

HexRace：異種族	Edit by Adeth Windark/2012
§ 異種族の定義 このルールにおける『異種族』とは、 <ul style="list-style-type: none"> 人間と現実存在する動物以外の存在である。 人間並みの知能を有し、最低でも声によるコミュニケーション能力を持つ。 という存在のことを指す。	
§ 異種族キャラクターの作成 以下の手順で作成する。 <ol style="list-style-type: none"> GMと相談し、その種族を使用可能が確認する。 その種族の利点と欠点を好きなだけ選択する。必須と記述がある項目は必ず含めること。 《(種族名)》をスキルとして取得し、選択した利点と欠点のコストの合計がそのレベルとなる。このレベルはメイク時のSLVの制限(=CLV+1まで)を受けない。マイナスのレベルも有りとする。 《(種族名)》SLVがプラスなら、その分だけSLVに割り当てるポイントを消費する。逆にマイナスの場合、その分だけSLVに割り当てるポイントを獲得できる。例えばコストが+2になったら、メイク時に割り振るSLVから2点を割り当てる必要がある。逆にコストが-2の場合、SLVに割り当てるポイントが2点増える。 コアルールのキャラクター作成ルールに従って他の項目を作成する。 	
○《(種族名)》スキルの成長 <ul style="list-style-type: none"> 《(種族名)》スキルを1レベル上昇させる毎には経験点が4点必要。 レベルが上昇することにより、利点を追加したり、欠点を削除することが可能。 必須となった欠点は削除できない。 レベルが上がっても、対応する利点のコストに到達しない／欠点のコストを消しきれない場合は、さらにレベルが上昇して必要分に到達するまでは取得／削除が保留されるものとする。 	
○世界観について 種族の説明時に登場する「～界」という言葉は以下の意味である。 <ul style="list-style-type: none"> 具象界：人間が住む世界。 魔界：混沌から意志をもったエネルギーが直接生まれる世界。 異界：死者の魂が輪廻するために訪れる世界。 妖精界：妖精だけがすみ次元の狭間。様々な世界とあちこちでつながっている。 	
§ 種族リスト その種族が持つ利点／欠点の組み合わせは基本的に自由。これにより特性が違う亜種を作ることが可能。	
○エルフ 森に住むといわれている人間に似た外見を持つ種族。外見の特徴として耳が尖っていることが多い。一般に容姿端麗だと言われるが、そうでないことも多い(外見に関してはフレーバー程度に設定すること)。	
利点： <ul style="list-style-type: none"> +1：暗視：真の闇以外の暗闇で昼間並の視界を得る。 +3：妖精魔法：妖精だけが使える魔法。専用特殊能力。 +1：高視覚：視覚を使った《知覚》の判定に+1。 +1：高聴覚：聴覚を使った《知覚》の判定に+1。 +1：長命：最低でも人間の倍以上の寿命がある。実際の寿命は不明。 	欠点： <ul style="list-style-type: none"> -1：非力：筋力が関係する《体力》の判定に-1。 -2：鉄傷致死：鉄によって受けるダメージが2点増える。
○フェアリー／ピクシー 一般には昆虫の羽根を持ち、人間よりもはるかに小さな体格を持つ妖精とされている。悪戯好きなものも多く、羽根を持たないものも存在する。	
利点： <ul style="list-style-type: none"> +1：飛行：昆虫の羽根。移動力は変化なし。 +1：暗視：真の闇以外の暗闇で昼間並の視界を得る。 +2：透明化：姿を消す。視覚では知覚できない。 +1：高視覚：視覚を使った《知覚》の判定に+1。 +1：高聴覚：聴覚を使った《知覚》の判定に+1。 +1：矮小体：非常に小さな体格。防御の判定時に+1。 +2：幻影：五感に訴える幻影を作る。動く幻影も可能。《交渉》と目標の《知覚》で対抗判定。勝てば目標は幻影を信じ込む。毎ターン、能動行動を消費し集束すれば効果を持続させることができる。 +1：長命：最低でも人間の倍以上の寿命がある。寿命は不明。 +3：妖精魔法：妖精だけが使える魔法。専用特殊能力。 	欠点： <ul style="list-style-type: none"> -1：非力：筋力が関係する《体力》の判定に-1。 -1：貧弱な体：全ての《体力》の判定に-1。 -2：鉄傷致死：鉄によって受けるダメージが2点増える。 -1：好奇心：全てに無関心ではいられない。無視したら疲労ダメージ1点。 -1：悪戯好き：悪戯をしなかった次の日は、全ての判定に-1。
○小人(ピグミー) 様々な呼び名があるが、一般に人間の半分ほどの背丈の種族。小柄なわりには運動能力に優れ、牧歌的な生活を好む。	
利点： <ul style="list-style-type: none"> +1：迅速：高い身体能力を持つ。《運動》の判定に+1。 +1：高視覚：視覚を使った《知覚》の判定に+1。 +1：高聴覚：聴覚を使った《知覚》の判定に+1。 +1：高嗅覚：嗅覚を使った《知覚》の判定に+1。 +1：高味覚：味覚を使った《知覚》の判定に+1。 +1：高触覚：触覚を使った《知覚》の判定に+1。 +3：妖精魔法：妖精だけが使える魔法。専用特殊能力。 	欠点： <ul style="list-style-type: none"> -1：非力：筋力が関係する《体力》の判定に-1。 -1：貧弱な体：全ての《体力》の判定に-1。
○ドワーフ 工芸技術に優れた背の低い種族。頑固な性格のものが多く、基本的に男性は髭面だが、女性までそうなのかどうかは不明。洞窟に居を構えていることも多い。	
利点： <ul style="list-style-type: none"> +1：暗視：真の闇以外の暗闇で昼間並の視界を得る。 +1：強靱：ダメージ、毒、病気に対する《体力》の判定に+1。 +1：器用：指先を使う細かい作業の時の《器用》の判定に+1。 +1：長命：最低でも人間の倍以上の寿命がある。寿命は不明。 +2：錬鋳魔法：ドワーフだけが使える魔法。専用特殊能力。 	欠点： <ul style="list-style-type: none"> -1：鈍足：移動力を《体力》+3で算出。
○オーガ／鬼 “人食い鬼”とも呼ばれる大柄で粗野な種族。愚鈍なことも多い。一説には人間より遥かに優秀で、高貴な部族が存在するといわれている。	
利点： <ul style="list-style-type: none"> +1：剛力：筋力が関係する《体力》の判定に+1。利点「怪力」と重複可能。 	

<ul style="list-style-type: none"> +2：怪力：筋力が関係する《体力》の判定に+2。利点「剛力」と重複可能。 +1：強靱：ダメージ、毒、病気の対抗時の《体力》の判定に+1。 +1：身体武器：素手の攻撃が攻撃修正±0、破壊力+1。負傷ダメージを与えるように変更される。 +1：身体装甲：防具無し状態でも構造力+1。 	欠点： <ul style="list-style-type: none"> -1：鈍感：全ての《知覚》の判定に-1。 -1：鈍重：全ての《運動》の判定に-1。
○リザードマン(爬虫類人)／ドラゴノイド(竜人) 直立二足歩行する蜥蜴(もしくは鱉)。手先も器用で人間と同じ道具を使いこなす。人間からすればただの怪物に見えるが、貴族種と呼ばれるリザードマンは、高度な文化を持っているらしい。その生態は爬虫類に酷似している。 ドラゴノイドはドラゴンの亜種。人間サイズで、道具を使うことができる。	
利点： <ul style="list-style-type: none"> +1：身体武器／尻尾武器：攻撃修正±0、破壊力+1。 +1：身体武器／鉤爪：攻撃修正±0、破壊力±0。 +1：皮膚装甲／鱗：構造力+1。 +1：水中適応：水辺や水中でペナルティーを±0にできる。 +1：熱源知覚：気温より高い温度の所を感じできる。 +1：高嗅覚：嗅覚を使った《知覚》の判定に+1。 +2：飛行：恐竜の翼。飛行時の移動力は通常の2倍。 +2：発射武器／竜の息：攻撃修正±0、破壊力+1、射程=5m。《射出》で命中判定。何を吐くか決めること。吐くものによる特殊な差は無いものとする。これで攻撃できるのは単一目標のみ。 	欠点： <ul style="list-style-type: none"> -1：視覚障害：視覚を使う《知覚》に-1。 -1：聴覚障害：聴覚を使う《知覚》に-1。 -1：異環境不適合：生まれ故郷と気温差が大きい時、全判定に-1。 -1：鈍重：全ての《運動》の判定に-1。 -1：鈍足：移動力を《体力》+3で算出。
○アークエリアン(水棲人) 魚類、もしくは両生類の特徴を持つ種族。フロッガー(蛙人)、マーマン(人魚)、ギルマン(魚人)など、種類は様々。	
利点： <ul style="list-style-type: none"> +0：水中呼吸※：水中でも窒息しない。 +1：水中適応：水辺や水中でペナルティーを±0にできる。 +2：水中移動：水辺や水中での移動力が2倍。 +1：ソナー：水中でのみ使える超音波声帯／超音波聴覚。 +1：長い舌：腕のように使える。手のかわりにはならない。 +2：四肢再生：切断された四肢や尻尾を通常の治癒速度で再生。 +1：皮膚装甲／鱗：構造力+1。甲殻装甲と併用不可。 +2：皮膚装甲／甲殻装甲：構造力+2。鱗と併用不可。 +1：身体武器／鉤爪：攻撃修正±0、破壊力+1。蟹の鉄。 	欠点： <ul style="list-style-type: none"> -2：肺呼吸不可：空気中で呼吸できない。 -1：乾燥不適合：乾燥している場所では、全判定に-1。 -2：炎傷致死：火や熱によって受けるダメージが2点増える。
必須：利点「水中呼吸」	
※この種族以外が「水中呼吸」の利点を取得する場合のコストは+1とする。	
○獣化能力者 獣に変身できる人、もしくは人に変身できる獣。一説によると呪いが原因で変身してしまうともいわれている。その実体は不明な点が多い。人狼が有名だが、変身できる獣の種類は様々。	
利点： <ul style="list-style-type: none"> +2：獣化：完全に獣に変身したら移動力2倍、鳥系は飛行可能。獣人化や部分変身も可(移動力の強化は完全に獣の姿になった時のみ) <ul style="list-style-type: none"> ・牙・角：攻撃修正±0、破壊力±0。 +1：身体武器／爪：構造力+1。 +1：皮膚装甲／毛皮：構造力+1。 +1：剛力：筋力が関係する《体力》の判定に+1。 +1：強靱：ダメージ、毒、病気の対抗時の《体力》の判定に+1。 +1：迅速：高い身体能力を持つ。《運動》の判定に+1。 +1：暗視：真の闇以外の暗闇で昼間並の視界を得る。 +1：高聴覚：聴覚を使った《知覚》の判定に+1。 +1：高嗅覚：嗅覚を使った《知覚》の判定に+1。 +3：再生：タンの終了時にLPを1点の回復。 +1：満月期高揚：満月の夜をばさんだ前後3日間、全ての判定に+1。 +1：性的魅力：異性や同性嗜好の相手との《交渉》の判定に+1。 +3：敵意守護：全ての防御的判定に+1、あらゆるダメージを1点減少。 +1：動物友好：変身する獣と同種の動物の態度が常に友好的になる。 +1：獣の言葉：変身する獣と同種の動物の言葉を理解し、会話できる。 +1：動物従属：1km以内の類似する動物を1d6体だけ呼び寄せ、無理の無い範囲で使役できる。 +1：望遠／拡大視力：顕微鏡と望遠鏡の効果を得る。鷹の目。 +1：咆哮：《体力》と相手の《意志》で対抗判定。勝ったら1ターンの間だけ相手を行動不能(=能動行動ができなくなる)にする。 +1：無音歩行：走らない限り忍び足扱いとなる。《隠密》の判定時に+1。 +1：危険感知：GMが難易度を設定した《知覚》のロールに成功すれば、不意打ちを受けない。 +1：尻尾／象の鼻：長い尻尾や鼻を腕のように使える。 +1：熱源感知：蛇のように熱源を知覚する。 +1：超音波声帯／超音波聴覚：蝙蝠の能力と同じ。 +1：エコー：水中で呼吸が可能となる。 +1：ソナー：水中でのみ使える超音波声帯／超音波聴覚。 +1：水中適応：水辺や水中でペナルティーを±0にできる。 +2：飛行：鳥の翼。飛行時の移動力は通常の2倍。利点「獣化」移動力の2倍の効果とは重複しない。 	欠点： <ul style="list-style-type: none"> -1：銀傷致死：銀によって受けるダメージが2点増える。 -2：狂暴化：ダメージを受けた点数が《意志》のSLVより大きいと、頭に血が上って狂暴化する。 -2：能力封印：「獣化」の利点と合わない他の利点が全て使用不能。。 -1：生命喪失：生命の危機や極端な緊張を強いられると自動的に変身してしまふ。その状況で変身してしまふかどうかはGMが判断する。変身すると理性を失い、狂暴化する。 -2：血視狂暴：自分の血を見ると狂暴化する。 -2：月齢封印：満月の夜をばさんだ前後3日の間しか変身できない。 -1：新月期消沈：新月の夜をばさんだ前後3日間、全ての判定に-1。 -1：獣の影：影の形が変身後の獣、もしくは変身前の人の形になる。 -1：獣の痕跡：変身する動物の特徴が人間に残っている。工夫すれば隠せる。 -2：獣の声：獣のような唸り声。人間の言葉は理解できるがしゃべれない。 -1：短命：通常の4分の1程度の寿命。人間でいうところの20歳前後で突然死してしまう。
必須：利点「獣化」(どの獣に変身できるのか指定すること)	
※狂暴化のルール <ul style="list-style-type: none"> 「狂暴化する」と記述のあるものは以下のように処理する。 <ul style="list-style-type: none"> ・一時的にNPCとしてGMが管理する。 ・一番近い相手に積極的に近接攻撃を行い続ける。 ・周囲に動くものがいなくなると、そのステータス終了時に正気に戻る。 ・ダメージを受けて気絶すると元の姿に戻り、狂暴化は解除される。 	
○ファーンノイド(獣人) 直立二足歩行を行う動物的外見をもつ種族。リザードマンとは異なり、哺乳類、もしくは鳥類に酷似した外見を持つ。文化水準は様々だが、蛮族的なものが多い。人間と同じような外見だが、身体の一部が動物と同じ(例えば鳥の翼が生えている、耳や尻尾が動物のそれと同じ、指先が出し入れできる爪になっている、ミノタウロスのように頭部だけが動物の姿など)であったり、セントール(ケンタウロス)などの半人間で半動物のような場合もこれに含まれる。	

利点：欠点と矛盾しない範囲で他の種族のものから選択
欠点：利点と矛盾しない範囲で他の種族のものから選択

○デーモン

魔神とも呼ばれる異界の種族。通常は“魔界”と呼ばれる異世界におり、召喚されることで具象界を訪れる。

- 利点：
- +2：不老不死：年月の経過で老化しない。寿命が無い。
 - +1：意志疎通：半テレパシー的会話能力で相手の言語に関係なく会話可能。
 - +2：次元転移：魔界と行き来できる一人用のゲートを作る。
 - +2：飛行：蝙蝠の翼。飛行時の移動力は通常の2倍。
 - +1：身体武器：爪・牙・角：攻撃修正±0、破壊力±0。
 - +1：皮膚装甲：見た目に関係なく鎧並みの防御力を持つ皮膚。構造力＝＋1
 - +1：剛力：筋力が関係する《体力》の判定に＋1。
 - +1：強韌：ダメージ、毒、病気の対抗時の《体力》の判定に＋1。
 - +1：迅速：高い身体能力を持つ。《運動》の判定に＋1。
 - +1：属性防御：「◆表：属性一覧表」から自分の属性を1つ選択。そのキーワードに関係する攻撃を受けた際の防御の判定に＋1でき、同様にそれから受けるダメージを常に－1できる。
 - +2：属性魔法：利点「属性防御」の取得が必須。専用特殊能力。
 - +n：欠点と矛盾しない範囲で他の種族のものから選択
- 欠点：
- －3：契約者：契約しないと具象界に留まれない／干渉することができない。
 - －2：属性弱点：「◆表：属性一覧表」から属性を1つ選択（利点「属性防御」があればそれで選択した属性は指定できない）。そのキーワードに関係する攻撃を受けた際の防御の判定に－1される。同様にそれから受けるダメージが常に＋1される。これは属性毎に別の欠点として扱う。
 - －n：利点と矛盾しない範囲で他の種族のものから選択

◆表：属性一覧表

#	属性	キーワード
1)	精髄[Essence]	生命力、活力
2)	心霊[Mental]	精神力、心、感情、思考、思想、記憶
3)	火炎[Flame]	火炎、高温、浄化
4)	水流[Stream]	液体、川、泉／湖、海、植物
5)	岩砂[Geo]	大地、土、岩、砂、動物
6)	疾風[Storm]	風、空気、天候、音、昆虫
7)	光輝[Luminous]	光、星、幻影
8)	陰影[Shade]	影、闇、夜、封印
9)	水結[Frost]	低温、水、氷、霜、停止
10)	電弧[Arc]	雷、電気、磁力
11)	時間[Time]	時間、過去、未来
12)	空間[Space]	空間、重力、次元
13)	機械[Metal]	機械、金属、情報

○ゴースト／ファントム

成仏できずに留まっている強力な霊体。恨みを持っているものが大半だが、中には守護霊として留まっているものもいる。

- 利点：
- +1：死の視線：視界がモノトーンになり、霊体や透明になっているものなど、通常では見えないものを普通に知覚できる。
 - +1：浮遊：重力に関係無く空中を移動できる。移動力は変化なし。
 - +2：消身：一時的に不可視・不可摸の存在となる。
 - +2：急動：ボルテージアップ現象を起こせる。1回使う毎に1点疲労。
 - +1：未来予知：いつ起こるかかわからない未来の出来事が見える。
 - +1：過去探知：目標を決め、その過去を見る。
 - +2：遺依：《意志》で対抗判定し、勝てば相手をそのステージ終了まで、乗っ取る。
 - +2：夢操作：眠っている者の夢に干渉する。《交渉》と相手の《意志》とで対抗判定。
 - +2：疑似治癒：経験点を1点消費したら、LPとSPを全回復できる。ただし、傷跡は消えない。
 - +3：生命力奪取：自分の《意志》と目標の《体力》とで対抗判定。勝ったら相手に1点負傷ダメージを与え、自分はLPを1点（もしくはSPを2点）回復。
 - +4：時間停止：1ターンの間、自分だけが行動できる時間を作る。他のものには一切干渉できない。干渉されることもない。1回使う毎に負傷ダメージを1点受ける。
- 欠点：
- －2：身体崩壊：受けたダメージが自然回復しない。死亡すると消滅。利点とパーマメント・エフェクトの効果以外ではLP、SPを回復できない。
 - －2：非実体：基本的に物理干渉不可能。触れないし触られない。
 - －1：侵入禁止：人が住んでいる部屋や建物には招かれずに入れない。
 - －2：結界呪縛：魔法的／霊的な結界から出られない／入れない。
 - －4：陽光焼身：陽光を浴びると1ターンに1点の負傷ダメージ。

必須：欠点「身体崩壊」、欠点「非実体」

○ライフレス／ゾンビ

死んだはずなのに肉体を持ったまま存在しているモノ達。事故や災害などで死んだと思われていたが、生還してきた。ただし、出血しない、内臓は動いていない、空腹を感じない等、どう考えても生きているとはいえない。

- 利点：
- +1：死の視線：視界がモノトーンになり、霊体や透明になっているものなど、通常では見えないものを普通に知覚できる。
 - +1：突刺耐性：槍、刃物などによる突刺し、銃弾によってダメージを受けた場合、そのダメージは自動的に1点まで低下する（受けるダメージが1点未満の場合はそのまま）。SPを減少させるような攻撃は利かない。スタンガンなど苦痛による攻撃で気絶しない。頭部や心臓を破壊されても行動に支障が無い。
 - +2：死の接触：素手で攻撃する際、防具の構造力を無視してダメージを与えられる。与えた負傷ダメージ1点につき、自分はLPを1点（もしくはSPを2点）回復。
 - +2：疑似治癒：経験点を1点消費したら、LPとSPを全回復できる。ただし、傷跡は消えない。
 - +2：血の恩恵：他者の肉体から出た直後の血を1滴でも得ることができたら、LPとSPを全回復できる。地面に落ちた血、輸血パックなどの人体から離れて時間が経過した血では効果が無い。
- 欠点：
- －2：身体崩壊：受けたダメージが自然回復しない。死亡すると灰化して消滅。利点とパーマメント・エフェクトの効果以外ではLP、SPを回復できない。
 - －1：味覚消失：味が全くわからない。
 - －1：侵入禁止：人が住んでいる部屋や建物には招かれずに入れない。
 - －2：結界呪縛：魔法的／霊的な結界から出られない／入れない。
 - －3：容姿醜惡：腐った死体やミイラなど、嫌悪感を催すような外見になる。

必須：欠点「身体崩壊」

○死神

元は人間で、死んだ直後に魂を刈り集める死神にされた。自分は死んでいることを知ってたり、なおかつ死神としての役割を押し付けられ、その役割を実行しなければならぬ強迫観念に縛られている。

死神の多くは、人間であつた時の自我を失い、盲目的・自動的に死者の魂を集めるだけの存在にしている。キャラクターもいずれそうなるが、今はまだ生前の意識が残っているため、強迫観念に逆らった行動が可能。

- 利点：
- +1：冥界転移：冥界と具象界を行き来できる次元移動能力。戦闘中に使用する場合、効果の発揮はターンの最後となる。
 - +1：魂の救済：死んだ直後の魂を体内に1個保管する。これを冥界にもっていくと、その魂と引き換えにLPとSPを全回復できる。もし欠損し

- た部位があればダメージ回復と同時に復元される。
- +1：非実体化：映像のような状態となり、壁や攻撃をすり抜ける。ただし、欠点で指定されたものによる攻撃は受ける。
- +1：痛覚消失：疲労ダメージを受けない。SPを減少させるような攻撃は利かない。スタンガンなど苦痛による攻撃で気絶しない。頭部や心臓を破壊されても行動に支障が無い。
- +2：透明化：姿を消す。視覚では知覚できない。利点「非実体化」と併用すれば、透明で触れられない存在となる。
- +2：死の宣告：視界がモノトーンになり、霊体や透明になっているものなど、通常では見えないものを普通に知覚できる。加えて、死ぬ寸前のもの、および死んだ直後の魂の気配を感じることができる。死ぬ寸前になっているものは、この能力で知覚すると全身がひび割れて見える。
- +2：打撃無効：欠点で指定されたもの以外からのダメージを受けない。
- +2：疑似治癒：経験点を1点消費したら、LPとSPを全回復できる。ただし、傷跡は消えない。
- +3：死の大鎌：攻撃修正±0、破壊力＝＋1の武器を準備行動で作る（形状は自由）。この武器での攻撃は、防具の構造力を無視してダメージを与えられる。与えた負傷ダメージ1点につき、自分はLPを1点（もしくはSPを2点）回復。

欠点：

- －2：身体崩壊：受けたダメージが自然回復しない。死亡すると灰化して消滅。利点とパーマメント・エフェクトの効果以外ではLP、SPを回復できない。
- －2：炎傷致死：火や熱によって受けるダメージが2点増える。
- －1：銀傷致死：銀によって受けるダメージが2点増える。
- －3：容姿醜惡：嫌悪感を催すような外見になる。
- －4：陽光焼身：陽光を浴びると1ターンに1点の負傷ダメージ。厚い衣類を着ることで陽光を防ぐことができるが、鏡面で反射された陽光でも同様のダメージを受ける。
- －4：赤子忌避：赤ん坊に触れることができない。赤ん坊の泣き声を聞くと1ターンに1点の疲労ダメージ。

必須：欠点「身体崩壊」、欠点「炎傷致死」

○ヴァンパイア

血を吸う鬼。古今東西様々なタイプの吸血鬼が存在する。

- 利点：
- +1：吸血回復：一口に相当する量の血を吸うことでLPを1 d 3点、SPを1 d 6点回復できる。
 - +1：高視覚：視覚を使った《知覚》の判定に＋1。
 - +1：高聴覚：聴覚を使った《知覚》の判定に＋1。
 - +1：高嗅覚：嗅覚を使った《知覚》の判定に＋1。
 - +1：高味覚：味覚を使った《知覚》の判定に＋1。
 - +1：高触覚：触覚を使った《知覚》の判定に＋1。
 - +1：浅い眠り：眠っている時でも起きているかのように周囲を知覚できる。
 - +1：霊気視力：霊気（オーラ）を見て感情、精神状態、肉体の健康度を知る。感情や精神状態は基本的に表面的なことからわかる。同時に霊体や透明になっているものなど、通常では見えないものを普通に知覚できるようなになる。
 - +1：生命感知：生き物の存在を嗅覚や触覚として感知できる。
 - +1：身体武器：爪・牙：攻撃修正±0、破壊力±0。
 - +1：皮膚装甲：見た目に関係なく鎧並みの防御力を持つ皮膚。構造力＝＋1
 - +1：剛力：筋力が関係する《体力》の判定に＋1。
 - +1：強韌：ダメージ、毒、病気の対抗時の《体力》の判定に＋1。
 - +1：迅速：高い身体能力を持つ。《運動》の判定に＋1。
 - +1：消身：存在を感じられにくくする。《隠密》の判定に＋1。
 - +2：飛行：蝙蝠の翼。飛行時の移動力は通常の2倍。
 - +2：身体武器：骨剣：骨格を变形させて武器とする。攻撃修正±0、破壊力＝＋1。《格闘》か《白兵》で使用可能。
 - +2：霧化：霧と化し、重力を無視して移動できる。移動力はそのまま。霧化中は物理的な打撃でダメージは受けなが、炎や熱によるダメージは通常どおり受ける。
 - +2：畏怖：《意志》で対抗判定し、勝てば相手をそのステージ終了まで恐慌状態（＝行動不能）にできる。
 - +2：催眠：《意志》で対抗判定し、勝てば相手をそのステージ終了まで睡眠状態（＝行動不能）にできる。
 - +2：魅了：《意志》で対抗判定し、勝てば相手の反応を良くできる。
 - +2：動物使役：そのステージの間、1 km以内にいる動物を、1 d 6匹まで使役する。
 - +2：動物変身：動物に変身できる。動物は狼、猫、鳥、蝙蝠、鼠、馬から選択（変身する毎に変更可）。変身には1ターン必要で、変身中は攻撃を防御できない。
 - +2：血の絆：血を吸った相手、もしくは自分の血を飲ませた相手と精神的な繋がりを作り、その相手の五感の情報を好きな時に得る。この効果はそのセッション終了まで有効。
 - +2：血の下僕：血を吸った相手、もしくは自分の血を飲ませた相手を常時自分に対する魅了状態とし、常に自分を強制させる。
 - +3：威厳：《意志》で対抗判定し、勝てば相手に1回だけ強制的に命令に従わせることができる。
 - +3：幻覚：《意志》で対抗判定し、勝てばそのステージ終了まで相手に幻覚を見せ続けることができる。
 - +3：復活：専用の棺桶が必要。破壊されても1 d 6日後に復活。棺桶は破壊された場所から1 km以内に存在する必要がある。復活後はダメージが全回復している。棺桶は1つしか作れない。
 - +3：天候操作：1 km以内の天候を操作する。意識を集中していれば、1分毎に望む天候へ1段階ずつ変化できる。
- ◆表：天候段階表
- | | |
|------|-----------------------|
| ①快晴 | ＝曇量が10％以下の空 |
| ②晴れ | ＝曇量が40％以下の空 |
| ③薄曇り | ＝曇量が70％以上の空 |
| ④曇り | ＝曇量が100％の空 |
| ⑤小雨 | ＝霧雨や霧の状態も含む。気温が低ければ霰。 |
| ⑥雨 | ＝平均的な雨。気温が低ければ雪。 |
| ⑦大雨 | ＝強い雨。雷をともなうこともある。 |
| ⑧豪雨 | ＝台風接近時等、集中豪雨レベルの雨 |
- +3：死体制御：死体に自分の血を絞つたものを注入してゾンビを作成する。ゾンビは発言や思考はできないが、命令を忠実に実行するものとする。バックステージで作成に集中する必要がある。1回のバックステージで1体作成できる。LP＝6、SP＝0とする。命令は声に出して言う必要あり。判定が必要な場合、全てSLV＝0として処理する。

※畏怖、催眠、威厳、魅了、幻覚といった精神的に影響を与える能力は、目標と視線を合わせる必要がある。基本的にお互いの瞳が見えている状態であれば視線を合わせることはできない（サンダラスなどでは視線が遮られているとみなす）

欠点：

- －2：身体崩壊：受けたダメージが自然回復しない。死亡すると灰化して消滅。利点とパーマメント・エフェクトの効果以外ではLP、SPを回復できない。
- －1：吸血衝動：血を得られる機会ではそれを必ず優先してしまう。抑制したければ《意志》で目標値9の判定に成功する必要がある。
- －1：感染症：この欠点を持つヴァンパイアの爪や爪でダメージを受けた相手は、24時間後に死亡してヴァンパイアに転化する。
- －1：大蒜嫌悪：大蒜[にんにく]の臭いで動きが鈍る。臭いが消えるまで全ての判定に－1。
- －1：聖唱嫌悪：聖書朗読／聖歌／経文を聞くと動きが鈍る。聞こえている間、全ての判定に－1。
- －1：聖物畏怖：聖物を見ると恐怖に苛まれる。見えなくなるまで全ての判定に－1
- －1：陽下盲目：太陽光のある所はホワイトアウトして何も見えない。
- －1：侵入禁止：人が住んでいる部屋や建物には招かれずに入れない。
- －1：鏡像喪失：姿が鏡に映らない。カメラにも写らず、センサーにも感知されないが、容姿を整えるのに常に他人の手が必要。
- －2：炎傷致死：火や熱によって受けるダメージが2点増える。
- －1：銀傷致死：銀によって受けるダメージが2点増える。
- －1：水流忌避：泳げない。
- －1：水域捕縛：水中では行動不能。

- 1: 睡眠必要: 昼夜逆転するが人間と同じように眠る必要がある。
- 2: 聖物焼身: 聖物に触れるとダメージを受ける。1ターンに負傷1点。
- 2: 銀貨焼身: 銀に触れるとダメージを受ける。1ターンに負傷1点。
- 3: ナイトシフト: 昼間は全ての利点が使用不可。欠点はそのまま。
- 3: 容姿醜悪: ぼろを纏った骸骨など、嫌悪感を催すような外見になる
- 3: 心机破身: 心臓に杭を打ち込まれるとLP=0、SP=0となって破壊される。
- 4: 陽光焼身: 陽光を浴びると1ターンに1点の負傷ダメージ。厚い衣類を着ることで陽光を防ぐことができるが、鏡面で反射された陽光でも同様のダメージを受ける。

必須: 欠点「身体崩壊」

○金属生命体

周囲の電磁波や浮遊電子を吸収して発電する能力を持った核（コアと呼ばれる）を持ち、周囲に流体金属を噴出／変形させて経う金属生命体。コアの大きさは直径10～30cmほど（大きさを決めておくこと）。周囲の情報を吸収して人間並みの知能を得ている。

利点:

- + 1: スキャンニング: 周囲や物体を電磁波放射により内部構造まで知覚する。この効果を発揮する際に放射される電磁波は、近くにあるTVやラジオ、携帯電話などの機器に大きなノイズを発生させる。
- + 1: 擬態変形: コアから流体金属を噴出させて望む形の体を作り出す。利点「スキャンニング」で情報を得ていれば、表面の質感を人間そっくりにすることも可能。発声器官／集音器官を作って会話することも可能。液体金属を全て回収してコアだけになることも可能。変形すると重量も見た目の質量に応じたものに変化する。
- + 2: スキル変更: 利点「擬態変形」で体の構造を変更することで、SLVを移動させる。1ターンに1LVの割合で、持っているSLVを別のSLVに移し変えることができる。ただし、SLV上限＝CLV+1の制限はする必要がある。
- + 1: 電脳外殻: インターネットなどのネットワークに接続して情報収集する能力。接続に必要なコネクタやケーブルは変形で作り出す。情報収集などで判定が必要な場合は、その達成値に+1できる。
- + 1: 武装外殻: 体の一部を《格闘》か《白兵》で使用できる武器に変形する。攻撃修正＝±0、破壊力＝+1。
- + 1: 装甲外殻: 体の表面構造を変更し、防御力を向上させる。構造力＝+1
- + 2: 飛行外殻: プロペラやジェット噴射のような器官を作り出して飛行する。飛行時の移動力は通常の2倍。
- + 2: 潜行外殻: スクリューやハイドロジェット、魚体器官を作り出して水上／水中を移動できる。水上／水中での移動力は通常と同じ。
- + 2: 宙行外殻: プラズマジェットやソーラセイルのような器官を作り出して宇宙空間を移動できる。移動力は通常の1.0倍。
- + 1: 変形修復: 利点「擬態変形」を利用してダメージを回復する。SP1点消費することでLPを1点回復できる。戦闘中に行う場合、能動行動とする。

欠点:

- 1: 電撃致死: 電気や雷によって受けるダメージが2点増える。
- 1: 絶縁疲労: ゴムなどの絶縁体の中に入る／囲まれると、LPとSPが回復できなくなる。
- 2: 情報中毒: ネットに接続して情報を収集し始めると、それに熱中して、そのステージ終了まで、情報収集以外の行動ができなくなる。
- 3: 固定外殻: 専用ボディにコアが搭載されている。利点「擬態変形」による変形は、ボディの表面に器官を追加する形でのみ可能となる。利点「スキル変更」が取得不可（使用不可）になる。
- 4: 質量保存: 利点「擬態変形」でどのような形になっても重量が変化しない。メイク時に基本重量を1d6×50kgで決めておくこと。

必須: 利点「スキャンニング」、利点「擬態変形」

★特殊ルール

通常の生き物では無いため、以下のルールが適用される

- ・その特殊な身体構造の都合上、手当てや修理ではダメージを回復できない。
- ・呼吸していないので水中で溺れたりはいしない。
- ・基本が金属なので、水に浮くことはできない。利点「潜行外殻」を使えば浮くことができる。
- ・人間の食事や水は摂取できない。周囲の電磁波や浮遊電子がその食事となる。

○ゴーレム／オートマトン

魔法などで自意識を持って動くように作られた人型。自動人形とも呼ばれる。素材は全く非生物的なものながら、生物的なしなやかさを持っているものもある。なお、人型でないものもありとする。

利点:

- + 1: 自我発現: 脳に該当するような構造を持たないにもかかわらず、自意識と人間並みの知能、人間並みの視覚と聴覚を獲得している。
- + 1: 身体武器: 体の一部を《格闘》で使用できる武器に変形する。攻撃修正＝±0、破壊力＝+1。
- + 1: 身体装甲: 体の表面構造が鎧のような防御力を有する。構造力＝+1。
- + 1: 生体外皮: 素材に関わらず見た目や体のしなやかさが生き物そっくりになっている。
- + 1: 飲食偽装: その行為は全く無意味だが、生き物のように飲食できる。飲食したものは体内で分解されて消滅する。
- + 1: 飲食補給: 生き物と同じように飲食することでSPを1点に回復できる。この効果は1ステージに1回のみ可能。利点「飲食偽装」が無いとこの利点は取得できない。
- + 2: 自動修復: SP1点消費することでLPを1点回復できる。戦闘中に行う場合、準備行動で使用可能。
- + 1: 環境耐性: 外気の温度や圧力に関係なく行動できる強靱な構造を持つ。呼吸不要で水中や真空中でも普通に行動できる。この利点を持たない場合は、逆に水中や真空中で行動不能となる。
- + 1: 水域浮力: 身体構造や生き物のように水中で浮力を持つ。水泳可能。この利点を持たない場合は、泳ぐことはできず、水に沈む。
- + 1: 味覚所持: 飲食物の味を理解できる味覚を持つ。この利点を持たない場合は、味が全くわからない。
- + 1: 剛力: 筋力が関係する《体力》の判定に+1。
- + 1: 強靱: ダメージ、毒、病気の対抗時の《体力》の判定に+1。
- + 1: 迅速: 高い身体能力を持つ。《運動》の判定に+1。
- + 1: 矮小体: 非常に小さな体格。防御の判定時に+1。
- + 1: 主人感知: 欠点「主従関係」の取得が必須。距離に関係なく主の存在する方向のみを漠然と知ることができる。

欠点:

- 1: 鈍重: 全ての《運動》の判定に-1。
- 1: 鈍足: 移動力を《体力》+3で算出。
- 1: 鈍感: 《知覚》の判定に-1。
- 1: 不器用: 《器用》の判定に-1。
- 1: 非力: 筋力に関係する《体力》の判定に-1。
- 1: 貧弱な体: 全ての《体力》の判定に-1。
- 4: 打撃致死: 構造的に脆く壊れやすい。負傷ダメージを与える攻撃で受けるダメージが常に1点増える。利点「身体装甲」を持つ場合は、この欠点は取得できない。
- 4: 主従関係: 自分の所有者としての主（あるじ）を持つ（誰にするのかGMと相談。PCを推奨）。主のための行動、主命じられた行動、自己防衛のいずれにも該当しない行動をする場合、判定に-1の修正を受ける。
- 4: 絶対服従: 欠点「主従関係」の取得が必須。その良し悪しに関わらず、主の命令に背いて行動すると、負傷ダメージを1点受ける。

必須: 利点「自我発現」

★特殊ルール

通常の生き物では無いため、以下のルールが適用される

- ・その身体構造の都合上、手当てや自然回復ではLPを回復できない。
- ・呼吸していないので水中で溺れたりはいしない。
- ・対応する利点を持たない限り人間の食事や水は摂取できない。

○電子生命体

コンピューターやネットワークの中で発生した情報生命体。

利点:

- + 1: 自我発現: 自意識と人間並みの知能を獲得している。
- + 1: 情報体: 電子的な情報の体。LPは常に0。SP＝《体力》＋《意志》＋1.2点で算出する。
- + 1: 電脳操作: 《電子》の判定に+1。
- + 3: 自己複製: 破壊されても復活できるように複製を隠しておく。この利点で復活する場合、財産ポイントを3点消費が必要。財産ポイントが消費できなければ復活できずに死亡とする。
- + 2: 遠隔身体: 電波で遠隔操作可能な物理身体（ロボット）を所持する。外見／形状を決めること。外見に関係なくLP＝6とする。この物理身体が破壊された場合、財産ポイントを6点消費し、2回連続でバックステージにいたことができれば再作成できる。
- + 1: 高速転送: 接続されている通信回線を使用し、距離に関係なく1ターンで別のコンピューターに移動できる。
- + 1: 通信回線: 指定した電話、無線、コンピューターと通信し、その所持者と会話できる。
- + 1: 電力補給: ステージに登場しないことで、通常のSP回復に加えてさらにSPを1d6点回復できる。

欠点:

- 4: 保存電脳: 自らの存在が記録されているコンピューターや電子媒体がある。これを破壊されたら即死。具体的にどのようなものが決めること。電子媒体の場合は電源の入ったコンピューターに接続されている必要がある。
- 2: 非実体: 基本的に物理干渉不可能。触れないし触られない。
- 1: 電撃致死: 電気や雷によって受けるダメージが2点増える。
- 1: 絶縁疲労: ゴムなどの絶縁体の中に入る／囲まれると、LPとSPが回復できなくなる。

※必須: 利点「自我発現」、利点「情報体」

欠点「保存電脳」、欠点「非実体」

★特殊ルール

通常の生き物では無いため、以下のルールが適用される

- ・その身体構造の都合上、手当てではダメージを回復できない。
- ・呼吸していないので水中で溺れたりはいしない。
- ・人間の食事や水は摂取できない。

○人工生命体／人造生命体／合成生物

実験や偶然などで生み出された生命体。ホムンクルスと呼ばれることもある。外見は様々だが、人間並みの知能を有する。複数の生き物が混ざったような体であったり、半機械体であったり、未知の物質で構成されているというものもあり。具体的な外見を決めること。

利点: 欠点と矛盾しない範囲で他の種族のものから選択

欠点: 利点と矛盾しない範囲で他の種族のものから選択