

※以下は全てGM向けの情報である。

§ライブラリーについての追加情報
ライブラリーは全世界的に秘密組織であり、上級の構成員ですら全体を把握しているものはほとんどいない。ここではその極一部を公開する。

○ミッションと報酬
ライブラリーは様々な実験を行っており、その一部をミッションと称して研究員や被験者に依頼している。GMは以下を参考に様々なミッションをシナリオに組み込むとよい。

- 1) 装備テスト：報酬＝財産ポイント2点＋その装備を貸与。
新しいドライバーやMP L、バイク等を貸与され、その実地運用試験をさせられる。報酬の財産ポイントは、使用後のレポート提出と引き換えになる。
2) 模擬戦：報酬＝財産ポイント5点
別の部門が開発している戦闘用ドローン、他の部署の要員との模擬戦など。
3) 調査：報酬＝財産ポイント5点、1週間延長毎に＋3
スパイ活動、追跡、素行調査など、長期間に行われる監視任務。
4) 脱走者・難民者の追跡と撃破&レンズや装備の回収：報酬＝財産ポイント10点
主にレンズやドライバーを持ち逃げした者を追跡し、盗品を回収する。
5) 護衛：報酬＝財産ポイント10点
様々な資材や機材の輸送、要人の護衛任務。
人だけでなく、物を運ぶミッションもある。その場合、ロックされた耐衝撃ケースを運ばされるケースもある。

※調査、護衛といったミッションは、100%妨害を受ける前提とすること。逆に、妨害を受けるほど価値があるという意味と考えるべきである。

○レンズドライバーの管理
・量産化に成功しているとはいえ、レンズドライバーは貴重品である。
・レンズドライバーには、使用者の脳波や心音等を確認するバイタルモニターが搭載されている。これにより着用者に意識があるかどうか判断している。
・本来ならGPSを使った位置管理機能や通信機能を搭載するべきだが、次のような理由からわざと搭載されていない。

- 1) 通信システムを逆利用される可能性。
2) 通信システム自体が簡単に妨害される可能性。
3) 鼓技能力によって通信機能が阻害、もしくは故障する可能性。
4) 他部署/他国に対しても秘密裏に行動する必要性。

○レンズトルーパー
ここではライブラリーが運用を始めた遠隔操作アンドロイドについて説明する。

- 1) レンズトルーパー
別の組織が開発していた汎用型アンドロイドにレンズドライバーを装備させて制御するという形で完成した量産型アンドロイド兵士。
・レンズドライバーとMP L [Army Ant]：軍隊を組み合わせることで、戦闘アンドロイドとして遠隔操作できる代物である。
・変身やレンズの能力発揮に必要なエネルギーは、ドライバーにバッテリーレンズをセットすることで賅っている。
・通常はソフドライバを使用。1枚は「[Army Ant]：軍隊」をセット。もう1枚は作戦に応じてチャイスされるが、通常は「[Weapon]武器生成」をセットすることが多い。
・レンズトルーパーの胸部中央にバッテリーレンズ用のスロットがあり、ここにセットされているバッテリーレンズが、素体の動力源である。
・レンズトルーパーは素体の状態で活動できるが、決められた人物の音声命令しか従わない。あらかじめプログラムで行動を設定することも可能。命令実行を完了するか、一定時間、指示を与えないとスリープモードに入り、活動を停止する。

◆表：レンズトルーパーのパラメータ表
・コスト＝20 (素体のアンドロイドを作成する費用)
・LP＝6/15 ※トルーパー素体の耐久力/変身時の外殻耐久力
・SP＝10 ※搭載されているバッテリーレンズのSP残量
・《知覚》：2
・《戦術》：2
・移動力：5
・攻撃修正＝＋2/＋3 ※変身前/変身後
・破壊力：＋2
・防御修正＝＋2/＋3 ※変身前/変身後
・構造力：＋2
・装備：ソフドライバ
・メイン使用レンズ：[Army Ant]軍隊
・サブ使用レンズ：[Weapon]武器生成 ※必要に応じて変更可能。

- 2) コマンダー
・レンズトルーパーを指揮する役割をもった人物を「コマンダー」と称する。
・コマンダーはMP L [Queen Ant]：女王をドライバーにセットし、そのそのT L Nによって配下となるレンズトルーパーを操ることができる。
・ルール上は、C V×2体までを同時に運用できる。
・コマンダーは「[Queen Ant]：女王」のT L Nにより各レンズトルーパーの状態と正確な位置をレーダーを見るような形で直観的に理解できる。

- 3) レンズトルーパーへの命令指示
・レンズトルーパーは6個までの命令を優先順位設定してストックし、これに従って自律的に行動できる。
・通常、1つは「コマンダーの命令に従う、優先度＝S (最優先)」に固定されており、変更できない。
・他の5つには柔軟で複雑な命令を与えることができる。それぞれの優先順位をA、B、C、D、Eのいずれかに設定する。優先順位はS>A>B>C>D>E。各優先順位は1つしか設定できない(Aを2つのような設定はできない)。これは同じ優先順位が2つあり、命令が矛盾した場合に行動不能に陥らないようにするためである。
・研究所の設備で上記の命令をコンピューターからセットしておくことが可能。
・コマンダーは「[Queen Ant]：女王」のT L Nにより瞬時に命令を変更できる。
・バトルステージでは、能動行動を消費することで、T L Nの配下に入っているレンズトルーパーの命令を変更できる。この命令は声を出す必要がなく、頭の中で命令を思考すればよい。1体1体個別にT L Nの指示をすることも可能。ストックしている命令を書き換える場合、優先順位も設定しなおすこと。送る命令の量と複雑さは、命令伝達に必要な時間に影響を与えないものとする。

◆表：レンズトルーパーへの命令凡例
・帰還：一定時間命令が無い場合、指定ポイントへ移動した後、待機状態とする。
・移動：指定ポイントまで移動して待機状態とする。
・隠密：下位の優先順位の命令を他人に気づかれないように静かに実行する。
・襲撃：指定対象に行われる攻撃を防御する。
・警戒：一定範囲に変化(侵入者等)があった場合、コマンダーに連絡する。
・捜索：一定範囲に指定物が無いかを捜索する。

§セレスティアルズ [Celestials]
人間社会に紛れて暗躍する謎の存在。その実態は、ライブラリーの最高幹部クラスにしか開示されていない極秘情報である。

- 1) 外見
・必ず金髪碧眼の白人種の外見をしている。男性、女性に見える外見をしている個体がそれぞれある。
・まったくと言っていいほど、同じ顔、同じ体格の個体が多数存在する。
・一見して普通の人間のように見えるが、サーモグラフで見ると体温が外気温と同じであるため、これで判別できる。また、体温が無いためその肌は触れると冷たい。

- 2) 言動
・自分たちを「我ら」、人間を「お前たち」と必ず複数形で呼ぶ。自分が一人、相手が一人の時でもこれは変わらない。
・一貫して自らを「霊的高等生物」、人間を「霊的下等生物」と呼び、傲慢な態度をとる。
・常に不遜で高圧的な態度であり、言動の間違いを指摘しても取り合わない。
・よく観察すれば気付くのだが、セレスティアルズが会話する時、その声が日本語に聞こえていても、実際に口の動きはその言葉に一致していない。これは、セレスティアルズは自分達の言語を発しているが、聞く側は自分の母国語に聞こえるというものである。これは一種のテレパシー言語である。そのため、録音映像などからリップリーディングを試みても、何を話しているのかさっぱりわからない。
3) 実体
・E P Lをコアとして活動するゴーレムのような存在だが、人間のような知性、感情、趣向を持つ。
・L PとS Pが0になる死亡状態になると、体は一瞬結晶化した後、砂となって崩れ去り、その後には無色透明のE P Lが残る。これはブランクE P Lと呼ばれ、触れた適者に合わせて能力が後から設定されるもの。ルール上は入っている鼓技能力を後から選んでよいという代物。得られるブランクE P Lは、1 d 3枚、もしくは数はGMが枚数を決定する。
4) 能力
・戦闘を行う場合、後述する「ポゼッション」 という能力で戦闘体に変身する。
・変身しなくても、その身体能力はトップアスリート、もしくは特殊部隊のエリート兵士並である。
5) 目的
・彼らは正体不明の作戦を多数、実行しているらしい。
・その作戦の中には、E P Lの適者を探しているというものがある。これは人間の中にE P Lと融合することによってセレスティアルズに覚醒するものがある。これを主目的にE P Lをばら撒いている個体が確認されている。

○セレスティアルズの戦闘データ
・以下に設定されているデータは、戦闘体でない状態でのパラメータである。
・戦闘体でない状態でダメージを受けると、傷口から血ではなく白い砂が流れ落ちる。

■セレスティアルズの素体データ

- ・C L V＝5
・L P＝30
・S P＝30
・《知覚》：5
・《戦術》：5
・移動力＝5
・攻撃修正＝＋5
・破壊力＝＋5
・防御修正＝＋5
・構造力＝＋5

○テンポラリー/パーマナント・エフェクト
・C L Vが設定してあることからわかるように、セレスティアルズもテンポラリー/パーマナント・エフェクトが使用可能である。
・コアルールとは別に、以下のセレスティアルズ専用エフェクトを使用可能。

- 1) テンポラリー・エフェクト「緊急離脱」
・全身が砂と化し、周囲に飛び散ることそのステージから退場する。
・この効果を攻撃への回避として使用してもよい。その場合、攻撃は命中したが、倒した手ごたえが無い。倒したとは思えない” という演出をする。
・このエフェクトによる離脱を阻止したい場合、パーマナント・エフェクト「自動失敗」を使用する必要がある。これ以外の手段では妨害不可能。
2) パーマナント・エフェクト「E P L妨害波」
・全身から砂を噴出させて、半径5mの範囲にまき散らす。
・この砂に触れたE P Lは、活動を停止し、変身は解除される。
・この砂によって活動を停止したE P Lは、次のステージになるまで使用することはできない。
・このエフェクトは1シナリオに1回まで使用可能。

○ポゼッション [Possession]

・精霊を召喚し、自分に憑依させることで戦闘体に変身する能力。
・使用する際、準備行動で「〇〇よ、力を貸せ！」→精霊が出現して「仰せのままに。」と答える。能動行動で憑依し、変身が完了する。その際、S Pが1点減少する。
・変身後の外見は、レンズで変身したように外殻を纏うタイプ。そのカラーリングは憑依した精霊のパーソナルカラーに準拠する。

◆表：ポゼッション後の戦闘体データ
#) 精霊名：LP：移動力：攻撃修正：破壊力：防御修正：構造力：飛行：水中
1) スカイア：50：7：＋8：＋8：＋7：＋6：〇：×
2) ランディア：50：6：＋9：＋7：＋7：＋7：×：〇
3) グラシア：60：4：＋5：＋10：＋9：＋9：×：〇
4) グラシア：40：4：＋5：＋7：＋5：＋7：〇：〇
5) スイシア：50：5：＋8：＋9：＋6：＋6：×：×
6) サイティア：50：5：＋8：＋9：＋6：＋6：×：×
※この表のLP、移動力、攻撃修正、破壊力、防御修正、構造力の各値は、GMの任意でP Cの強さに合わせるように調整してよい。
※戦闘体に変身中、受けるダメージは戦闘体のLP (外殻耐久力と同じ) から減少させる。P Cと同じ本体のLPは戦闘体が破壊されるまでは減少しない。

- 1) スカイア：剣の翼乙女
・外見：丈の長い白いドレスを着て背中に白い翼のある女性。
・パーソナルカラー：白
・戦闘体の外見：白を基調とした軽量型のプレートメイル。フルフェイルのヘルムはモスリット型
・能力：刀剣 (ダメージ属性＝[切])
火炎 (火炎弾による遠距離攻撃。射程＝20m。単体目標)
飛行 (空中移動力＝移動力×2で移動)
・必殺技：スラッシング・ヘルムストーム (範囲攻撃)
描写：振り回した剣が炎の嵐を発生させる。
処理：半径3m、前方180度角の範囲にいるものすべてにダメージ。
攻撃は1回だけ振り、防御はそれぞれが「運動」で行う。
・弱点：氷結能力
2) シーア：槍の水乙女
・外見：顔以外はほぼ緑色の鱗に包まれた女性。耳や肘に鱗のような部分がある。
・パーソナルカラー：青
・戦闘体の外見：肩、肘、膝だけ革のパッド、それ以外はスケールメイル。オープンヘルムで顔側には魚の鱗のような飾りがある。
・能力：三叉槍 (ダメージ属性＝[刺])
氷結 (氷結プレスによる遠距離攻撃。射程＝10m。単体目標)
水城 (水城の抵抗無視で移動。水中呼吸の効果も有り)
・必殺技：ヒールング・プレッシャー (貫通する直線の範囲攻撃)
描写：湧き出した水が巨大な槍となって発射される。
処理：幅2m、直線30mの範囲にいるものすべてにダメージ。
攻撃は1回だけ振り、防御はそれぞれが「運動」で行う。
・弱点：火炎能力
3) ランディア：巻の鎧乙女
・外見：ドレス型のプレートアーマーを纏った女性。
・パーソナルカラー：銀
・戦闘体の外見：スパイク付きガントレットとドレス型のフルプレートアーマー。
・能力：鉄拳 (ダメージ属性＝[叩])
雷撃 (雷撃による遠距離攻撃。射程＝30m。単体目標)
高速移動 (雷撃で加速。準備行動で移動力×2を瞬間移動)
・必殺技：オールドレンジ・フルカウンター (相手の攻撃をそのまま反射)
描写：相手の攻撃を拳で殴り、跳ね返す。
処理：「オールドレンジ・フルカウンターの処理手順」に従う。
・弱点：電気能力

- ★オールレンジ・フルカウンターの処理手順
  - 1) 他的必殺技と異なり、セレスティアルズが攻撃を受けた際に使用する。
  - 2) 命中判定は行うが、攻撃達成値≦防御達成値でも命中として処理する。
  - 3) 通常どおりダメージを算出し、セレスティアルズ側がダメージを受ける。
  - 4) セレスティアルズ側が受けたダメージに、破壊力の修正を加算したダメージを反射ダメージとして攻撃した側が受ける。このダメージは外殻や防具の構造力で減少可能。この反射ダメージを回避することはできない。

※射撃攻撃に対しては飛翔体を除くことで、ダメージを受けつつ攻撃を跳ね返すための、射撃距離に関係なく反射可能。

※構造力で減少した結果、ダメージが0以下になったら、そのマイナスの分を加算したダメージが構構ることに注意。例えば、構造力で減少した結果、ダメージが-2(つまりセレスティアルズ側はダメージを受けない)となった場合、これにランディアの破壊力を加算し、-2+10=8点のダメージを攻撃者に返すことになる。

※反射する前にLPが0以下になるようなダメージだった場合、殴った拳が崩壊し、この場合のみ反射は失敗となる。

- 4) グラシア：鞭の香乙女
  - ・外見：葉と花びらでできたドレスを纏った女性。
  - ・パーソナルカラー：緑
  - ・戦闘体の外見：葉が巻き付いたような皮膚に木の根が鎖のように巻き付いている。
  - ・能力：鞭(ダメージ属性=「即」。射程=3m)  
葉刃投射(刃の付いた葉を投擲。遠距離攻撃。射程=20m。単体目標)  
光学迷彩(姿を消す。防御判定+4。使用中は攻撃不可)
  - ・必殺技：ブレインシイク・ヴォルテックス(範囲攻撃・精神攻撃)  
描写：花びらのようなものが周囲に舞い上がり、精神を汚染する。  
処理：半径8mの範囲にいるものすべてが攻撃対象。疲労ダメージを与える。攻撃は攻撃修正で1回だけ振り、防御はそれぞれが《意志》で行う。
  - ・弱点：影操作

- 5) スペイシア：弓の門乙女
  - ・外見：板を組み合わせたような鎧を纏った女性。
  - ・パーソナルカラー：黄
  - ・戦闘体の外見：細長い長方形の板を組み合わせたような模様の全身鎧。
  - ・能力：弓(ダメージ属性=「即」。射程=50m)  
空間操作(空間を歪め障害物を通す。準備行動。弓で壁抜きにも使用可能)  
瞬間移動(100m以内で teleport。能動行動)
  - ・必殺技：ゲート・オブ・カストロフ(空間攻撃)  
描写：相手を挟むように窓枠が2つ出現し、その間の空間がゆがむと破壊される。  
処理：単体攻撃。窓枠がホーミングするため回避不可。攻撃は攻撃修正で行い、防御は《体力》(変身中はそれに+《肉體強化》)で行う。
  - ・弱点：岩石操作

- 6) サイティア：杖の鏡乙女
  - ・外見：虹色のドレスを纏った女性。
  - ・パーソナルカラー：虹
  - ・戦闘体の外見：虹色の光沢を持つ燕尾服のようなスーツとシルクハット。
  - ・能力：杖(ダメージ属性=「即」)  
遠隔透視(20m先まで物体を透かして見る)  
鏡面侵入(光と化して鏡面に入り込む。弱点からのみダメージを受ける)
  - ・必殺技：インフィニット・ミラーコピィ(鏡面封印)  
描写：2枚の鏡で挟んで鏡面に閉じ込め、それを投げた杖で貫く。  
処理：《運動》による回避判定。命中したら防具や外殻による構造力を無視してダメージを与える。
  - ・弱点：音操作

- ボゼッションチェンジ
  - ・別の精霊を召喚して憑依しなおし、戦闘体を再構成する。これを「ボゼッションチェンジ」と呼ぶ。
  - ・「ボゼッションチェンジ」を行うと、戦闘体のLPがリセットされる(=最大値に戻る)。
  - ・「ボゼッションチェンジ」を行う毎にSPを1点消費する。

- 必殺技
  - ・ボゼッションチェンジで戦闘体に変身中のセレスティアルズは、必要に応じて各精霊の所に記述のある必殺技を使用できる。
  - ・必殺技を1回使用する毎に、SPを2点消費する。
  - ・必殺技を使用し、攻撃修正+2、破壊力+4の修正を入れて攻撃できる。
  - ・必殺技を使用し、攻撃修正+2、破壊力+4の修正を入れて攻撃できる。それ「範囲攻撃」と記述があるものは、1回だけ攻撃側を振り、それに対し防御側がそれぞれ対抗判定するという手順で処理する。

- ボゼッションニングの弱点
  - ・ボゼッションニングで変身中は、対応する属性による攻撃に弱くなる性質がある。
  - ・対応する属性で攻撃されると、憑依している精霊が萎縮するため、防御の判定に-4の修正、構造力に-5の修正を受ける。
  - ・弱点の欄に記載されているのは、その属性の必殺技の名称である。それらのメイン能力による攻撃を受けると、上記のマイナス修正を受けることになる。
  - ・対応する属性で攻撃され、戦闘体のLPが0になった場合、戦闘体が解除された次のターンで、セレスティアルズ本人のLPも0になるという欠点がある。この状況になったセレスティアルズは、SPが何点残っていても死亡状態となる。

- ドライバーブレイカー
  - ・レンズドライバーで変身中の相手に対してセレスティアルズが行う「対レンズドライバー用破壊攻撃」を「ドライバーブレイカー」と呼ぶ。これは以下のような手順で処理する。なお、セレスティアルズが出してくるレンズはすべてEPLであることに注意。

- ① 目標に適合する(というより適合しようとする反応を示している) レンズを体内から取り出す(準備行動)
- ② 目標にそのレンズを投げつける(能動行動)。攻撃修正=+2で判定。
- ③ 投擲されたレンズは自ら融合するために目標に向かって飛翔するため、避けても戻ってくる(どこまで執拗にホーミングしてくるかGMの自由)
- ④ 命中したら命中とみなす。この場合、手でつかむようなことをしても命中とみなす。
- ⑤ そのレンズが体内に融合すると、内側でそのレンズを起点とした変身が開始される。
- ⑥ 内側から爆発するようにそれまでの外殻がはじけ飛び、同時にレンズドライバーも破壊される。セットされたレンズは破壊されない。強制的に変身させられる上に変身用SP1点も強制的消費させられることに注意。外殻のパーソナルカラーはランダムに決める。そのEPLが持つ必殺技はプレイヤーが決定しやすい。

- § EPLとの過剰融合
  - ・ルール上、EPLとの融合は3枚までだが、これはライブラリーの研究で判明している安全圏である。
  - ・実際には4枚以上のEPLとの融合は可能。
  - ・1枚融合する毎に所縁が1つ埋まるというのは、従来のルールどおり。
  - ・4枚以上で変身する場合、フォーム名やSP消費等は以下ようになる。

◆表：4枚以上のEPLで変身するフォーム表

枚数	フォーム名	変身SP	外殻耐久力	行動障害発生値
4	クアッド	4	20	3
5	クインテット	5	25	4
6	ヘックス	6	30	5
7	セプテム	7	50	5

※強化能力はすべて加算。外殻耐久力は枚数毎に固定。  
※行動障害発生値=判定時に振った2d6の出目がこれ以下だと「行動障害表」を振ること。行動順位算出を含めたあらゆる判定がこの対象になる。

- ◆表：EPL発現位置表
  - 発現：フォーム：《外殻》：《肉體》：《運動》：《知覚》：《外殻》
  - 位置：タイプ：形成：強化：強化：強化：強化：耐久力
  - 7) 心臓：センター 2LV 2LV 1LV 1LV 0LV 10
  - ※心臓=正確な発現位置は左胸とする。

- ・人間が理性を保って融合できるのは6枚まで。実験の結果、4枚目からは人格障害や記憶障害等が発生し始めるという事実が判明している。
- ・ルールとしては判定時の2d6の出目が、行動障害発生値以下の場合、その時の行動の処理を行った後、次の「行動障害表」で1d6を振り、その指定された行動を取ること。

取る。この「行動障害表」による処理は、行動順番に関係なく即座に行うこと。

- ◆表：行動障害表
  - 1d6：名称：処理
  - 1：自殺：飛び降り等の自殺的行動を実行し2d6点の負傷ダメージ(＃)。
  - 2：自虐：自分に攻撃(%)。次のターン開始時に正気に戻る。
  - 3：攻撃：一番近い誰かを攻撃(\$)。次のターン開始時に正気に戻る。
  - 4：失踪：そのステージから退場。次のステージ開始時に意識が戻る。
  - 5：気絶：ステージ終了まで気絶。次のステージ開始時に意識が戻る。
  - 6：停止：ステージ終了まで行動不可。誰かが揺さぶれば正気に戻る。

＃・・・このダメージは防具や外殻等の構造力等に関係なく自分に1d6の負傷耐久力にダメージが入ることに注意。  
\$・・・攻撃する相手がいなければ自分を攻撃。  
※上記の1d6の出目を、テンポラリー・エフェクト「達成値+1」で修正することが可能。ただし、出目=6を+1して7にしても、6の処理を行うこと。

- ・7枚融合を果たすと人間としての理性は失われ、セレスティアルズになる。ルール上はNPCとなり、以後GMが管理する。

- EPLとの適合演出
  - ・原則としてEPLとの適合を拒否することはできない。
  - ・セレスティアルズが攻撃等の目的で投擲してくるブランクEPLは、適合者に向かってホーミングしてくる。そのため、回避したり叩き落したりしても、再び向かってくる。防御のつもりで手で掴むことは可能だが、触れた部分から融合してくることに注意。
  - ・変身中にブランクEPLが融合を開始すると、その変身は解除される。解除された瞬間は強化能力はもちろん、それまで使用していた必殺技能力の増強効果等も得られない無防備状態になることに注意。
  - ・一部のブランクEPLは、適合者の意識を乗っ取ることもある。以下の手順で処理すること。GMはこの手順を使用せず、素直に適合させてもよい。

- 適合攻撃の手順
  - 1) 適合者に対し、そのEPLが何枚目か当たるかを、そのEPLの《意志》SLVとする。例えば、2枚融合済みのキャラクターに3枚目が融合しようとする場合、そのEPLの《意志》SLV=3とする。
  - 2) EPLが適合者に触れたら、そのターンから3ターンの間、EPLを攻撃側、キャラクターを防御側として、お互いの《意志》で対抗判定を行う。この判定にEPLが勝利した場合、キャラクターはSPを1点失う。
  - 3) 3ターン経過後、キャラクターのSPが1以上残っていれば、EPLを完全に支配下に置いたことになり、以後、自由に使える。3ターン以内にキャラクターのSPが0になった場合、EPLがキャラクターを操ってそのステージから退場させる(退場の際の演出は自由。ただし、妨害できない)。そのキャラクターは次のステージ開始時に、SP=1の状態で、見知らぬ場所で意識を取り戻す。以後、融合したEPLを自由に使用できる。

- § シナリオフック
  - シナリオアイデアを参考までに列挙しておく。

- 1) 暴走
  - ・友人、家族、親戚といった自分に近い人(=所縁の設定があるNPC)が突然、行方不明になっていた。数日後、偶然再会したその人物はレンズの適合者となっており、しかも暴走状態だった。その人物は自らの欲望のままにレンズの力を振り回す。
- 2) 落し物
  - ・ある朝、道端でレンズを拾う。その直後、それは自分のものだと言い出す人物が現れ、レンズを引き渡すように言われる。
- 3) 誘拐
  - ・気がついたら誘拐され、手術台のようなところに拘束されていた。顔の見えない医師達が現れ、これから君の中にあるレンズを抽出すると宣言する。
- 4) 正義の味方?
  - ・レンズの力を用いて悪者を退治する人物を目撃する。後日、その人物が現れ、同じ能力を持つ仲間として、正義のために力を貸して欲しいと告げられる。
- 5) 遺物展
  - ・学校の行事やデートなどで美術館を訪れた際、古代の発掘品の展示物の中にレンズを発見する。展示物としては石の中に埋もれたオーパーツとなっているが、自分にはそれがレンズだとはっきりわかる。突然、来場者の1人が展示ケースを破壊。レンズを融合させて変身し、暴れ出す。
- 6) 悪の秘密結社
  - ・差出人不明の手紙が届く。手紙で指定された場所へ行ってみると、怪しげな人物が現れ、「君の力を大いなる使命のために使って欲しい」と告げられる。