

§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
・七つの大罪と虚無(void)を力の源とする異常能力の持ち主を表現する。
・悪の能力を前面に押し出し、悪と狂気の戦いを演出する。
・基本的にNPC向きルール。ただし、PCとしての運用も考慮して設定する。
・HexCubeシリーズにおける汎用的な悪役を作成するルールでもある。

○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。
・鋼の錬金術師(漫画、著:荒川弘)
・境界線上のホライゾン(小説、著:川上稔)
・ブギーポップシリーズ(小説、著:上遠野浩平)

§用語集

- ・大罪[たいたい]: The Fatal Sin
一般にキリスト教で知られる「七つの大罪」のことだが、このルールではそれに「虚無(void)」を含む7つの要素を指す。
・異常能力[いじょうのうりよく]: Another One
欲望、悪意、狂気といったネガティブなものを糧として行使される超常能力。心理的に異常な程の歪みが物理現象を引き起こすため「異常能力」と呼ばれる。
・異常能力者[いじょうのうりよくしや]: Over Mind
異常能力を持つもの。その精神構造は人間からは逸脱しており、道徳的に正しい判断ができない。しかし、周囲にそれを気づかれないように立ち回る術に熟練している者が多い。
・異形[いぎょう]: Freaky Form
異常能力の影響により常人ならざる形状となった肉体のこと。

§異常能力の取得

- ・キャラクター作成時に異常能力を取得する場合、1つ毎にスキルへの割り当て1レベル分の消費が必要(スキルのかわりに異常能力を取得するという)。
・異常能力はCLV+1個まで取得可能。
・異常能力を新たに1つ取得するには経験点が6点必要。
・望むなら異形化(詳細は後述)を得てもよい。
・異常能力は以下の異常能力一覧表に記載の、8系統3種、24個の中から選択すること。
・大罪ごとに対応スキルが決まっており、それが0レベルの場合、その大罪に属する異常能力は取得できない。

◆表: 異常能力一覧
能力分類
#) 大罪(英語表記): 悪意 敵意 狂気
1) 傲慢(pride): 支配[Domination] 拒絶[Rejection] 扇動[Agitation]
2) 嫉妬(envy): 変身[Transform] 妨害[Disturb] 美化[Beautify]
3) 憤怒(wrath): 障壁[Barrier] 破壊[Destruction] 加速[Accelerate]
4) 怠惰(sloth): 鈍化[Dullard] 停滞[Stagnant] 嫉妬[Slitful]
5) 強欲(sreed): 防御[Protect] 篡奪[Usurp] 強制[Compulsion]
6) 暴食(gluttony): 悪食[Glutton] 分解[Dismantle] 吸収[Absorption]
7) 色欲(lust): 魅了[Fascinate] 心変[Alteration] 改変[Alteration]
8) 虚無(void): 否定[Negation] 消滅[Extinction] 無力[Incompetent]

- ※能力分類
・悪意: 主に単一目標に効果を発揮する異常能力
・敵意: 主に攻撃的效果を発揮する異常能力
・狂気: 無差別的範囲効果を発揮する異常能力

◆表: 大罪とスキル対応一覧
#) 大罪(英語表記): 対応スキル
1) 傲慢(pride): 《意志》
2) 嫉妬(envy): 《知覚》
3) 憤怒(wrath): 《運動》
4) 怠惰(sloth): 《器用》
5) 強欲(sreed): 《生存》
6) 暴食(gluttony): 《体力》
7) 色欲(lust): 《交渉》
8) 虚無(void): 《隠密》

§異形化

- ・異常能力の所持者は、肉体面にその異常性が顕現してしまうことがある。これを「異形化」と呼ぶ。
・異形化の程度は、以下の表を基準に決定する。
・異形化の程度によって、異常能力の効果が強化される。

◆表: 異形化範囲表
#) 異形化の大きさ: 修正: 説明
A) 拳大: +1: 眼だけ、耳だけ、手首から先だけなど
B) 腕1本: +1: 両腕腕だけでも腕1本に含む。
C) 器用追加: +1: 余計な部位や器官が体のどこかに生える。
D) 両腕/両足: +2: 両方の手先/足先から腕/足の付け根まで。
E) 頭部: +3: 首の根元から上全て。
F) 全身: +3: 全身くまなく。
G) 可変異形: -1: 異常能力を使用する時だけ異形が発現する。

- ※A~Fはどれか1つのみ選択可能。
※GはD~Fのどれか1つと組み合わせることが可能。その場合、該当部位が異形化しなければ異常能力は使えないが、異常能力を使わなければ異形の部位があることは気づかれない。
※異形化する部位の大きさ、形状は自由。明らかに人間とはかけ離れたものとする。
※異形化する形状によって有利な効果は得られないものとする。例えば、『C)器用追加』で角を生やしても武器には使用できない、翼が生えても飛行できない。

○異形化による強化効果
・異常能力1つと異形化1つを対応付けること。既に異常能力に対応付けられている部位は、別の異常能力の対応付けに使用することはできない(「全身」の異形化を選択したら対応付けできる異常能力は1つだけになることに注意)。
・対応する異常能力の効果が発揮する際、『異形化範囲表』にある修正の値を、異常能力の判定に使用するSLVに加算してから、異常能力の処理を行うこと。

例1、『意志』1LV、異常能力=.:支配[Domination]を持つキャラクターが、眼が異形化(=拳大)している場合、その異常能力の効果は1+1=2LVとして効果を発揮できる。

例2、『運動』2LV、異常能力=.:加速[Accelerate]を持つキャラクターが、両足が異形化している場合、その異常能力の効果は2+2=4LVとして効果を発揮できる。

○異形化の隠蔽

・長い髪や全身を覆うマント、レインコートなど、適切な手段で異形化している部位を隠すことはできる。この部位が隠しきれぬかどうかは、自分の『隠密』と相手の『知覚』で対抗判定を行う。

・「可変異形」の効果を持つ異形化の場合、異常能力を使用するまで身体が異形化しないので、普段は気づかれない。

§異常能力

○異常能力の共通ルール
・必ず指定されたスキルのSLVをベースに判定する。
・消費SPを増やすことで効果を拡大できる。
・特に記述が無い限り、いつでも瞬時に効果を解除(終了)することができる。

○異常能力の書式
異常能力は以下の書式で記述している。

.: (名称)
# タイミング=その異常能力を使用可能なタイミング
# 判定スキル=その異常能力の効果発揮として使用するスキル
# 抵抗スキル=その異常能力の効果を防衛する際に使用するスキル
# 目標と範囲=その異常能力の目標や効果範囲の指定
# 持続時間=その異常能力の効果が維持される時間
・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。
開始: ターン開始時にその効果を発揮できる。
被害: 被害判定時に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。

○異常能力の説明
1) 傲慢(pride)
他者を見下す狂気を放射する異常能力。

.: 支配[Domination]
# タイミング=準備+能動
# 判定スキル=《意志》
# 抵抗スキル=《意志》
# 目標と範囲=視界内の1体
# 持続時間=目標が1点以上ダメージを受けるか、ステージ終了まで持続
・準備行動で目標を注視し、能動行動で上記のスキル同士で対抗判定。異常能力の側がこの判定に勝利したら、目標の意識を支配し、命令を実行させることができる。
・意識を支配した目標に対する命令は、準備行動か能動行動を消費し、必ず口に出して行う必要がある。生死にかかわらず、いつでも命令できる。
・意識を支配された目標は、1点でもダメージ(種類を問わず)を受けるか、そのステージが終了すると正気に戻る。

.: 拒絶[Rejection]
# タイミング=受動
# 判定スキル=《意志》
# 抵抗スキル=目標となる判定による
# 目標と範囲=自分を目標にされた行動の判定1つ
# 持続時間=瞬間
・「〜を拒絶する」と宣言することで、自分を目標にされた行動を無効、もしくは失敗させる。
・《意志》で相手に攻撃に対して防御判定を行う(防御成功=相手の行動が失敗となる)。
・非物理的な攻撃(例えば精神攻撃)であっても、この異常能力で防御できる。
・範囲攻撃をこの異常能力で防御できた場合、その攻撃そのものが失敗にされる。

.: 扇動[Agitation]
# タイミング=能動
# 判定スキル=《意志》
# 抵抗スキル=《意志》
# 目標と範囲=自分中心《意志》SLV×5m半径内の声が聞こえた者全て
# 持続時間=ステージ終了まで持続
・演説を聞かせることで忠誠心として「所縁/信頼」を埋め込む。
・判定スキルで1回だけロールして達成値を出し、それに対して範囲内にいたものは抵抗スキルで個々にロールし、影響を受けたか判定する。
・抵抗できずに「所縁/信頼」を埋め込まれたものは、この異常能力の使用者の命令を盲目的に信頼して実行する軍隊となる。命令は準備行動か能動行動を消費し、必ず口に出して行うこと。
・この異常能力の影響を受けたものは、命令に対して自発的に行動するため、自分を危険に晒すような命令は拒否できる。
・既に所縁の設定がいっぱいになっているものには、この異常能力は無効。
・埋め込まれた「所縁/信頼」は、そのステージ終了時に消滅する。

2) 嫉妬(envy)
他者への羨望を悪意に解釈することから発現する異常能力。

.: 変身[Transform]
# タイミング=能動
# 判定スキル=《知覚》
# 抵抗スキル=《知覚》
# 目標と範囲=自分のみ
# 持続時間=見破られるか、ステージ終了まで持続
・知識のある(適切な《知識》SLVが1以上ある)、もしくは1分以上かけてよく観察したものに変身する。
・動物に変身した場合、その外見に対応する能力(鳥や昆虫なら飛行、魚なら水中呼吸)を得る。
・他人に変身する場合、その声も完璧に真似ることが可能。
・変身が見破られるかどうかは、上記のスキル同士で対抗判定を行う(異常能力の方が防御側とする)。

.: 妨害[Disturb]
# タイミング=特殊(説明参照)
# 判定スキル=目標となる判定による
# 抵抗スキル=判定を行う行動1つ
# 持続時間=瞬間
・「〜は失敗する」と宣言することで、指定した行動を無効、もしくは失敗にする。
・目標となる判定の達成値を目標値として、判定スキルでロールする。これに成功した場合、目標の行動は失敗する。その状況は適切に描写すること。
・バトルステージでは、能動行動が未消費の場合のみ、この異常能力を使用可能。
・この異常能力を使用したら、自分の行動順番に関係なく能動行動を消費済となる。

.: 美化[Beautify]
# タイミング=能動
# 判定スキル=《知覚》
# 抵抗スキル=《意志》
# 目標と範囲=自分中心《意志》SLV×5m半径内で自分を見ているもの全て
# 持続時間=ステージ終了まで持続
・自分の外見を圧倒的な美しさと存在感を持つ状態に変更する。その自分を見たものに「所縁/恋愛」を埋め込む。
・判定スキルで1回だけロールして達成値を出し、それに対して範囲内にいたものは抵抗スキルで個々にロールし、影響を受けたか判定する。
・抵抗できずに「所縁/恋愛」を埋め込まれたものは、この異常能力の使用者の命令を盲目的に信頼して実行する軍隊となる。命令は準備行動か能動行動を消費し、必ず口に出して行うこと。
・この異常能力の影響を受けたものは、命令に対して自発的に行動するため、自分を危険に晒すような命令は拒否できる。
・既に所縁の設定がいっぱいになっているものには、この異常能力は無効。
・埋め込まれた「所縁/恋愛」は、そのステージ終了時に消滅する。

3) 憤怒(wrath)
鬱積した怒りの感情を爆発させる異常能力。

・障壁[Barrier]  
#タイミング=被害  
#判定スキル=《運動》  
#抵抗スキル=なし  
#目標と範囲=自分、もしくは武器1つ(説明参照)  
#持続時間=瞬間  
・自分が攻撃を受けた被害判定時、瞬時に障壁を展開して受けるダメージを《運動》SLV×1点減少できる。この障壁は不意打ちなどで気づいていない攻撃でも展開し、ダメージを減少できる。  
・自分が《格闘》か《白兵》で攻撃して命中させた被害判定時、その使用する武器に障壁を展開することで、その武器の破壊力を+《運動》SLVする。

・破壊[Destruction]  
#タイミング=準備  
#判定スキル=《運動》  
#抵抗スキル=なし  
#目標と範囲=自分の素手、もしくは蹴り1つ  
#持続時間=1行動  
・破壊エネルギーを直接送り込んでダメージを与える。  
・準備行動でこの異常能力を宣言後、次の能動行動にて《格闘》で攻撃。その攻撃が命中したら、《運動》SLV×1点の負傷ダメージを与える。このダメージは判定時の達成値差や相手の防具等の構造力を無視して一定とする。「ダメージ1」の効果のみ軽減可能。それ以外のあらゆるダメージを削減する手段ではこの異常能力によるダメージを軽減できない。  
・異常能力「無力[Incompetent]」による防御空間の中でも、この異常能力によるダメージは軽減されない。

・加速[Accelerate]  
#タイミング=開始  
#判定スキル=《運動》  
#抵抗スキル=《体力》(暴風に抵抗する場合のみ)  
#目標と範囲=自分  
#持続時間=宣言したターン終了まで  
・怒りや自分の運動能力を強化する。  
・ターン終了までの間、防御行動の判定に+1、移動力を《運動》SLV+1倍にする。  
・全力移動すると、移動経路上の効果範囲《運動》SLV×5m半径に暴風を引き起こす。範囲内にいたものは、この異常能力側の《運動》(攻撃側)と自分の《体力》(防御側)として判定を行い、防御に失敗すると転倒する。《運動》のロールは1回だけ行い、その達成値に対してそれぞれ《体力》でロールして防御判定を行うこと。

4) 怠惰(sloth)  
やる気の無さが行動不能を引き起こす異常能力。

・鈍化[Dullard]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《器用》  
#抵抗スキル=なし  
#目標と範囲=生き物1体(自分にも可) ※非生物は不可  
#持続時間=解除宣言するか、ステージ終了まで持続  
・触れた生き物の時間に干渉し、その流れを極端に遅くする。  
・毒や病気の進行、出血など、範囲を絞ってピンポイントに遅くすることもできる。  
・落下などでこの能力で遅らせることで、落下ダメージを0にできる。  
・自分以外にこの異常能力の効果を発揮した場合、その影響を受けたものは、判定の達成値に《器用》SLVのマイナス修正を受ける。

・停滞[Stagnant]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《器用》  
#抵抗スキル=なし  
#目標と範囲=非生物1つ ※生き物は不可  
#持続時間=解除宣言するか、ステージ終了まで持続  
・触れた物体の時間に干渉し、その流れを極端に遅くする。  
・電気の流れを止める、水道を止める、落下物を止めるなどが可能。  
・一度に《器用》SLV×100kgまでの物体を停止させることができる。

・嫌気[Slough]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《器用》  
#抵抗スキル=なし  
#目標と範囲=自分中心《意志》SLV×5m半径内にあるもの全て  
#持続時間=ステージ終了まで持続  
・自分の周囲に精神的な積極性を妨害するフィールドを展開する。  
・範囲内の自分を目標にする能動行動の判定全てに、《器用》SLVのマイナス修正を与える。

5) 強欲(greed)  
大罪の中で最も人間的な欲求の異常能力。

・防御[Protect]  
#タイミング=受動  
#判定スキル=《生存》  
#抵抗スキル=なし  
#目標と範囲=自分のみ  
#持続時間=瞬間  
・極度に強化された防御本能がなせる業。  
・防御判定の際、防御修正=+《生存》SLV、構造力=+《生存》SLV+1を得る。  
・この異常能力が効果を発揮すると、外見が変化(例えば肌が黒くなる等)する演出を加えてもよい。

・篡奪[Usura]  
#タイミング=準備+能動  
#判定スキル=《生存》  
#抵抗スキル=《意志》  
#目標と範囲=1人  
#持続時間=ステージ終了まで持続  
・相手の精神を圧迫し、心理的に所有権を放棄させる。  
・準備行動で目標を注視し、能動行動で上記のスキル同士で対抗判定。異常能力の側がこの判定に勝利したら、指定した相手の持ち物を1つ、強制的に差し出させることができる。  
・この異常能力により、質問に回答させるという使い方も可能。

・強制[Compulsion]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《生存》  
#抵抗スキル=《意志》  
#目標と範囲=自分中心《生存》SLV×5m半径内にあるもの全て  
#持続時間=命令内容の行動が終了するか、ステージ終了まで持続  
・声で命令して相手の精神を圧迫し、心理的に行動を強制する。  
・判定スキルで1回だけロールして達成値を出し、それに対して範囲内にいたものは抵抗スキルで個々にロールし、影響を受けたか判定する。  
・影響を受けたものは、その命令に従って行動する。  
・強制させる行為は、致命的なもの(崖から飛び降りる等)でもよい。  
・命令は基本的に単純なものであること。いくつも条件がある複雑なものは、この異常能力の命令としては使用できない。

6) 暴食(gluttony)  
常人を超えた食欲に依存する異常能力。

・悪食[Glutton]  
#タイミング=準備  
#判定スキル=《体力》  
#抵抗スキル=なし  
#目標と範囲=自分の顎、歯、消化器官全て  
#持続時間=ステージ終了まで持続

・あらゆる有機物を食して消化可能な状態に顎、歯、消化器官を強化する。  
・有機物であればどんなものでも食べ、自らの栄養に変換する。食べた有機物に毒素、病原菌、放射能などの有害物質が含まれていても、その影響は一切受けない。  
・強化された顎と歯を武器とする場合、攻撃修正=-1、破壊力=《体力》SLV、《格闘》で扱う。これによる攻撃で1点でもダメージを与えることができたなら、相手の一部を剥ぎ取ることができたものとする。それを食することで、LPを1点、SPを2点回復できる。

・分解[Dismantle]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《体力》  
#抵抗スキル=なし  
#目標と範囲=無機物1つ ※有機物は不可  
#持続時間=瞬間  
・手で触れた無機物を粉々に分解して消滅させる。  
・動いていない物体の場合、攻撃修正=±0、破壊力=《体力》SLVとして《格闘》で攻撃の判定を行い、防御側の達成値を0としてダメージを算出する。このダメージはその物体の耐久力を減少させる。この異常能力によるダメージは、物体の構造力で減少できない。  
・相手の武器や防具をこの異常能力で破壊することが可能。上記の性能で素手で攻撃を行い、命中したら被害判定で算出したダメージを、武器なら破壊力、防具なら構造力から減少させる。破壊力/構造力がそのダメージでマイナスになったら、その武器/防具は破壊される。  
・この異常能力は有機物には無効。  
・魔法やそれに類する特殊能力で防御されているもの、既知の手段では破壊できないものでも、この異常能力で破壊することが可能。

・吸収[Absorption]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《体力》  
#抵抗スキル=《体力》  
#目標と範囲=自分中心《生存》SLV×5m半径内にあるもの全て  
#持続時間=瞬間  
・周囲に存在する生き物の生命力を奪って回復する。  
・判定スキルで1回だけロールして達成値を出し、それに対して範囲内にいたものは抵抗スキルで個々にロールし、命中判定を行う。命中したら、破壊力=判定スキルとて個々にダメージを算出する。  
・この異常能力によるダメージは、疲労ダメージと計算する。  
・この異常能力で与えたダメージを合計し、その合計値1点につきSP1点、もしくは2点につきLPを1点回復できる(回復させる組合せは自由)。

7) 色欲(lust)  
恋愛や心の駆け引きを操る異常能力。

・魅了[Fascinate]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《交渉》  
#抵抗スキル=《意志》  
#目標と範囲=視界内の1体  
#持続時間=ステージ終了まで持続  
・準備行動で目標を注視し、能動行動で上記のスキル同士で対抗判定。異常能力の側がこの判定に勝利したら、自分への所縁/恋愛を埋め込み、目標を自分に対する「狂信者」に仕立て上げる。  
・「狂信者」は、その所縁/恋愛に設定されているものに対して、積極的に友好的な行動を取る。  
・「狂信者」はその所縁/恋愛に設定されているものからの命令に盲目的に従う。命令は能動行動か準備行動のどちらかを消費して口に出して行うこと。  
・既に所縁の設定がいっぱいになっている相手に対しては、その何れかの所縁を自分に対するものに一時的に書き換えるという処理を行う。1d6を振り、キャラクターシートの出目と同じ番号に設定されている所縁を書き換えること。この変更は、この異常能力の効果が無効になったら元に戻る。

・心変[Fickle]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《交渉》  
#抵抗スキル=《意志》  
#目標と範囲=視界内の1体  
#持続時間=瞬間(変更した結果は永続)  
・他人に対する感情(所縁)を操作(=変更)する。  
・準備行動で目標を注視し、能動行動で上記のスキル同士で対抗判定。異常能力の側がこの判定に勝利したら、目標の持っている所縁の関係を、どれか1つ変更する。  
・目標が全く所縁を設定していない場合、新たな所縁を1つ埋め込むことができる。  
・その相手と関係は自由に設定可能でよい。  
・この異常能力で所縁を変更された場合、そのステージ終了までの間、変更後の関係に即した露骨な行動をしなければならぬ。次のステージからはもつと落ち着いて行動できるようになる。

・改変[Alteration]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《交渉》  
#抵抗スキル=《意志》  
#目標と範囲=自分中心《生存》SLV×5m半径内にあるもの全て  
#持続時間=瞬間(変更した結果は永続)  
・相手の記憶を探索し、書き換える(忘れさせることはできない)。  
・この異常能力の効果の目標を、触れた相手1体か、自分中心《生存》SLV×5m半径内にあるもの全てのどちらかを宣言する。  
・判定スキルで1回だけロールして達成値を出し、それに対して範囲内にいたものは抵抗スキルで個々にロールする。この判定に負けたものは、指定されたおりに記憶を変更される。  
・効果範囲内にいる任意の人物を、この異常能力の効果対象外とすることが可能。  
・現在進行中の「~を攻撃しに来た」を「~を守りに来た」というように全く逆に書き換えてもよい。  
・書き換えられた内容について矛盾を指摘できるもの(=この異常能力の影響を受けていないもの)があれば、その指摘を受けて再度、上記の対抗判定を行う。これに書き換えられた側が勝利すれば、記憶は元に戻る。この再度の対抗判定が可能なのは1ステージ1回のみ。  
・記憶の変更を指摘されなければ、それを信じたままの状態となる。

8) 虚無(Void)  
全てを無に帰す絶対否定の異常能力。

・否定[Negation]  
#タイミング=特殊(説明参照)  
#判定スキル=《隠密》  
#抵抗スキル=なし  
#目標と範囲=判定を行う行動1つ  
#持続時間=瞬間  
・「~を否定する」と宣言することで、指定した行動を無効、もしくは失敗にする。  
・指定した判定の達成値を《隠密》SLV×2だけマイナスする。マイナスした達成値で成否を判定すること。  
・バトルステージでは、能動行動が未消費の場合のみこの異常能力を使用可能。  
・この異常能力を使用したら、自分の行動順番に関係なく能動行動を消費済となる。

・消滅[Extinction]  
#タイミング=能動  
#判定スキル=《隠密》  
#抵抗スキル=なし(回避は可能)  
#目標と範囲=直径《隠密》SLV×50cm球、もしくは《隠密》SLV×10kg  
#持続時間=特殊(説明参照)  
・素手で触れたものを別の次元に沈み込ませる。《格闘》で命中判定を行うこと。  
・目標が生き物の場合、別の次元に沈めるが、次のターン終了時に浮上して元に戻る。別の次元に沈んでいる間、目標は半透明の姿となり、一切の干渉ができない状態となる。  
・目標が非生物の場合、別の次元に沈んで戻ってこれないので、消滅したのとして扱う。  
・攻撃目標を具体的に宣言することで、相手の武器だけ、防具だけを別の次元に沈ませることも可能。  
・目標が非生物であっても、生き物と融合している部分がある場合、それは生き物とみなす。

・無能力[Incompetent]

#タイミング=開始

#判定スキル=《隠密》

#抵抗スキル=なし

#目標と範囲=自分中心《生存》SLV×5m半径内

#持続時間 = 自由 (説明参照)

- ・ターン開始時に使用宣言することで、その範囲内で一切ダメージが発生しない「無傷空間」を作る。その範囲の1mmでも外では通常どおりダメージが発生する。
- ・「無傷空間」の中では、その異常能力の使用者のみが他者を傷つけることが可能。
- ・効果解除後、維持していた1ターンにつき負傷ダメージを1点受ける。そのため、LP+{SP÷2}ターン以上、維持していたら、解除時に即死する。例えば、LP=6、SP=6の場合、6+{6÷2}=9ターン以上維持していたら、解除後に即死する。効果を維持しているターン数を正確に記録すること。
- ・ステーション終了時に必ず効果解除となる(ステーションを跨いで効果を維持できない)。
- ・この異常能力を所持している場合、他人が発生させた「無傷空間」の影響は受けない(他人を通常どおり傷つけることが可能)。

§ 敵NPCとしての異常能力者

敵NPCとして異常能力者を設定する場合、以下のルールを用いてより簡単に強力な存在としてもよい。以下のルールはNPC専用であることに注意。

1) CLV

以下の表を基準にCLVを決定する。

◆表：敵NPC異常能力者のCLV指針表

PCの平均CLV	評価
±0	比較的力の弱い異常能力者
+1	事件の共犯、もしくは中ボス
+2	事件の主犯、もしくはラスボス
+3	超人的な能力を持たないかぎり対抗不可能な異常能力者
+4	超人的な能力を持つPCを全滅させかねない異常能力者

2) 異常能力をCLV+1個、設定する。

3) LPとSPを以下の式で算出する。

- ・LP=CLV+6+{参加PC人数×6}
- ・SP=CLV+6+{参加PC人数×6}

4) 行動の判定の際、SLVを使用する処理を、全てCLVで行う。