

§ EPLの運用

○EPLとの融合

- ・EPLは1人につき、最大3枚まで融合できる（キャラクター作成時はGMの許可付きで最大2枚まで）。
- ・追加で融合する機会が発生した場合、「§キャラクターの作成」、「§ レンズ適合者」のルール手順に従って、発現位置、殻技能力、所縁などを設定すること。

○変身

- ・レンズの力を解放し、外殻を纏う行動を、このルールでは『変身』と呼ぶ。
- ・変身時、カバンやヘルメットといった外殻の内側に収まらないものは外殻形成時に破壊、もしくは排除される。
- ・変身完了時に消費でSP=0になった場合、気絶した上で変身解除となる。
- ・EPLが体表に浮上する際、衣類に覆われている場合は、その衣類を侵食するように出現する。侵食された部分は、変身を解除したら何事もなかったかのように元に戻る。
- ・通常、変身時に他の行動はできないが、例外として外殻形成の能動行動時に巡航移動のみ可能（これにより走りながら変身できる）。
- ・使用するEPLの枚数に応じて対応する処理を行うこと。

1) シングルフォームへの変身

- ①変身条件
 - ・EPLを1枚以上融合していること。
- ②準備行動
 - ・使用するEPL1枚とシングルフォームへの変身を宣言。
 - ・指定したEPLが体表に浮上。
 - ・SPを1点消費。
- ③能動行動
 - ・EPLから広がるように外殻が形成される。
- ④シングルフォームに変身後の処理
 - ・外殻耐久力はそのEPLに設定されている値になる。

2) ダブルフォームへの変身

- ①変身条件
 - ・EPLを2枚以上融合していること。
- ②準備行動
 - ・使用するEPL2枚とダブルフォームへの変身を宣言。
 - ・指定したEPL2枚が体表に浮上。
 - ・SPを2点消費。
- ③能動行動
 - ・それぞれのEPLから広がるように外殻が形成される。
 - ・外殻の形状は、その2枚のEPLの外見が混ざったような姿となる。
- ④ダブルフォームに変身後の処理
 - ・強化能力の内、外殻耐久力以外は全て加算して判定できる。
 - ・外殻耐久力はそのEPLの中で一番高いものになる。
 - ・殻技能力は変身に用いた全てのレンズのものが使用可能。
 - ・異なるレンズが同じ殻技能力持っている場合、トータルでその効果を重複できるのは2つまで。

例、鳩尾（タフネス）、右手甲（アクセル）の2枚のレンズを融合しているキャラクターが、ダブルフォームへ変身する場合、強化能力と外殻耐久力は以下のようになる。

- ・《外殻形成》= 1 + 1 = 2LV
- ・《肉体強化》= 1 + 1 = 2LV
- ・《運動強化》= 1 + 2 = 3LV
- ・《知覚強化》= 1 + 1 = 2LV
- ・外殻耐久力 = 15

3) トリプルフォームへの変身

- ①変身条件
 - ・EPLを3枚融合していること。
- ②準備行動
 - ・使用するEPL3枚とトリプルフォームへの変身を宣言。
 - ・使用するEPL3枚が体表に浮上。
 - ・SPを3点消費。
- ③能動行動
 - ・それぞれのEPLから広がるように外殻が形成される。
 - ・外殻の形状は、その3枚のEPLの外見が混ざったような姿となる。
- ④トリプルフォームに変身後の処理
 - ・強化能力の内、外殻耐久力以外は全て加算して判定できる。
 - ・外殻耐久力はそのEPLの中で一番高いものになる。
 - ・殻技能力は変身に用いた全てのレンズのものが使用可能。
 - ・異なるレンズが同じ殻技能力持っている場合、トータルでその効果を重複できるのは2つまで。

例、額（シーカー）、胸（バワード）、臍（アーマー）の3枚のレンズを融合しているキャラクターが、トリプルフォームへ変身する場合、強化能力と外殻耐久力は以下のようになる。

- ・《外殻形成》= 1 + 1 + 2 = 4LV
- ・《肉体強化》= 1 + 2 + 1 = 4LV
- ・《運動強化》= 1 + 1 + 1 = 3LV
- ・《知覚強化》= 2 + 1 + 1 = 4LV
- ・外殻耐久力 = 10

○フォームチェンジ

EPLを2枚以上融合している場合、使用するEPLの組み合わせを変更することによって別のフォームに再変身できる。これを『フォームチェンジ』と呼ぶ。以下の手順で行う。

- 1) どの組み合わせでEPLを使用するのかを宣言する。
- 2) 対応するフォーム（シングル/ダブル/トリプル）の処理を行う。
- 3) フォームチェンジによって外殻が再構成されるため、外殻耐久力はその変身後のフォームでの最大値に再設定される。

例1、EPLをA、Bの2枚融合しているとする。A1枚で変身中の場合、フォームチェンジとしては以下の選択が可能。

- ①B1枚のシングルフォームに変身
- ②A+Bのダブルフォームに変身

例2、EPLをA、B、Cの3枚融合しているとする。A1枚で変身中の場合、フォームチェンジとしては以下の選択が可能。

- ①B1枚のシングルフォームに変身
- ②C1枚のシングルフォームに変身
- ③A+Bのダブルフォームに変身
- ④B+Cのダブルフォームに変身
- ⑤A+Cのダブルフォームに変身
- ⑥A+B+Cのトリプルフォームに変身

例3、EPLをA、B、Cの3枚融合しているとする。A+Bの2枚で変身中の場合、フォームチェンジとしては以下の選択が可能。

- ①A1枚のシングルフォームに変身
- ②B1枚のシングルフォームに変身
- ③C1枚のシングルフォームに変身
- ④B+Cのダブルフォームに変身
- ⑤A+Cのダブルフォームに変身
- ⑥A+B+Cのトリプルフォームに変身

例4、EPLをA、B、Cの3枚融合しているとする。A+B+Cの3枚で変身中の場合、フォームチェンジとしては以下の選択が可能。

- ①A1枚のシングルフォームに変身
- ②B1枚のシングルフォームに変身
- ③C1枚のシングルフォームに変身
- ④A+Bのダブルフォームに変身
- ⑤B+Cのダブルフォームに変身
- ⑥A+Cのダブルフォームに変身

○変身解除

- ・解除宣言をすれば、いつでも行動を消費せずに解除できる。
- ・変身が解除されると、外殻は瞬時に塵と化して消滅、レンズは体内に埋没する。
- ・変身前に身につけていた衣類はそのまま。EPLが侵食していた部分は破壊されない。

○強制変身解除

- ・変身の仕方に関係なく、外殻耐久力が0になると変身は強制解除される。
- ・EPLによる変身の場合、ダメージ等の理由で気絶、もしくは死亡すると変身は解除される。これは睡眠等で意識を失う場合も同様とする。
- ・何等かの手段でEPLを剥離された場合、変身は強制解除される。

○オーバーブースト

レンズに気力（=SP）分け与えることで行動を強化する行動を”オーバーブースト”と呼ぶ。

1) オーバーブーストの効果

オーバーブーストは、適用する行動に対し、以下のどちらかの修正を得ることができる。

- a) 達成値増強：判定の達成値に+2する。
- b) 効果値増強：殻技能力の効果値に+2する（殻技能力の説明を参照）。

2) オーバーブーストの使用制限

- ・オーバーブーストは変身中にのみ可能。
- ・オーバーブーストによる修正が適用できるのは、その判定もしくはその処理1回のみ。武器生成等の持続的に使用できる効果に上乗せし、増強したまま使用することはできない。

3) オーバーブーストの手順

- ①オーバーブーストの使用、どの増強効果を適用するか、適用する行動を宣言する。
- ②準備行動でレンズに意識を集中。SPを1点以上消費する。消費上限はCLV。
- ③次の能動行動の達成値、もしくは効果値に、消費したSP1点につき増強効果の修正を1つ得る。例えば、SPを1点消費なら+2、2点消費なら+4、3点消費なら+6の修正を得る。

※SPが0になるように消費することも可能。その場合、行動に関連する一連の処理が終了したら気絶し、変身が解除される。

○レンズの喪失

- ・適合者が死亡した場合、体内にあったレンズは体表へ浮上した後、剥離する。
- ・体内にあるレンズは、レントゲン撮影やCTスキャンなどではその位置を発見できない。そのため、外科手術等で摘出するのは不可能。