

§はじめに

- ・これはオリジナルTRPG『HexCube』の拡張ルールである。
- ・『HexCube』の使用を前提として書かれているため、事前に理解しておくこと。

○コンセプト

突然、超能力を発揮し始める者達。その身に宿った力は希望か絶望か。

○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。

- ・超人ロック（漫画、著：聖悠紀）
- ・家族八景、七瀬ふたたび、エディプスの恋人（小説、著：筒井康隆）
- ・とある魔術の禁書目録（小説、著：鎌池和馬）
- ・とある科学の超電磁砲（漫画、著：冬川基）
- ・魔法科高校の劣等生（小説、著：佐島勤）
- ・モブサイコ100（漫画、著：ONE）

§用語集

- ・超干涉感応現象[ちょうかんしょうかんのうげんしょう] : Psychic Phenomena
意志の力で物体や精神に干涉・知覚する能力。いわゆる”超能力”のこと。
- ・超能力者[ちょうのうりよくしゃ]
超能力を使用できるものの総称。
- ・干涉力[かんしょうりよく] : Super-Interference Force/SIF
意志の力で動かす（＝干涉する）超能力。
- ・感応力[かんのうりよく] : Extra-Sensory Perception/ESP
意志の力で感じ取る（＝感応する）超能力。
- ・サイファー[さいふぁー] : SIFer
干涉力を表す「Super-Interference Force」の省略系「SIF」に”er”を付けたもの。
干涉力の高い超能力者のこと。
- ・エスパー[えすぱー] : ESPer
感応力を表す「Extra-Sensory Perception」の省略系「ESP」に”er”を付けたもの。
感応力の高い超能力者のこと。

§キャラクターの作成

ここでは超能力者となったキャラクターの作成について説明する。超能力情報シートを用意し、以下の手順で作成すること。

1) 超能力

- ・所縁の1番目に「超能力」と記入する。これによりPCは「超能力者」となる。
- ・この所縁の関係の設定は、自分が超能力に対してどのように思っているかを表す。
- ・このテンポラリー・ゲージは常時、チェックが入ったままとなり使用できない。

2) 境遇

- ・超能力を使えるようになった境遇を以下の表から選ぶ。
- ・サイコロを振って決めてもよい。
- ・これは厳密なものではなく、キャラクターの設定の一部であるため、以下に無いものにしてもよい。

◆表：境遇表

- 1 d 6 : 境遇 : 特記事項
- 1 : 生来 : 生まれながらにして超能力が使えた。
- 2 : 事故 : 事故に出会い、その影響で超能力が使えるようになった。
- 3 : 血統 : 代々、超能力を行使する家系に生まれた。
- 4 : 訓練 : 代々、幼少期に超能力を訓練により発現させる家系に生まれた。
- 5 : 神託 : 人知を超えた存在から超能力を授かった。
- 6 : 喪失 : 突然、超能力が使えた。そして一定期間の記憶が無い事に気づく。

3) 超能力スキル

超能力の性能の高さは、以下の2つのスキルで表現する。初期ボーナスとして、どちらか選択した方を1レベルで自動取得する。

◆表：超能力スキル表

- #) スキル名 : 説明
- 1) 《干涉力》 : 意志の力で動きに干渉する力
- 2) 《感応力》 : 意志の力で五感とは異なる知覚を行う力

4) コアルールに従ってCLV、SLV等を決定する。超能力スキルもメイク時のスキルレベルを割り振ることで上昇させてよい。SLV上限についてはコアルールに従う。

5) 超能力の取得

- ・このルールでは超能力スキルと系統に分類された超能力が用意されている。
- ・超能力取得コスト＝《干涉力》SLV+《感応力》SLV+10点。
- ・「超能力シート」を参照し、欲しい超能力に対応する取得コストを支払って使用可能とする。ただし、SLV＝0の超能力スキルに対応するものは取得できない。
- ・取得したものは「使用」欄にチェックを入れること。
- ・超能力取得コストは今後の成長のために余らせておいてもよい。

6) 財産ポイントや装備については、コアルールに従う。

7) 名前、性別等の設定を決める。

§ 超能力の行使

○超能力の書式

超能力は以下の書式で記述される。

●書式

- 超能力名 : その超能力の名称。「日本語[英語]」で表記。
- スキル : その超能力の判定に用いる超能力スキル。
- 系統 : その超能力の分類。
- 取得コスト : 取得に必要な超能力取得コスト。
- 消費SP : その超能力の発動に必要なSP。
- 射程 : その超能力が影響を与えられる距離。明確な数値以外の記述は以下のように解釈する。また2種類の距離が設定されているものもある。
自分 : 自分中心、もしくは自分にのみ効果があるもの。
接触 : SLV×1cm以下の距離なら接触しているとみなす。効果によっては自分に適用してもよい。
- 効果 : その超能力の効果についての説明。以下の記号のとおり使用タイミングが決まっている。
- ◆表：タイミグー覧表
- [能動] : 能動行動で効果を発揮
- [準備] : 準備行動で効果を発揮
- [受動] : 受動行動で効果を発揮
- [開始] : ターン開始時点で効果を発揮
- [宣言] : 宣言した時に効果を発揮

※文中にSLVと記述がある場合、その超能力に対応するスキル（《干涉力》、《感応力》）のレベルを用いること。

○使用タイミングが[宣言]の効果について

- ・使用タイミングが[宣言]の効果は、いつでも宣言した時に効果を発揮できる。
 - ・能動行動や準備行動を消費して、[宣言]の効果を発揮してもよい。これにより最大で3回、[宣言]の効果を使用可能だが、同じ[宣言]の効果を使用することはできない。
-

○超能力の使用手順

超能力は以下の手順で処理する。

1) 宣言フェイズ

- ・使用する超能力の発動効果と、その影響を与える目標を宣言。
- ・難易度設定が必要な場合、この段階でGMが難易度を決める。

2) 消耗フェイズ

- ・消費SPが1以上の超能力を使用する場合、ここでSPを消費する。
- ・効果変化のために追加でSP消費する場合も、この段階で行う。

3) ロールフェイズ

- ・指定されている超能力スキルでロールし、達成値を出す。

4) 判定フェイズ

- ・ロールがファンブルでなければ、その達成値からGMが結果を判定する。
- ・特に難易度が設定されない超能力は、ファンブルでなければ発動成功とする。
- ・ロールがファンブルの場合、発動失敗となるが、消耗フェイズで消費したSPは消費されないことになる(値を戻すこと)

※SP消費により気絶となる場合、判定や処理が終了したら気絶となるものとする。

※準備行動や受動行動で使用する超能力であっても、上記の手順は同じことに注意。

※発動タイミングが能動行動、準備行動の超能力は、各行動時に1回のみ発動可。

※発動タイミングが受動行動の超能力は、受動行動の判定時に各1回発動可。

○超能力による通常判定と対抗判定

1) 通常判定

GMが難易度(目標値)を設定し、超能力スキルによる達成値がそれ以上なら成功。

2) 対抗判定

相手の達成値に対し、超能力スキルによる達成値を出し、結果を判定する。超能力同士による対抗判定も同じとする。

○超能力による攻撃と防御

1) 超能力による攻撃

- ・攻撃に使用できる超能力は、物理攻撃と精神攻撃の分類がある。
- ・攻撃に使用できる超能力には、攻撃修正と破壊力の記述がある。これを対応する超能力スキルで使用する武器のように扱う。

2) 防御

2-1) 超能力を使用しない防御

- ・超能力による物理攻撃は、《運動》で防御判定できる。
- ・超能力による精神攻撃は、《意志》で防御判定できる。

2-2) 超能力を使用した防御

- ・防御に使用できる超能力には、防御修正と構造力の記述がある。これを対応する超能力スキルで使用する防具のように扱う。
 - ・超能力による物理攻撃は、構築系超能力で防御判定できる。
 - ・超能力による精神攻撃は、心壁[Wall]で防御判定できる。
-

○超能力の持続時間

1) 「自動維持」と記述が有るもの

- ・ 1度発動すると他にSPや行動を消費することなく、そのステージ終了まで自動的に維持できる。
- ・ 気絶すると効果は解除される。
- ・ 宣言するだけで効果を終了できる。これには行動を消費しない。
- ・ 自動維持の解除の記述がある場合は、それに従う。

2) その他

- ・ 維持についての記述が有るものは、それに従う。
- ・ 維持についての記述が無いものは、記述されているタイミングの時のみ発揮できる。効果を発揮し続けることはできず、各記述されているタイミングで発揮しなおす必要がある。

○合体発動

複数で1つの超能力を発動することで、より強力な効果を発揮できる。これを「合体発動」と呼ぶ。

1) 前提条件

- ・ 参加メンバー全員が、その使用する超能力を取得していること。

2) 使用宣言

- ・ ターン開始時に、使用する超能力、参加メンバーとリーダーを宣言する。
- ・ 行動順番はリーダーのみが決めること。

3) 発動

- ・ 使用する超能力スキルのレベルを、参加メンバーの分、全て加算する。その値を発動レベルとする。
- ・ リーダーが発動レベルでその超能力の判定を行う。
- ・ 超能力の使用による消耗がある場合、リーダーと参加メンバーの中で誰がどれだけ分担するのか、好きに決めてよい。

§ 超能力の成長

1) 超能力スキルの成長

- ・ 1LV上昇につき経験点が4点必要。SLV上限はコアルールに従う。

2) 超能力取得コストの取得

- ・ 2点の消費で超能力取得コストを1点獲得できる。

3) 超能力の取得

- ・ 所定の超能力取得コストを消費すること、欲しい超能力を使用可能にできる。
-
-