

§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

異界からの来訪者の血を引く一族。その人ならざる力を持つ者達を、人は「鬼」と呼んだ。時は現在。その血脈は細々と受け継がれている。

○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。
・ 鬼 (PCゲーム、作: Leaf)
・ 夜桜四重奏～ヨザクラカルテット～ (漫画/アニメ、作者: ヤスダズズビト)
・ DOG DAYS (アニメ、原作: 都築真紀、制作: セブン・アークス)
・ ワールドトリガー (漫画、著: 草原大介)

§用語集

- 鬼[おに]: Ogre
古来より超常的な存在を表す言葉の1つ。このルールでは異界からの来訪者の血を引く、超常的な能力を持つ一族の者を「鬼」と呼ぶ。
・ 霊鬼族[れいきぞく]: Psychic Ogre
異界からの来訪者の一族の本来の呼び名。
・ 霊鬼力[れいきりょく]: Boosted Spiritual Power
霊鬼族が持つ超常的な力。
・ 脈動種[みやくどうしゅ]: Physical Race
霊鬼族の中で肉体的特殊能力を発揮できる者達。その特性は才能ではなく遺伝的なものである。
・ 霊応種[れいおうしゅ]: Spiritual Race
霊鬼族の中で精神的特殊能力を発揮できる者達。その特性は才能ではなく遺伝的なものである。
・ 脈応種[みやくおうしゅ]: Hybrid Race
脈動種と霊応種の両方の血を引くハイブリッド。両方の種が持つ特殊能力を発揮できるが、他の種が持つ特殊潜在能力を発揮できない。
・ 霊鬼法義[れいきほうぎ]: Ogre Powers
霊鬼族が持つ特殊能力の総称。
・ 脈動戦鬼[みやくどうせんき]: Physical Ogre Power
霊鬼法義のうち、脈動種が発揮できる肉体的特殊能力の総称。
・ 霊応祥鬼[れいおうはいき]: Spiritual Ogre Power
霊鬼法義のうち、霊応種が発揮できる精神的特殊能力の総称。
・ 鬼神奥義[きしんおうぎ]: Hyper Boosted Ogre Power
脈動種と霊応種だけが使用可能な特殊潜在能力。
・ 霊角器官[れいかくきかん]: Celestial Horn
高い霊鬼力を持つ個体が、稀に頭部に持って生まれる角状器官。いわゆる『鬼の角』である。これを持つ個体は、一族の中でも別格の扱いとされる。男性の場合は鬼皇(きおう)、女性の場合は鬼姫(おにひめ)と呼ばれ、そのほとんどが部族の中心たる長の役割を担う。脈動種、霊応種、脈応種のいずれからも霊角器官を持つ個体は出現している。霊角器官が途中から生えてくる個体も存在する。
・ 長命種[ちやうめいしゅ]: Extended Life Race
霊鬼族の中でも、その生命体として寿命に特化した潜在能力を持つ個体を「長命種」と呼ぶ。長命種には以下のような特徴がある。
a) 長命種の肉体は、一定年齢まで成長した後に停止し、以後その外見が固定される。そのため、見た目は十代という個体も存在する。
b) 今のところ寿命で死んだ長命種はいない。
c) 脈動種、霊応種、脈応種のいずれからも長命種の個体は出現している。
d) 霊鬼族の中で知られる長命種は、ほんの数人である。
e) 長命種の個体は、霊角器官を持つ個体と同格として扱われる。ただし、長命種であると周囲が認めるようになるには、少なくとも半世紀の時間が必要。

§キャラクターの作成

PCは霊鬼族の血を引くキャラクターとなる。霊鬼族情報シートを用意し、以下の手順で作成すること。

1) 霊鬼族

- 所縁の1番目に「霊鬼族」と記入する。これによりPCは人間ではなく「霊鬼族」であることになる。
この所縁の関係の設定は、自分が霊鬼族という種族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使用できない。

2) 鬼種(きしゅ)の選択

霊鬼族はその肉体的・精神的ポテンシャルが異なる鬼種(人間の種のようなもの)が存在する。以下から選択し、霊鬼族情報シートの「■鬼族」の欄にある該当する種のチェックを入れること。

◆表: 鬼種表

- 1) 脈動種: 肉体的特殊能力を発揮できる者達。
2) 霊応種: 精神的特殊能力を発揮できる者達。
3) 脈応種: 脈動種と霊応種の両方の血を引くハイブリッド。

3) スキルボーナス

鬼種により以下のスキルにボーナスがある。これはコアルールのスキル配分点とは別である。

◆表: 鬼種別スキルボーナス表

- 1) 脈動種: 《運動》か《体力》のどちらかに+1 LV
2) 霊応種: 《知覚》か《意志》のどちらかに+1 LV
3) 脈応種: 《知覚》、《運動》、《体力》、《意志》のいずれか1つに+1 LV

3) 境遇

- 自らが鬼であることを知った境遇を以下の表から選ぶ。
サイコロを振って決めよう。
これは厳密な決めではなく、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 d6: 境遇: 特記事項
1: 生来: 生まれた直後から霊鬼族としての力を発現していた。
2: 事故: 事故に出会い、霊鬼族としての力に覚醒することで生き残った。
3: 血統: 代々、霊鬼族の家系に生まれた。
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: 隔世: 隔世遺伝により、人間の間に生まれた。
6: 喪失: 気付いたら能力を発現していた。しかも、一定期間の記憶が無い。

4) スキル《霊鬼力》を1レベル、無償で取得する。

5) 霊鬼法義(後述)を6個取得する。ただし、鬼種によって取得できる範囲が異なる。

◆表: 霊鬼法義選択表

- 1) 脈動種: 『脈動戦鬼』の中から6個取得。
2) 霊応種: 『霊応祥鬼』の中から6個取得。
3) 脈応種: 『脈動戦鬼』と『霊応祥鬼』を合わせた中から6個取得。

6) 霊角器官の設定

- 霊角器官を持つ個体にすることが可能(任意選択)。
霊角器官を持つ個体にしたい場合、所縁の1つとして「霊角器官」を設定する。
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使用できない。
この所縁の関係は、自分の霊角器官に対してどのように思っているかを表す。
霊角器官を以下の3種類から選択する。
霊鬼族情報シートの「□霊角器官」にチェックを入れ、以下から選択した角に該当するチェックを入れ、必要ならその本数を記入する。

A) 大角(おづの)

- 頭部に生える長さ5cm以上の角。本数は1~3から選択。
角の形状は湾曲型。形状は自由。頭部に沿うように曲がっていてもよい。
明らかに頭部のシルエットが人間とはかけ離れた異質なものとなるため、大きなフードや花嫁衣裳の角隠しといった大きな手段でないと隠すことはできない。
《霊鬼力》に+2 LV。この修正による上昇は、コアルールでのレベル上限(C LV+1)を超えることはできない。この修正を加えた結果、C LV+1を超えたら、その差分は無駄となり消滅する。

B) 小角(こづの)

- 頭部に生える長さ1~3cm程度の小さな角。本数は1~5から選択。
角の形状は円錐型で真っ直ぐ。角の配置は自由。
帽子や髪型、髪飾りなどの工夫でかろうじて隠すことができる。
《霊鬼力》に+1 LV。この修正による上昇は、コアルールでのレベル上限(C LV+1)を超えることはできない。

C) 隠角(かづの)

- 頭部に生える長さ3~5cm程度の角。本数は2本固定。
角の形状は緩やかに湾曲している。
この角は普段は頭部に隠れており、霊鬼力を使用するときだけ出現する。角の配置、出現位置は自由。
角を出さない状態では霊鬼力を使用できない。そのため、ヘルメットや兜などで角が出せない状況だと、霊鬼力に関する一切の特殊能力は使用できない。
《霊鬼力》に+1 LV。この修正による上昇は、コアルールでのレベル上限(C LV+1)を超えることはできない。

7) 長命種の設定

- 長命種としての性質を持つ個体にすることが可能(任意選択)。
今のところ寿命で死んだ長命種はおらず、実年齢は何歳に設定してもよい。
長命種にする場合、以下のルールを適用する。

●長命種のルール

- 長命種の個体になりたい場合、所縁の1つとして「長命種」を設定する。
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使用できない。
この所縁の関係の設定は、自分が長命種という存在(自分を含む)に対してどのように思っているかを表す。
霊鬼族情報シートの「□長命種」にチェックを入れ、設定した外見年齢と実年齢を記入すること。
コアルールのメイクルールの内、以下のものを変更する。
1) 初期C LVは+1される(結果としてC LV=2 or 3となる)
2) LP、SPへの基本の加算は+6ではなく、+5で計算する。

※補足

霊角器官持ちながら長命種でもあるというキャラクターも作成可能。その場合、キャラクター作成完了後に所縁が3つ埋まっていることに注意。

8) コアルールに従ってC LV、S LV等を決定する。《霊鬼力》や鬼種別スキルボーナスで得たスキルもコアルールに従って上昇させてよい。

9) 財産ポイントや装備については、コアルールに従う。

§ 霊鬼法義

- ここでは『脈動戦鬼』と『霊応祥鬼』という2系統の特殊能力について説明する。
特に記述が無い限り、説明文中のS LVは《霊鬼力》S LVとする。
使用タイミングの記述(能動行動、準備行動、受動行動、ターン開始時、被害判定時)が無いものは、宣言時に効果を発揮する。
持続時間についての記述(ステージ終了まで等)が無いものは、維持宣言することですべて維持可能。

1) 脈動戦鬼[みやくどうせんき]

脈動種と脈応種が習得できる特殊能力。

□ 霊鬼突起[れいかくしょうき]

五感が研ぎ澄まされ動物的な知覚能力を得る。《知覚》の達成値に+S LV。

□ 霊鬼追尾[れいかくついで]

能動行動で触れたものに霊的マーキングを行い、それを追跡できる。このマーキングは、付けた当人にしか知覚できない。
最大でS LV×1kmまで探知可能。それ以上離れると、霊的マーキングが失われる。
マーキングできるのは1つのみ。
最初の発動に消費は不要だが、この効果はステージ終了時に失われる。ステージを超えて効果を維持したい場合、次のステージ開始時にSP 1点の消費が必要。

□ 霊陣戦鬼[れいじんせんき]

戦況を読む能力に長ける。《戦術》の達成値に+S LV。

□ 霊陣護鬼[れいじんごき]

被害判定時に使用宣言。SP 1点消費でダメージを2点減少できる。
1回の被害判定で消費可能なSPはS LVまで。

□ 地脈生氣[ちみやくせいき]

能動/準備行動を全て消費。自然の地面(周囲に植物が自生しており土がむき出しの地面)に触れていることでLP 1点回復。
この効果は1ステージに1回のみ可能。

□ 地脈靈氣[ちみやくれいき]

能動/準備行動を全て消費。自然の地面(周囲に植物が自生しており土がむき出しの地面)に触れていることでSP 1点回復。
この効果は1ステージに1回のみ可能。

□ 霊角武装[れいかくぶそう]

素手や爪を霊気で包み破壊力を向上させる。
素手の破壊力に+1する。《格闘》で使用。素手の破壊力が変更される効果と併用する場合、その能力の破壊力修正は変更後の値に加算する。
絵的には両手足の先端4か所が一度に強化されるものとする。
この効果を得る攻撃は、霊体や非霊体など物理攻撃が無効な状態になっているものを通常どおり傷つけることができる。

□ 霊角兵装[れいかくへいそう]

準備行動で霊気を束束させて投擲武器を生成(槍、手裏剣、ブーメランなど形を宣言すること。次の能動行動に《投擲》で使用。
武器としては、攻撃修正=±0、破壊力=+S LV、射程=S LV×10m。

□ 霊脈経路[れいみやくけいろ]

地脈の流れを異空間の通路として使用し、能動行動でSP 1点消費して視界内に瞬間移動できる。
この効果で移動できる最大距離は移動力×3m(=全力移動の距離)とする。
衣類や装備を捨て肉体のみを移動させるなら、拘束からの脱出にも使用可能。

□ 霊脈転移[れいみやくてんい]

- ・地脈の流れを異空間の通路として使用し、能動行動でSP1点消費して、あらかじめ決めておいたSLV×1箇所内であれば瞬間移動する。
- ・移動先はファーストステージでの宣言可能。移動先の変更は、シナリオ毎のファーストステージでのみ可能。
- ・移動の際、追加でSP1点消費する毎に他人1人を連れていける。要接触。この効果で連れていかれるのを拒否する場合は、移動直前に《器用》か《体力》（どちらを使用するかは状況からGM判断）をもって対抗判定で振りほどけるかどうかを判定すること。振りほどかれて移動をやめるならSP消費しなくてよい。

○鬼魂鎧装【れいきがいそう】

- ・準備行動で全身を霊気の鎧で包む。
- ・この効果を発揮中、素手の攻撃を破壊力+1&負傷ダメージに変更。
- ・この効果を発揮中、皮膚自体が構造力+1の鎧と同じ効果を得る（この効果は防具と重複可）。

○鬼魂爆散【れいきばくさん】

- ・準備行動でSP1点消費して力を溜め、能動行動で自分の周囲SLV×2m半径に爆発を起こしてダメージを与える。この効果で自分と自分の装備品は傷つかない。
- ・武器としては、攻撃修正+1、破壊力+SLV、《射速》で判定。
- ・攻撃の判定を1回だけ行い、範囲内にいるものはそれに対して防御判定を行う。
- ・攻撃範囲を縮小するのは自由。

2) 霊応拜鬼【れいおうはいき】

霊応種と脈応種が習得できる特殊能力。

○霊化心眼【れいかしんがん】

- ・物体に遮られることなく周囲を透視する。距離はSLV×10mまで。

○霊化正眼【れいかせいがん】

- ・透明化しているもの、変装、特殊能力等で外見を偽っているものを見破る。
- ・それらを見破る際の《知覚》の判定に+SLV。

○霊破投射【れいはとうしゃ】

- ・霊気を投射することで非物理攻撃。破壊力+1として《意志》で攻撃。防御も《意志》で判定。疲労ダメージ。射速=SLV×10m。
- ・この能力を1回使用する毎にSPを1点消費する。

○霊破蛇眼【れいはじゃがん】

- ・《意志》で対抗判定し、勝利したら相手を精神的に金縛り状態にする。
- ・金縛り状態になった目標は、金縛り状態になったその次のターン終了までの間、全ての判定にSLVの修正を受ける。

○霊心治療【れいしんちりょう】

- ・能動行動でSP1点消費し、自分のLPを1d3点回復。この効果は1ステージに1回のみ使用可能。
- ・能動行動でSP1点消費し、他人のLPを1d6点回復。要接触。所縁の相手なら視界内にいれれば接触なしで回復可能。この効果に使用回数制限は無い。
- ・この効果の目標が所縁の相手の際、所縁の設定が友情の場合は+1点、恋愛の場合は+2点を、上記の回復する点数に加算できる。

○霊心回復【れいしんかいふく】

- ・能動行動でLP1点消費し、自分のSPを1d3点回復。この効果は1ステージに1回のみ使用可能。
- ・能動行動でLP1点消費し、他人のSPを1d6点回復。要接触。所縁の相手なら視界内にいれれば接触なしで回復可能。この効果に使用回数制限は無い。
- ・この効果の目標が所縁の相手の際、所縁の設定が友情の場合は+1点、恋愛の場合は+2点を、上記の回復する点数に加算できる。

○霊光復元【れいこうふくげん】

- ・生物、非生物に関係なく欠落した部分をそこから生えるように復元再生する。
- ・復元にはそれなりに時間がかかる（復元に消費する量に応じてGMが決める）。
- ・修復中は移動不可。修復される前に動くことと復元失敗となる。
- ・完全に修復が完了したら、目標のLP（生物の場合）、もしくは耐久力（非生物の場合）は最大値まで回復する。
- ・この効果を使用開始時、SPを3点消費する。

○霊光障壁【れいこうしょうへき】

- ・能動行動でほんやりと輝く霊気の障壁を作り出す。障壁の形状は自由。半球状や球状にして全方位防御としてもよい。
- ・障壁は構造力=SLV、耐久力=SLV×5とする。球状に展開する場合、直径SLV×2mまで。直線の壁なら縦SLV×2m、横SLV×5mまでの大きさにできる。大きさを縮めるのは自由。
- ・障壁を発生させる際に空間に固定するの、自分や他人、物体を中心にするのを選択する。空間に固定する場合、上記の構造力は+1される。自分や他人、物体を中心にする場合、それが移動したら障壁も移動することができる。
- ・障壁を発生させる際にSPを1点消費する。
- ・自分中心に展開している場合、準備行動で自由に入出力する穴を開け閉めできる。
- ・障壁は耐久力がゼロになるか、ステージ終了まで維持できる。
- ・障壁は1つのみ維持できる。次の障壁を発生させると、それまでの障壁は瞬時に消滅する。
- ・障壁に攻撃が加えられる場合、以下の手順で処理する。
 - 1) 攻撃側は通常の命中判定とおり達成値を出し、障壁側はSLV=0扱いで防御の達成値を出す。ダメージは障壁を張ったものが振ること。振れなかったこととなる。
 - 2) 攻撃達成値<防御達成値なら、障壁にダメージを与えられなかったこととなる。攻撃達成値>防御達成値ならコアルールどおりダメージを算出し、障壁の耐久力を減少させる。

○霊翔光翼【れいしやうこうよく】

- ・ほんやりと輝く霊気の翼を発現し、飛行する。
- ・移動速度は移動力のルールそのままとする。空中での静止も可能。
- ・飛行開始時にSPを1点消費する。
- ・この効果はステージ終了時に失われる。ステージを超えて効果を維持したい場合、次のステージ開始時にSP1点の消費が必要。

○霊翔水翼【れいしやうすいよく】

- ・ほんやりと輝く霊気の帯を全身にまとい、それによって周囲の水を操作して水中へ水上を移動する。
- ・移動力そのまま移動可能。
- ・この効果を発揮中、水深によるペナルティをSLVだけ相殺（最大で±0まで）できる。
- ・この効果を発揮中、水中では空気中であるかのように呼吸可能。
- ・この効果を発揮時にSPを1点消費する。
- ・この効果はステージ終了時に失われる。ステージを超えて効果を維持したい場合、次のステージ開始時にSP1点の消費が必要。

○霊気防壁【れいきぼうへき】

- ・準備行動を消費し、そのステージ終了までの間、外部から受けるあらゆるダメージを1点減少させる霊気の防壁を纏う。
- ・SP1点消費して他人にこの効果を与えることも可能。他人にこの効果を使用した場合、減少できるダメージは2点となる。
- ・この効果による防壁は、他人から受ける精神（SP）にダメージを与えるような非物理的ダメージや疲労ダメージも減少可能。

○霊気微光【れいきびこう】

- ・能動行動でほんやりと輝く霊気の膜を全身にまとい、姿を透明化する。
- ・この効果を使用する場合は、コアルールの「見えない」-4ではなく、SLVをマイナス修正（＝見えない）として処理する。そのため、SLVが高くなれば、5、6、7...というように修正も増えていく。ことに注意。
- ・この効果の使用者相手に、霊化正眼を使用した場合、そのプラス修正は、上記のマイナス修正と相殺するように処理する。
- ・この効果を発揮時、SPを1点消費する。
- ・この効果は維持しなければそのターン終了時に解除される。
- ・この効果を維持したい場合、各ターン開始時に、維持とそのターンの能動行動の放棄を宣言すること。

S 鬼神奥義

- ・脈動種、もしくは霊応種だけが使用可能な特殊潜在能力。

・実際に使いこなせるようになるにはそれなりの鍛錬が必要だが、霊鬼族のPCはその鍛錬は終了している扱いとする。そのため、下記で説明する能力は自動取得とする。

○鬼神化【きしんか】

- ・脈動種のみが使用可能な特殊潜在能力。
- ・肉体の潜在能力を解放し、肉体強化をする技術である。
- ・発動すると肉体の筋肉量が増加し、体格が約1.2倍に。骨格や神経、心肺機能もそれに耐えられるように強化される。

1) 発動手順

- ①準備行動で精神集中してLP1点消費。
- ②次の能動行動を消費して身体構造を強化し「鬼神化状態」に移行する。
- ③そのステージ終了まで効果持続。宣言するだけで瞬時に終了可能。

2) 鬼神化状態で得られる効果

- ・《体力》を用いた判定の達成値に+4。
- ・《格闘》、《白兵》、《投擲》を用いた武器の破壊力に+4。
- ・移動力に+4して移動距離を計算できる。
- ・助走無しで垂直方向に移動力×1m、水平方向に移動力×2m、助走ありで垂直方向に移動力×2m、水平方向に移動力×4mの跳躍が可能。助走は準備行動で補助移動を行うものとする。この跳躍距離計算の移動力は、上記の移動力+4の修正を加えたもので行う。

・所縁「霊鬼族」の関係の設定によって、上記の能力は以下のような修正を受ける。

- A) 所縁の関係=不信の場合、前述の設定の+4は全て+5に変更される。
- B) 所縁の関係=敵意の場合、前述の設定の+4は全て+6に変更される。
- C) 所縁の関係=上記以外の場合、前述の設定は+4のまま。

3) デメリットA: 衣類破損

- ・鬼神化状態に移行した際、柔軟性の無い衣類は破壊される。
- ・どこまで破損対策をしておくかは、プレイヤーが決めておくこと。
- ・世間一般で「柔軟性がある」、「伸縮性がある」といった衣類は破壊されないものとする。
- ・体格の変化を見越して、あらかじめ大きな服を着ておくということも可能。

4) デメリットB: 暴走状態

- ・鬼神化を使用中、判定で1ゾロを振った時点で理性が一時的に喪失し、暴走状態となる。この状態はテンポラリーエフェクトによる振り直しで回避することはできない。
- ・行動としては失敗（達成値=0）のままだが、SPを2点消費できれば、この暴走状態になることを回避できる。
- ・暴走状態の間は、一番近い動く目標を攻撃し続ける。他の理性的な行動や選択は不可。ただし、防御行動は通常どおり行える。様々な特殊能力は使用可能だが、適切な状況判断や選択が必要なものはない。
- ・自分の手で誰か倒す（気絶、もしくは死亡）、もしくは何か物体を半壊状態（=物体の耐久力を半分以下にする）にしたら、そのターン終了時に正気に戻り、暴走状態は解除される。
- ・暴走状態になったら、事態が収拾していても暴走状態が解除されない限り、そのステージは終了しない。
- ・攻撃等で気絶するとこの暴走状態は終了する。

○鬼魂化【きごんか】

- ・霊応種のみが使用可能な特殊潜在能力。
- ・肉体の制約から解放された高次の霊的存在に変化する技術である。

1) 発動手順

- ①準備行動で精神集中してLP1点消費。
- ②次の能動行動を消費して身体と装備を霊体化させ「鬼魂化状態」に移行する。
- ③そのステージ終了まで効果持続。宣言するだけで瞬時に終了可能。

2) 鬼魂化状態で得られる効果

- ・肉体と装備品全てを霊体化して実体を持たない姿となる。
- ・重力を無視して通常の移動力で浮遊/飛行可能。
- ・《知覚》を用いた判定の達成値に+4。
- ・《意志》を用いた判定の達成値に+4。
- ・特に記述が無い限り、物理的な攻撃（[刺]、[切]、[叩]）からは一切のダメージを受けない（攻撃が通り抜ける）。ただし、同じ鬼魂化を使用した相手にはこの効果は適用しない。また、エネルギーによる攻撃（[火]、[水]、[雷]）、エネルギーによる障壁、精神に影響を与える効果からは普通に影響を受ける。
- ・物理的な攻撃と同様に、あらゆる物体を通過することができる。ただし、物体の通過は水の中を通過するような感触となっており、同時に呼吸もできなくなる。物体の中には水の中ではないので、「霊翔水翼」による水中呼吸は適用しない。

・所縁「霊鬼族」の関係の設定によって、上記の能力は以下のような修正を受ける。

- A) 所縁の関係=友情の場合、前述の設定の+4は全て+5に変更される。
- B) 所縁の関係=恋愛の場合、前述の設定の+4は全て+6に変更される。
- C) 所縁の関係=上記以外の場合、前述の設定は+4のまま。

3) デメリットA: 物理干渉不可

- ・鬼魂化状態の間、物体に触れることができなくなる。
- ・触れることで効果を発揮する能力は使用不可となる（触れなくてよいものは可）。
- ・同じ鬼魂化状態の相手には触れることができる。

4) デメリットB: 制御不能状態

- ・鬼魂化を使用中、判定で1ゾロを振った時点で精神が乱れ、制御不能状態となる。この状態はテンポラリーエフェクトによる振り直しで回避することはできない。
- ・行動としては失敗（達成値=0）のままだが、SPを2点消費できれば、この制御不能状態になることを回避できる。
- ・制御不能状態になると、移動、会話、他者への干渉が不可能になる。特に他者への干渉を試みることはできないが、目標をすり抜けたら到達できなかったりする。
- ・制御不能状態では、いくらか声を出しているつもりでも他人には一切聞こえない。制御不能状態では、自らの意志で移動できない。非実体のままなので、風の影響等で流されたりはしない。
- ・制御不能状態は、GMがこっそりと1d6を振って何ステージ続くか決める。この持続ステージ数はプレイヤーには教えず、終了時に唐突に元に戻ることを伝えることとする。

S 成長

経験点を消費することで以下のように成長させることができる。

◆表: 霊鬼族成長経験点一覧表

・《鬼魂力》の上昇	: 通常のスキルと違い、1LV上昇に4点必要。
・新たな霊鬼法義を1つ取得	: 4点必要
・霊角器官を発現	: 角なし→小角 or 臙角は5点、角なし→大角は10点
・霊角器官が変化	: 小角 or 臙角→大角は5点 ※A
・長命種に覚醒	: 5点 ※B

※A: 角の変化は一方向的であり、角が小さくなる方向の変化は不可。角の変化に合わせて《鬼魂力》SLVも上昇する（キャラクター作成のルールを参照）。ただし《鬼魂力》SLVは、CLV+1を超えることはできない（超えてしまった分は無駄に消費する）

※B: 長命種になった時点でCLV+1し、LPとSPを+5で再計算する。

S種としての霊鬼族

○社会構成

- ・霊鬼族は、鬼神/鬼姫を中心として集団を作る部族社会が基本である。
- ・人里離れたところに一族で集落を構えるのが普通だが、近年は人間が住む村の半数ほどが実は霊鬼族というところも増えている。
- ・十数名~百名未満程度の単位でまとまっているが、近隣の部族との交流は頻繁に行われている。もつとも、現代社会に適應できている者達は、ネットを通じて交流しているものもいる。

○分布

- ・迫害されて育った脈応種なども含まれており、全体的に反社会的な思考にまどまりつつある。そのため、他の部族を脅かす集団に成長してきている。
- ・リーダー格は複数いるが、巧妙に正体を隠している。

○三鬼神

- ・長命種の長老が語るところによると、日本の神話に登場する『三貴神』（さんきしん）と同じ名を持つ3人の鬼がいるらしい。この3人は姉弟であり、霊鬼族の中では、三鬼神（さんきしん）と呼ばれている。
- ・いずれも霊鬼族の部族構成が成立するかしないかという古代に生まれた長命種だと伝わっている。

- 1) アマテラス：♀、霊応種／大角／長命種
 - ・ある場所に籠り、世間から隔絶された状態で過ごしていると伝えられている。
 - ・長い年月の間に情報が風化しており、その籠っている場所は不明になっている。
 - ・この籠りは、日本神話における「天照大神の岩戸隠れ」に類似する話だが、霊鬼族の中では、その籠りから出てきた（もしくは策略で出てくるように仕向けられた）という伝承は一切ない。そのため、まだ籠っていると認識されている。
 - ・彼女自身は絶大な霊鬼力を有し、創造神クラスの力を持つとされている。
- 2) ツクヨミ：♂、脈応種／小角／長命種
 - ・強力な霊鬼法義を行使した反動で、永遠に近い昏睡状態になっていると伝えられている。
 - ・その体は、御神体としてある神社に保管されている。その神社は人間社会にも知られているものだが、管理している者達は実は霊鬼族である。
 - ・彼が眠りにについている理由は門外不出らしく、御神体として管理している霊鬼族の者達は、そのことについて完全に口を閉ざしている。
- 3) スサノオ：♂、脈動種／隠角／長命種
 - ・神代の時代、その圧倒的な霊鬼力を持って山を真っ二つにしたと伝えられる鬼。
 - ・日本神話における「須佐之男命」の伝承と同じく、手の付けられない乱暴者だったらしく、日本における奇妙な地形のいくつかは、彼が暴れた場所であるらしい。
 - ・霊鬼族の中では、突然失踪し、行方不明であると伝わっている。
 - ・長命種であるため、別の名で部族を率いているという噂もあるが、真偽の程は定かではない。

○酒井 道地（さかい どうじ）：♂、脈応種

- ・霊鬼族の中でも最も稀有とされる、人間社会で医者になった鬼として知られる。
- ・病床数一桁という小さな病院「酒井医院」の院長をしている。この病院のスタッフは全て霊鬼族である。
- ・表向きは在宅訪問治療を行う病院として、人間社会には知られている。そのため、人間の患者も多い。
- ・この病院は、小さいながらも内科、外科、整形外科、産婦人科と、4つの診療科を持つ。
- ・この病院の最大の顧客（というか患者）は、やはり霊鬼族である。特に人間社会に紛れることが困難な小角、大角、長命種への医療がメインとなる。表だって歩けない彼／彼女らのために、在宅訪問治療という形で治療や投薬を行っている。
- ・脈応種を嫌う血統主義者でも、彼だけは認めるという者が多い。

§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) 鬼切
 - ・近隣の部族から、霊鬼族だけを狙った通り魔事件の発生が伝わってくる。
 - ・犠牲者は、鋭利で長大な刃物で斬殺されているらしい。
 - ・噂の伝播から数日後、P C達の部族でも犠牲者が出る。
 - ・長老や顔役達の対処が後手に回る中、P C達は通り魔への対処を迫られる。
- 2) 斬鉄
 - ・「鍛鉄鬼」の異名で知られる「荒上 源齊」の所に泥棒が入った。
 - ・盗まれたのは、源齊が作成したがすぐに封印したといわれている鬼神刀“斬鉄”。
 - ・泥棒に唯一出くわした源齊の弟子の一人は、斬殺されている。
 - ・P C達を含めた付近の部族に、鬼神刀“斬鉄”の奪還が命じられる。
- 3) 奪還
 - ・P C達は夜、部族の顔役から密かに召集をかけられた。
 - ・部族の先代の鬼姫が持っていたと伝わる霊水鏡。それを盗んだ犯人が判明し、P C達は密かにそれを奪還するように命じられる。
 - ・犯人は人間社会に紛れ込んで生活しているらしく、周囲に私兵を配備しているらしい。
 - ・召集の場に同席した長老が最後に告げる。「可能なら犯人を殺せよ。」
- 4) 暗殺
 - ・連衆の仲間が無理やり連れていかれた夜のライブハウス。そこで聞いた夜叉姫の歌声に、P C達は魂を揺さぶられる大きな衝撃を受けた。
 - ・興奮冷めやらぬ状態で帰宅途中、ライブに誘ってきた仲間が不穏なことを漏らす。「夜叉姫の命を狙っている奴らがいるらしい」と。
 - ・次の日、ライブに誘ってきた仲間が死体で発見される。どうやらP C達と別れたすぐ後で殺されたらしい。
 - ・忍び寄る暗殺の魔の手に、P C達は動くべきか？
- 5) 嫁入
 - ・幼い鬼姫が嫁入りすることになり、P C達はその護衛を命じられる。しかし、彼女は隙をついて途中で逃げ出してしまう。
 - ・さらに、途中で襲撃を受け、鬼姫が誘拐されてしまう。
 - ・誘拐したのは隠形鬼の団。その時点でのリーダー格は、身代金をせしめてから、鬼姫を見せしめに殺すつもりでいる。
 - ・P C達の救出が遅い場合、隠形鬼の団は全滅しており、絶望の末に狂気で暴走した鬼姫を相手にすることになる。
- 6) 誕生
 - ・ある夜、かなりの広域で、膨大な霊鬼力の波動が感知される。これは感知能力の劣る脈動種でさえも感知できるほど強力なものだった。
 - ・翌日、長老から部族全員を召集し、「今世紀最強の鬼皇、もしくは鬼姫が誕生した」と告げる。近隣の部族に幼子の噂が全く無ことから、隠れて住んでいる鬼、もしくは生まれた瞬間に鬼に覚醒したと思われること。
 - ・その波動を感知したすべての部族が、また見ぬ鬼皇／鬼姫の争奪に動き出す。