞬動】BLV+1回まで行うことができる。
- ・この効果で攻撃を複数回行ってよい。
- ・この効果による行動終了後、その行動回数と同じ点数のSPを消費する。
- ・SPがマイナスになってしまふことになる複数回行動はできない。
- ・SPが0になる複数回行動は可能。その場合、行動終了後にSP=0となる。

●瞬間透明：能動

- ・瞬間的に超高速で移動することにより一時的に透明になったかのように行動できる。
- ・この効果を使用すると1ターンの間だけ、姿が消えている状態として行動できる。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。
- ・共振効果（後述）による知覚を行っているものには、この独自能力の効果は通用しない。

●超速移動：自由

- ・超高速で移動することによりテレポートと同じような現象を起こす。
- ・この効果で移動できるのは視界内のみだが、移動にかかった時間は0として扱う。
- ・この効果を使用できるのは自分の行動順番のみだが、能動行動/準備行動は消費しない。
- ・身軽な状態であれば、この独自能力は使用できない。重さ1kgを超える荷物や生き物（小動物や子供）を持っている場合は、身軽ではないとする。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

●水中移動：自由

- ・全身を水中に適応した構造に変形させる。
- ・この効果を使用中、水域での行動ペナルティを最大で【瞬動】BLVだけ相殺する（行動ペナルティは最大でも±0とする）。
- ・この効果を使用中、水中呼吸が可能となる。

●残像回避：受動

- ・わざと残像が残るように超高速移動することで、位置を誤認させて回避する。
- ・防衛判定時に使用宣言することで、防衛の判定に+1【瞬動】BLVできる。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

●強化疾走：準備

- ・【瞬動】による変形部位を大型化して移動力を高める。
- ・準備行動を消費して使用宣言。【瞬動】の変形部位が高機動型に再変形する。
- ・この効果を使用後、移動力を1.0倍にして移動できる。
- ・この効果で移動中、壁・天井・水面を地面のように移動できる。
- ・この効果を1ターン使用する毎に、SPを1点消費する。

●疾走斬波：能動

- ・瞬間的に超高速で走行することにより衝撃波を発生させて攻撃する。
- ・この効果は能動行動で「巡航移動」と「攻撃行動」を同時に行うものとする。
- ・この効果による衝撃波は、攻撃修正+1、破壊力＝【瞬動】BLV-1とし、「白兵」で攻撃判定を行う。
- ・この効果による衝撃波は、ダメージを与えずに転倒させたり、吹き飛ばしたりする攻撃も可能。
- ・この効果で砂を巻き上げて煙幕としたり、小さな竜巻を発生させることも可能。

●疾走形態：準備

- ・準備行動を消費して使用宣言。常識を超える大きさの四脚獣の姿に変形する。
- ・この形態になった際は、移動力は常に2倍になっているものとする。
- ・最大で自分以外の【瞬動】レベル×1人を移動力を低下させることなく運ぶことが可能（運ばれる側は乗る、掴まるなどの工夫が必要）。
- ・この効果はステータス終了まで持続できる。

6) 【飛翼】の独自能力

- 乗客効果：準備
 - ・準備行動を消費して使用宣言。【飛翼】の能力で発現した飛翔部位を大型化し運搬能力を高める。
 - ・【飛翼】で飛行時、最大で自分以外の【飛翼】レベル×1人を移動力を低下させることなく運ぶことが可能(運ばれる側は乗る、掴まるなどの工夫が必要)。
 - ・この効果はステーション終了まで持続できる。
- 気流制御：自由
 - ・地上や空中を高速で移動する際、周囲の気流を制御して、一切空気の乱れを発生させずに移動を可能とする。
 - ・この効果を発揮している間は、例え音速で移動したとしても衝撃波は発生しない。同様に木の葉が積もる森の中で移動しても、落ち葉を一切舞い上げずに移動可能。
- 強化飛翼：準備
 - ・【飛翼】による変形部位を大型化して移動力を高める。
 - ・準備行動を消費して使用宣言。【飛翼】の変形部位が高機動型に再変形する。
 - ・この効果を使用以後、移動力を1.0倍にして飛行できる。
 - ・この効果を1ターン使用する毎に、SPを1点消費する。
- 真空飛行：準備
 - ・【飛翼】による変形部位を大気圏外などの無重力で真空な空間での飛行(移動)可能なものとする。
 - ・準備行動を消費して使用宣言。【飛翼】の変形部位が空間対応型に再変形する。
 - ・無重力空間での移動力は、通常の1.0倍となる。
 - ・この効果を1ターン使用する毎に、SPを1点消費する。ただし、「●真空耐性」(後述)の独自能力を合わせて持っている場合、このSP消費は不要となる。
- 衝撃新波：能動
 - ・瞬間的に超高速で飛行することにより衝撃波を発生させて攻撃する。
 - ・この効果は能動行動で「巡航移動」と「攻撃行動」を同時に行うものとする。
 - ・この効果による衝撃波は、攻撃修正+1、破壊力=【怪力】BLV-1とし、「白兵」で攻撃判定を行う。
 - ・この効果による衝撃波は、ダメージを与えずに転倒させたり、吹き飛ばしたりする攻撃も可能。
- 脱出速度：準備
 - ・準備行動を消費して使用宣言。【飛翼】の変形部位がロケットのような推力型に再変形する。
 - ・一時的に重力を振り切って大気圏を離脱する推力(第二宇宙速度)を発生させる。
 - ・この効果を使用中は、移動することしかできない。
 - ・この効果を1ターン使用する毎に、SPを2点消費する。
 - ・参考までに第二宇宙速度=約11,186 km/s(時速40269.6km)。移動力に換算すると、3358mとなる。
 - ・ルール上、この効果を3ターン使用することで、カーマン・ラインと呼ばれる海拔高度100 kmを突破し、宇宙空間に出られるものとする。
- 気圏突入：準備
 - ・準備行動を消費して使用宣言。全身が大気圏に突入しても耐えられる構造に変形する。
 - ・この効果を使用することで、宇宙から大気圏へ、ダメージを受けることなく突入できる。
 - ・この効果を使用した際、【飛翼】で安全に飛行・着地できる高度まで降りるまでに、トータルでSPを3点消費する。
 - ・この効果を使用中は、移動することしかできない。
 - ・この独自能力を取得するには、事前に「●真空飛行」の能力が必要。
- 宙航形態：準備
 - ・準備行動を消費して使用宣言。宇宙空間で太陽風や磁気嵐などの影響を受けない宇宙船型に変形する。
 - ・全身を元の身長約1.0倍まで拡大し、生体宇宙船となることができる。
 - ・体内に居住区画を作り出し、【飛翼】×1人までが乗り組むことができる。ただし、内部では地上のように呼吸でできるだけ、水や食料は無い(必要なら持ち込むこと)。
 - ・この独自能力を取得するには、事前に「●真空飛行」、「●真空耐性」の能力が必要。

7) 【怪力】の独自能力

- 吸着移動：準備
 - ・吸着能力を持つ部位を発生させ、壁や天井に張り付いての移動を可能にする。
 - ・準備行動を消費して使用宣言。手足が吸着型に変形する。
 - ・この吸着効果は手足以外の部位(例えば背中や【飛翼】の能力で生やしている翼など)に発生させることも可能。
 - ・張り付き状態での移動力=【体力】+【怪力】とする。
- 突進攻撃：自由
 - ・全力で移動しながら安定した攻撃を可能にする。
 - ・この独自能力を使用宣言したら、能動行動で「巡航移動」と「攻撃行動」を同時に実行可能となる。
- 強化剛腕：準備
 - ・全身の筋肉と骨格を一時的に強化する。
 - ・準備行動を消費して使用宣言。全身が筋力強化型に変形する。
 - ・次の能動行動で行う【体力】の判定に、+【怪力】BLVできる。基本能力の効果は併用なら+【怪力】BLV×2となる。
 - ・次の能動行動が「格闘」「白兵」「投擲」を使った攻撃なら、その破壊力に+1できる。基本能力【怪力】の効果も重複できる。
 - ・次の能動行動の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
 - ・この効果を1回使用する毎に、SPを1点消費する。
- 強化跳躍：準備
 - ・脚部を跳躍用に強化する。
 - ・準備行動を消費して使用宣言。脚部が跳躍強化型に変形する。
 - ・次の能動行動で行う基本能力【怪力】による跳躍の距離を1.0倍にする。
 - ・気に跳躍するだけでなく、壁と壁の間を跳ね返って進むような移動も可能。
 - ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。
- 強化投擲：準備
 - ・瞬間的に【怪力】による変形部位を大型化した重量物による投擲攻撃を可能とする。
 - ・準備行動を消費して使用宣言。【怪力】の変形部位が強化型に再変形する。
 - ・次の能動行動で「投擲」を使用する攻撃の際、近くにある重量物(車、壁、アスファルト、置石など)を無理矢理投げつける。
 - ・攻撃修正=-1、破壊力=【怪力】BLV×2、射程距離=【怪力】BLV×5m(投擲)で命中判定とする。
 - ・攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
 - ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。
- 衝撃伝播：能動
 - ・強力な振動波を伝達させて攻撃する。
 - ・準備行動を消費して使用宣言。【怪力】の変形部位が振動破砕型に再変形する。
 - ・次の能動行動でどこかを殴り、殴った地点から目標まで振動波を送り込んでダメージを与える。
 - ・この攻撃は攻撃修正=-1、破壊力=【怪力】BLV、射程距離=【怪力】BLV×5m(射出)で判定する。
 - ・この効果で、地面を伝わって離れた相手を攻撃(位置がわかれば)壁の向こうにいる相手を攻撃(人質を殴って人質をつかんでいる犯人だけにダメージを与える(人質はノーダメージ))ということも可能。
 - ・伝達目標を相手の鎧や盾と宣言することで、それらの防御修正を無視してダメージを与えることも可能。ただし、毛皮などの生来の防具、【鍍皮】等の生体防具をこの効果で無効化することはできない。
 - ・攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
 - ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。
- 強化運搬：準備
 - ・全身の筋肉・骨格を再強化し、常識を超えた重量物の運搬を可能とする。
 - ・準備行動を消費して使用宣言。全身が超重量に耐えられるように大型化する。
 - ・持ち上げてゆっくり移動するだけなら【怪力】BLV×1tまでの物体を動かせる。その際の移動速度は、1ターンに移動力×10cmとなる。
 - ・持って移動する場合、【怪力】BLV×100kg以下なら、移動力を低下させる

- ことなく運ぶことが可能。
 - ・この効果を攻撃や防御に使用することはできない。
 - ・この効果を使用する際の変形時に、SPを1点消費する。
 - ・この効果はステーション終了まで持続できる。
- 衝撃爆裂：準備
 - ・準備行動を消費して使用宣言。【怪力】の変形部位が衝撃放射型に再変形する。
 - ・次の能動行動で全身から衝撃波を放射して周囲を攻撃する。
 - ・攻撃修正+1、破壊力=【怪力】BLV、自分中心に半径【怪力】BLV×1m(射出)で命中判定とする。
 - ・この効果を使用した際、PAとPA能力者以外のもの(首にぶら下がっているペンダント、衣類、手にしている小動物や味方等)は、ダメージを受けることになる。
 - ・攻撃の判定は1回だけ行い、その達成値に対して範囲内にいるものが各自、防御判定すること。
 - ・この効果は鎖やロープなどで捕縛された状態でも使用可能。

8) 【鍍皮】の独自能力

- 軟化身体：自由
 - ・骨格を柔らかくして間接でない部分でも曲げられるようにする。
 - ・この独自能力を使用時、通風管のような通常では通れない狭いところを通りぬけることができる(移動時は蛇や軟体動物のような動きをすることになる)。
 - ・腕や足などを、最大【鍍皮】BLV×1mまで伸縮させることが可能になる。
- 真空耐性：自由
 - ・全身を真空に対応できる形状に変更する。
 - ・宇宙服などの装備が何もない状態でも、真空中で【鍍皮】BLV×1日の間、無補給で生存できる。連続で真空中にいる日数がそれを超えると、超えた1日毎にSPを1点消費する。
 - ・この効果は、宇宙に限らず、それと同様の呼吸できない環境下においても有効。
- 強化鍍皮：自由(ダメージを受ける際に使用宣言)
 - ・瞬間的に【鍍皮】による防御力向上させて攻撃を防ぐ。
 - ・被害判定の際に使用宣言することで、【鍍皮】による構造力にさらに+【鍍皮】BLVしてからダメージの算出ができる。
 - ・この効果を1回使用する毎に、SPを1点消費する。
- 冬眠甲殻：能動
 - ・自らを甲殻や菌で覆うことにより冬眠状態となる。
 - ・この効果で冬眠状態になったら【鍍皮】BLV×1年の間、無補給で生存できる。
 - ・この効果で冬眠中は【共振】でのみ周囲を知覚できる。
 - ・この効果はいつでも好きな時に解除できる。
 - ・冬眠状態を維持している場合、【鍍皮】BLV×1年経過する毎にSPを1点消費する(それ未満で解除した場合はSPの消費は無い)。
- 展開鍍皮：受動
 - ・装甲化した皮膚を展開し、自分の周囲をまとめて防御する。
 - ・命中判定時に使用宣言すれば、自分以外の【鍍皮】BLV×1人をまとめて防御できる。誰を防御範囲に入れるのかを宣言すること。
- 攻性鍍皮：準備
 - ・装甲化している部分に刺などを生やして体当たり攻撃を可能にする。
 - ・準備行動を消費して使用宣言。【鍍皮】の変形部位が攻撃型に再変形する。
 - ・次の能動行動で体当たり攻撃を行う。攻撃修正=-1、破壊力=【鍍皮】BLVとし、「格闘」で攻撃判定を行う。攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。
 - ・この効果は【刃角】の効果と併用できない。
- 強化外装：準備
 - ・PA能力者自身を他人が纏うことができる鍍皮に変形させる。
 - ・準備行動で鍍皮に変形・能動行動で目標に装着となる。
 - ・変形後の外見は、第三形態をさらに大型化したものに準拠する。
 - ・移動修正±0、防御修正=-2、構造力=【鍍皮】BLV×3の鍍皮とする。
 - ・装着者がそのPA能力者に対して所縁を設定している場合、重さを感じずに動くことができ、防御修正は+1に変更される。
 - ・装着者は、PA能力の内、【怪力】の基本能力のみ使用できる。
 - ・この効果は好きなだけ維持できるが、変形時にSPを1点消費する。
- 打撃吸収：受動
 - ・ターン開始時に使用宣言する。
 - ・この効果の使用宣言を行なったターンは、能動行動と準備行動ができない。
 - ・攻撃を受けることで発生する運動エネルギーや熱エネルギーを吸収して、自分のエネルギーに変換する。
 - ・相手の攻撃を受ける際、攻撃は自動命中とし、自分の防御の達成値=0として受けるダメージを算出する。
 - ・受けるダメージ1点毎にLPを1点、もしくは1点毎にSPを2点回復する。このLP/SPを回復させる配分は、好きなようにしてよい。完全回復してもダメージの点数が余るようなら、残りは衝撃波として周囲に放射する(この衝撃波を受けてもダメージは発生しない)。
 - ・ダメージ属性のルールが適用されている場合、「水」の属性による攻撃は、この能力で吸収できない。もし間違えて吸収しようとした場合は、普通にダメージを受ける。
 - ・この効果を使用したら、PAの所縁のマスにチェックを入れること。すでにチェックが入っている場合、この効果は使用できない。

9) 【増殖】の独自能力

- 端末種子：能動
 - ・肉体の一部を種子として切り離し、埋め込むことで目標の五感の情報を得る。
 - ・この感覚情報を得るには、種子が【増殖】BLV×1km以内にいる必要がある。
 - ・埋め込んだ種子が範囲内にいるかどうか、いたらどの方向にどれだけ離れているかの情報は瞬時に得ることができる。
 - ・種子は最大【増殖】BLV×1体までの目標に埋め込むことができる。
 - ・種子の埋め込みを目標に気づかれないうかがどうかは、行動したい。
 - ・PA能力者にはこの効果は通用しない。
- 他者回復：能動
 - ・他人の失われた部位をL/P回復効果を他人に適用できる。
 - ・【増殖】のL/P回復効果を用いるには、目標に接触が必要。
 - ・この効果を発揮するには、目標に接触が必要。
- 他者再生：能動
 - ・他人の失われた部位(目、手など)を再生する。
 - ・部位1つにつき、拳大(目、耳、鼻、手、内臓1つなど)なら1分、腕1本なら3分、脚1本なら5分の時間が必要。
 - ・この効果を発揮するには、その部位が再生しきるまで目標に接触し続けることが必要。
- 他者治療：能動
 - ・他人の毒や病気を治療する。
 - ・GMが難易度を設定し、【増殖】で判定。成功すれば目標の毒や病気の効果を除去できる。
 - ・この効果ではLP/SPは回復しない。
 - ・この効果を発揮するには、目標に接触が必要。
- 分離身体：自由
 - ・四肢や首、胴体をわざと分離させ、独立して行動させることができる。
 - ・最大【増殖】BLV×1箇所まで分離できる。
 - ・分離した部分は感覚的につながっており、思うとおりに動かすことができる。
 - ・分離した先の部位に基本能力/独自能力の効果発揮させることが可能。ただし、全身が変形することになる効果は発揮できない。
 - ・分離した部位は触れることでいつでも元に戻せる。
 - ・分離状態が【増殖】BLV×1日を超えると超えた1日毎にSPを1点消費する。
 - ・分離中に気絶したら、頭部の無い方は触れて回収されるまで行動不能となる。
- 身体蘇生：能動
 - ・触れた死体に組織融合して生命力を送り込み、蘇生させる。
 - ・死体は死亡後、少なくとも1日以内、肉体のほとんどが残っている必要がある。
 - ・蘇生した目標はダメージが全て回復した状態(=無傷)となる。
 - ・この効果は能動行動として処理する。

- ・この効果を使用したら、PAの所縁のマスにチェックを入れること。すでにチェックが入っている場合、この効果は使用できない。
- ・蘇生させる目標との所縁がある場合、チェックを入れるマスはPAではなく、その目標のものにてもよい。

●産卵増殖：能動

- ・体内のPAを分裂・増殖することで、新たなPAを生み出す。
- ・生まれたPAは卵の殻に包まれた状態で体外に排出される（体のどこから排出してもよい）。
- ・卵の殻に包まれた状態のPAは、休止状態となっており、そのままの状態でき生き続けることができる。
- ・その卵の殻が割れると、そのPAは宿主を探して活動を始める。
- ・この効果を使用したら、PAの所縁のマスにチェックを入れること。すでにチェックが入っている場合、この効果は使用できない。

●侵食攻撃：準備

- ・目標に触れることで生体組織を侵食させ、PAを直接攻撃する。
- ・準備行動を消費して使用宣言。攻撃に使用する部位を侵食型に再変形する。
- ・次の能動行動で【格闘】による攻撃を行い、命中したらダメージを与えるかわりにお互いの【増殖】で対抗判定を行う。
- ・対抗判定の結果、勝った方のPALを+1し、負けた方のPALを-1する。達成値が同じだった場合は、変化なし。
- ・この対抗判定を行なった直後、その結果に関係なく、お互いの生体組織が反発して離れてしまう。
- ・この攻撃によってPALが0になったPAは消滅する。
- ・暴走中のPAがこの効果でPALを減らされた場合、暴走状態は解除される。
- ・怪物化しているPAのPALをこの効果で0にした場合、PAだけ消滅させ、宿主は無事な状態で元に戻すことができる。
- ・この効果はPAにしか適用しない。
- ・この効果を防具や【鎧皮】などの装甲で防ぐことはできない。

§ PA能力者の作成

以下の手順で作成する。

- 1) コアルールに従ってキャラクターを作成する。
- 2) 後述する手順に従ってPAを作成する。
- 3) PAとの所縁を設定する。この所縁はセッションの開始終了に関係なく削除できない。ただし、テンポラリー・ゲージとして使用できるマスのクリアは通常どおり行うこと。これによりPAに寄生されていると表現する。もしPAが居なくなってしまう場合、この所縁は削除される。

§ PAの作成

以下の手順で作成する。

- 1) PAのCLVに相当するPAL (Parasite Arms Level) 決める。
PAL上限=CLV+1とし、1~CLV+1の範囲で決定する。
- 2) PAL+6点を作成コストとして9個の【基本能力】に割り振りBLVを決める。この割り振りには以下の条件がある。
 - a) BLV上限=PAL+1とする。
 - b) 【共振】と【増殖】には最低1点、割り振る必要がある。
 - c) 【共振】と【増殖】以外の【能力】への割り振りは【共振】+【増殖】以下である必要がある。
 - d) 割り振られなかった【基本能力】のBLVは、0ではなく×を記入する。
- 3) 各【基本能力】毎にどのような外見変化が発生するのか決める。BLVが×のものは無記入とする。
- 4) PALと同じ数の独自能力を取得する。ただし、BLVが×の【基本能力】に属する独自能力は取得できない。独自能力はレベルを持たず、有無のみで表現する。
- 5) 必要ならPAの名前、設定（寄生されることになった事件/状況など）を決める。

○サンプルPA

以下に典型的なタイプのPAを3体、サンプルとして列挙しておく。能力値の割り振りと各能力毎の外見変化の記述の参考にしてよい。

A) 爪と牙と怪力で戦う肉弾戦主体の獣人型PA

- PAL=3 (作成コスト=9点)
 基本能力：BLV：外見変化
 【共振】：1：真紅の瞳
 【虚身】：x
 【刃角】：1：鋼のごとき牙と爪
 【射牙】：x
 【瞬動】：2：肉食獣の後脚とバランスとなる尻尾
 【飛翼】：x
 【怪力】：2：筋骨隆々
 【鎧皮】：2：針金のような毛皮で覆われる
 【増殖】：1：内側から皮膚が盛り上がり再生
 独自能力：捕食回復、突進攻撃、強化剛腕

B) 高い知覚能力と隠密能力で素敵を行う戦術偵察型PA

- PAL=1 (作成コスト=7点)
 基本能力：BLV：外見変化
 【共振】：2：超音波声帯と蝙蝠の耳
 【虚身】：2：カメレオンのような保護色
 【刃角】：x
 【射牙】：1：髪の毛を針のように飛ばす
 【瞬動】：x
 【飛翼】：1：腕が蝙蝠の翼となる
 【怪力】：x
 【鎧皮】：x
 【増殖】：1：糸状組織が傷口を覆って再生
 独自能力：広域知覚

C) 遠距離から攻撃する狙撃型PA

- PAL=2 (作成コスト=8点)
 基本能力：BLV：外見変化
 【共振】：2：瞳孔が十字に割れた瞳
 【虚身】：x
 【刃角】：x
 【射牙】：3：腕が長大なライフルと化す
 【瞬動】：x
 【飛翼】：1：背中や脚から空気を噴射して飛行
 【怪力】：x
 【鎧皮】：1：岩のような装甲
 【増殖】：1：傷口から砂が流れ出して再生
 独自能力：精密射撃、強化飛翼

§ PA能力の使用と外見変化

PA能力の使用の度合いによって、宿主の外見は著しく変化する。変化の度合いは以下のように表現する。

A) 第一形態：Partial Form

- ・戦闘中でもその1ターン内に使用するPAの基本能力/独自能力が1個だけに留まっている場合は、この形態となる。
- ・身体はその【基本能力】の設定に対応した変化を起こす。
- ・第一形態での変化は、帽子や衣類で簡単に隠すことができるものとする。
- ・第一形態では基本能力/独自能力の使用をやめれば、いつでも元の外見に戻れる。

B) 第二形態：Armed Form

- ・1ターン内に使用するPAの基本能力/独自能力の数が攻撃防御あわせて2個以上だとこの形態となる。
- ・使用するPAの基本能力/独自能力に応じて、対応する部位が変化する。
- ・体にぴったりとした衣類は、この形態になると破れたり溶けたりする。
- ・コートやマントなど、体を大きく包み込むような衣類があれば、その外見変化を隠すことはできるが、常識的に考えてそのような格好はあきらかに何かを隠していると思われても不思議ではない。
- ・第二形態では第一形態と同様、基本能力/独自能力の使用をやめれば、いつでも元の外見に戻れる。ただし、バトルステージの間はPAの生存本能が活性化するため、基本能力/独自能力の使用をやめて元の姿には戻れない。

C) 第三形態：Combat Form

- ・PAの能力が完全に開放されている形態。
- ・各【基本能力】毎に決定した全ての変化が発生し、さらにその変化は大型化する。
- ・衣類は全て破れたり溶けたりする。装飾品は、紐の長いペンダントでも無い限り破壊される。カバンなどは、伸縮性で無い限りストラップ部分が破壊される。
- ・第三形態には、以下のルールがある。

a) 第三形態になれる条件

- ・自発的に変身の場合、補助行動を消費してSPを1点消費することで第三形態になれる。
- ・PA能力者の意思とは関係なく、LPが0になるとPAの生存本能が活性化し、強制的に第三形態となる。

b) 第三形態になるメリット

- ・第三形態になった段階でLPが完全回復する。
- ・SPを消費するタイプの独自能力は、そのSP消費が1点軽減される。元々SP消費が1点のものは、ノーコストで使用できることになる。

c) 第三形態の解除

- ・バトルステージの間は、いかなる状況でも元の姿には戻れない。
- ・バトルステージ以外の場合でも、敵対者が目の前にいたり、生命の危機が迫っている場合は、元の姿には戻れない。
- ・敵を完全に無力化したり、確実に安全だといえる状況になれば、元の姿に戻ることができる。

§ 共振効果

PAが持つ「共振」という能力は、以下の効果を持つ。

- ・PAは「共振器官」と呼ばれる特殊な知覚器官を持つ。これは高い霊的知覚力、固有振動数を感じとって固体識別する能力、共振波と呼ばれる振動波を送受信できる能力を合わせ持つ。
- ・宿主はこの共振器官を利用することができ、それにより常人では知覚できないもの（例えば幽霊や透明になっているものなど）を見たり感じ取ったりできる。
- ・五感に頼らず、共振器官に集中することで、光の無いところで周囲を知覚することが可能。
- ・共振器官を用いることで、PA能力者を見分けることが可能。
- ・共振器官を用いて観察することで、変装や偽装を一目で見破ることが可能。
- ・PA同士は、共振波を使ってテレパシーのように会話することができる。宿主も、同様にPA能力者同士で共振波を使って、視界内にいるものとテレパシーのように会話することができる。共振波による会話は、人間で言えば声に出している会話と同じため、第三者のPA能力者には聞こえてしまう。

§ 増殖効果

PAは宿主を強烈な生存本能によって維持している。PAは宿主の頭部が破壊されたり、心臓が抜き取られるといった即死するようなダメージを受けても、同時にその傷を修復する。このような超回復効果を「増殖効果」と呼ぶ。これは以下のルールで処理する。

- ・即死状態から蘇生させる行動は無限にできるわけではなく、PAに著しい負担を強いる。これはPAがパーマネント・エフェクト「蘇生」を使用するものとして処理する。使用するとCLVと同様にPALが低下する。
- ・PALが0になったPAは休眠状態に入り、全ての基本能力/独自能力は使用不可となる。成長ルール（後述）によってPALが1以上になったら基本能力/独自能力は使用可能となる。

§ PAの暴走

意志の弱い宿主は、状況によってPAに身体制御権を奪われることがある。これは以下のルールで処理する。

- ・PAL>CLVの場合、寄生体がPCの身体制御権を得られる。この条件が成立する場合、GMは状況に応じてPCの体を勝手に動かしてよい。
- ・攻撃から仲間を庇う、他人を助けるために盾になるといった自分が傷つく自己犠牲的行動を、PAは特に拒否する。身体制御権を得たPAは、宿主のそのような行動を止めさせる。そして周囲を犠牲にしても宿主が助かる行動をとり始める。
- ・PAL>CLV、かつLP=0になったら自動的に第三形態に変身した後、暴走状態となる。PAは生き残ることを最優先するので、多くの場合、その場から全力で逃亡する。誰も止めなければ、そのステーションから退場する。逃走できない場合、無差別攻撃等、あらゆる手段を使って逃走経路の確保、もしくは敵の殲滅を行う。

§ PAの成長

宿主が得た経験点をPAに渡すことで、PAの能力を成長させることができる。

◆表：PA用経験点使用方法一覧表

- ・PALを1レベル上げる：6点消費 (上限=CLV+1)
- ・いずれかのBLVを1レベル上げる：4点消費 (上限=PAL+1)
- ・BLVが×の基本能力を1レベルにする：4点消費 (※a)
- ・新たな独自能力を1つ取得：3点消費 (※b)

- ※a：使用時の身体変化も同時に決定すること。
- ※b：独自能力の取得上限数=PAL×1個とする。