



衝動表



1段階		
出目	副作用 / 獲得経験値	内容
2	怒髪 / 20	突然怒りに駆られる。最も近い対象を罵倒し、そのターンのターン終了まで【行動不能】となる。
3	暗闇 / 20	視神経に悪影響が出て、24時間【暗闇】となる。
4	悲哀 / 10	突然の悲しみに、動きが止まる。そのターンのターン終了まで【行動不能】となる。
5	微笑 / 10	おかしくてしょうがない。笑いが止まらず、そのターンのターン終了まで【行動不能】となる。
6	鈍感 / 0	衝動に気付かない。影響なし。
7	抑制 / 0	衝動を抑制した。影響なし。
8	我慢 / 0	衝動を我慢した。影響なし。
9	前兆 / 10	悪魔的特徴が1ターン(10秒)目立つ。〈悪魔化〉時は影響なし。
10	変化 / 10 ※ 1・2	利き腕や前足のみ、2ターン(20秒)かけて〈悪魔化〉化する。〈悪魔化〉時は影響なし。
11	拒絶 / 10	突如として“悪魔寄生体”が宿主を拒絶し、〈悪魔化〉が解除される。通常時なら影響なし。
12	定着 / 20 ※ 2	通常時であれば即座に〈悪魔化〉を行なう。この時、肉体が〈悪魔化〉に馴染み、24時間通常時へ戻れなくなる。

2段階		
出目	副作用 / 獲得経験値	内容
2	賛美 / 20	最も距離が近い対象を主と思いこむ。1時間、または自身か対象が【気絶・戦闘不能・死亡】するまで、対象のあらゆる命令を聞く。
3	茫然 / 20	思考が停止し、茫然とする。そのターンのターン終了まで【タイミング：攻撃】を行えない。
4	苦痛 / 20	“悪魔寄生体”が体内で暴れる。苦痛を感じ、【エネルギー】を10消費する。
5	落涙 / 10	過去の悲しい記憶が去来し、涙が溢れる。そのターンのターン終了まで【タイミング：準備】を行えない。
6	限界 / 10	溢れ出る力が限界を超え、全身の血管が破裂。【エネルギー】を5消費する。
7	辛抱 / 10	突如として全身が〈悪魔化〉を行なおうとしたが、意思の力で抑制。【エネルギー】を即座に5消費。〈悪魔化〉時は影響なし。
8	忍耐 / 0	衝動に耐えた。影響なし。
9	抑制 / 0	衝動を意思の力で押さえ込む。影響なし。
10	我慢 / 0	衝動を我慢した。影響なし。
11	嫉妬 / 10 ※ 3	最も近くの対象に猛烈な嫉妬を感じ、【距離：移動10m / 対象：1体】に通常肉弾攻撃を行なう。
12	変貌 / 20 ※ 2	〈悪魔化〉する。その際、特異な外見が目立つ。〈悪魔化〉時は影響なし。

3段階		
出目	副作用 / 獲得経験値	内容
2	異貌 / 20 ※ 1・2	3ターンかけて、顔のみが〈悪魔化〉する。〈悪魔化〉時は影響なし。
3	解放 / 20 ※ 2	衝動に耐えられず、3ターンかけて〈悪魔化〉する。〈悪魔化〉時は影響なし。
4	発露 / 20	全身を駆け抜ける衝動により力が溢れる。次のターンのターン終了まで、ダメージに+5。
5	渴望 / 10	攻撃衝動を抑えられない。次のターンのターン終了まで、命中判定の達成値に+5。
6	絶叫 / 10	あらん限りの声で叫び、力が増す。次のターンのターン終了まで、ダメージに+1d。
7	我慢 / 0	副作用を我慢した。影響なし。
8	憤怒 / 10	全身が怒りに満ちて攻撃力が上昇。次のターンのターン終了まで、ダメージに+1d。
9	加速 / 10	全身を駆け抜ける衝動により速度上昇。次のターンのターン終了まで、【行動値】が2倍。
10	嫌悪 / 20 ※ 3	最も近くの対象に嫌悪を感じ、【距離：移動10m / 対象：1体】に通常肉弾攻撃を行なう。10m内に対象がいなければ影響なし。
11	保身 / 20	突如として防御能力が高まり、外骨格などが分厚く変異する。次のターンのターン終了まで、防御力に+5。
12	救済 / 20	“悪魔寄生体”がなにかしらの危険を察知し、【エネルギー】を20回復。

4段階		
出目	副作用 / 獲得経験値	内容
2	転倒 / 20	踏み込んだ瞬間、あまりの衝撃に地面をえぐり、【転倒】してしまう。
3	脱力 / 20	体から急に力が抜ける。そのターンのターン終了まで判定の達成値に-5。
4	困惑 / 20	精神に変調があらわれ、空間認識能力が狂う。次のターンのターン終了まで、【タイミング：瞬間】の〈特殊能力〉を行えなくなる。
5	全力 / 20	激しい躁状態。次のターンのターン終了まで、命中判定に+10。加えて、気が急きすぎて【タイミング：ターン開始】の〈特殊能力〉を使用できなくなる。
6	咆吼 / 10	大声で叫び、以降意味のある言葉を話せなくなる。1時間持続する。
7	狂気 / 10	心が狂気に満たされて、強いストレスを感じてしまう。【衝動】を2蓄積させる。
8	本能 / 20	“悪魔寄生体”の生存本能が自我を支配し、凄まじい戦闘力を発揮する。次のターンのターン終了まで、ダメージに+5。
9	治癒 / 20	“悪魔寄生体”が突如として肉体を修復させる。【衝動】を1蓄積させ、(肉体修復)を使用する。
10	敵意 / 20 ※ 3	敵・味方関係なく、最も近い対象に強い敵意を抱く。【距離：移動10m / 対象：1体】に通常肉弾攻撃を行ない、クリティカルとなる。
11	自虐 / 20	自分が許せない。突如として自虐行為を行なう。【エネルギー】を10消費するが、次のターンのターン終了までダメージに+10。
12	自浄 / 20	少し我に戻る。【衝動】が2回復。

5段階		
出目	副作用 / 獲得経験値	内容
2	睡眠 / 30	猛烈な睡魔に襲われて意識を失う。そのターンのターン終了まで、【気絶】となる。
3	飢餓 / 30 ※ 3	猛烈な飢餓感。距離20m内の最も近い【気絶・戦闘不能・死亡】の対象へ移動し、喰らう。次のターンのターン終了まで対象は【エネルギー】を1dずつ消費。
4	激怒 / 20	突如として強い怒りがわき、周囲が見えなくなる。次のターンのターン終了まで、【タイミング：瞬間】の〈特殊能力〉を行えなくなる。
5	顕現 / 20	利き腕や前足がさらに外骨格化し、肉体に強い負荷がかかる。【衝動】を3蓄積。
6	好機 / 20 ※ 3	チャンスに本能が素早く反応。即座に【タイミング：攻撃】の行動を1回だけ行なえる。
7	狂化 / 20	精神に変調、心が強い狂気に満たされ、自虐行為に走る。【エネルギー】を20消費。
8	混乱 / 20	精神に変調があらわれ、肉体を意のままに動かせなくなる。次のターンのターン終了まで、判定の達成値に-5。
9	暴君 / 20	自分が最強に思えてしょうがない。60ターン(10分)の間、【行動値】とダメージに+5。
10	無双 / 20	達人の感覚が自覚める。60ターン(10分)の間、命中判定と回避判定の達成値に+5。
11	発現 / 30 ※ 2	通常時であれば、即座に〈悪魔化〉する。特異な外見が60ターン(10分)目立ち、その間、命中判定とダメージに+5。
12	絶望 / 30	全身が絶望に満たされ、全てを破壊したくなる。次のターンのターン終了まで、ダメージに+15。

※ 1 : 〈悪魔化〉中、行動に制限はありません。また、部分的な〈悪魔化〉による数値の変化はありません。

※ 2 : 副作用による〈悪魔化〉の際には、【衝動】の蓄積はありません。

※ 3 : 手番、【行動値】に関係なく、即座に実行します。対象が存在しない場合は、効果はありません。

- 副作用は戦闘中の場合、手番の最後に発生する。
- 戦闘外の状況はGMが裁量する。
- 特に表記がなければ、副作用の距離と対象は「距離：使用者 / 対象：使用者」、【タイミング：瞬間】に効果が発生する。
- 副作用の持続時間は、具体的な時間が表記されていない限り、「一瞬」とする。