

さあ、悪^{じゆう}を謳歌しろ！！

ヴィラン組織

「グロウウィン」

※ ネタバレ注意！！ ※

以降のページにはシナリオ『ブレイク＝スルー』『マッシュ／アップ』のストーリーに関するネタバレが含まれています。ご了承の上お進みください。

また、内容が予告なく変更される場合があります。変更があった場合でもお手元のデータを使って遊んでいただいてOKです。

組織概要

ページ内リンク

組織概要

- ・[概要](#)
- ・[悪業](#)
- ・[コンセプト](#)
- ・[薬物「アッパーフェザー」](#)

メンバー

- ・[頭役:リーヴァー](#)
- ・[腐蘭華](#)
- ・[ヘンドリック](#)
- ・[オーザ](#)
- ・[ファインビット](#)
- ・[ビーブビット](#)
- ・[ナイトビット](#)

概要:「増長する」組織

怒り、哀しみ、不安感、嫉妬心。人は心に闇を抱えている。大きくも小さくも、それは変わらない事実だ。特に「セカンド・カラミティ」によりヒーローが激減したことで、世界的に不安定になった現在であれば直の事だ。

始めは小さな種火でも、外から手を加えてやれば徐々に増幅し大きく燃え上がることがある。不信感や悪意、嫉妬心が急激に増幅すれば人の価値観は変わってしまう。**グロウウィン**は、そんな風になんかの心に潜む「闇」を増幅させるギミックを持っている。

グロウウィンは**心の闇を増幅させるのが得意な、もしくは闇を増幅させられたメンバーで構成されている。**

この組織は最近立ち上がったばかりだが、元々悪の心を持っていた者はもちろん、正常だったはずの者を取り込み急激に人員を増やしている。

「Growin」……それは増長するとか、追加するとか、そういった意味だ。

▼悪業

組織全体での活動目的でいえば「悪として自由に生きる」ことだ。頭役のリーヴァーはシガラミにまみれた「正義」という立場を快く思わない。甘っちょろい理想と市民の気分によって振れ幅の大きくなる立場より、周りを気にしない悪の方がより清々しいと考えているからだ。

そのため大きな内輪揉めをしなければ、基本的にどんな悪事でも働いていい。特にこの組織のメンバーは「心の闇を増幅させた者」であるため、その行動方針は千差万別になりかねない点も大きい。

とはいうものの、組織は未だ成長段階だ。大きな事件を起こすには至らず(それでも、他の組織と比べればというだけだが)、勢力の拡大に力を入れている最中である。

違法薬物の「アップパーフェザー」は、組織の資金源になると共にメンバー増員のきっかけ作りを担っている。

コンセプト

このヴィラン組織は二人プレイのシナリオ用に考案したのが元となっている。加えて親しい間柄でのプレイを想定していたため、「二人の絆」を判定するパワーが幾つか用意されている。

具体的にいえば「攻撃の目標になったヒーローの回避判定を、もう一人のヒーローが行う」といったものだ。

リーヴァーの「疑心の植え付け」であれば、キャラクターAを目標にした場合、その味方であるキャラクターBが交渉+20%の判定に失敗すればキャラクターAはそのラウンド中「孤立」状態となってしまう。

こんな風に特殊な回避判定を行うパワーで場を盛り上げてもらいたい。

薬物「アップパーフェザー」

グロウウィンが秘密裏に取引をしている錠剤の違法薬物。以下のような特徴がある。

アップパーフェザー

- ・「素直、前向きになれる薬」という触れ込みで一般市民に出回っている
- ・効果は高揚感を得られること、また、不安感が無くなる
- ・上記により自分の心に秘めていた衝動が強く表に表れてくる
- ・タレコミは「不安だった転職がうまく行った」「好きな人へ告白する勇気が持てた」などなど
- ・薬物取引は市街地の人気のない箇所で行われる
- ・取引の拠点は頻繁に移動している

理性のはく奪と不安感の除去によって心の中の欲求を顕現させる薬だ。何でも出来るような気持になる事から「まるで飛ぶための翼を得たようだ」と言われたことからこの名前が付いた。

もちろん、この薬物の目的は人々の心に眠る「悪」を引き出しやすくすることだ。それにより殺人、窃盗、強姦、破壊、などを誘発する。

メンバー構成

悪意の増長

頭役:リーヴァー

キャラクター概要

グロウウィンを立ち上げた代表者。人の精神や地位を墮落させるのが得意な姑息な男だが、その先に待つのは「自由」だと信じて疑わない。

彼は正義の心は否定しないが、正義が生きるシガラミだらけの環境は偽物だと否定する。故にヒーローを悪の世界に引き込もうと日々画策をめぐらしている。

とある裏切り行為によって顔に大きな傷があり、普段は仮面を被っている。ただし、その傷を気負いなく晒していくことが多い。裏切りによってできた傷は悪としての勲章でもあるのだ。

哲学

正義とは所謂ひとつの「シガラミ」にすぎない。護られるはずの市民は時にヒーローを無償の盾として扱い、時にエンターテインメントとして鑑賞し、時にはあろうことか悪に扇動されて糾弾を始める。

いくらヒーローが正しい心を掲げても、心の弱い市民がそれを良しとしないことがある。そしてヒーローはというと、護るべき存在の声に耳を傾けねば活動すらままならない。

つまるところ、ヒーローの存在意義は世間の気分一つで大きく変わってしまうのだ。自分の価値観だけで行動できない正義の世界に比べたら、悪の世界の方が断然生きやすいに決まっている。

セリフイメージ

「今日の戦いの目的は殺しじゃない。君達を仲間に引き入れに来たのだ。そう！ スカウトさ！ 悪への花道は常に君達の目の前にある！」

「護るべき市民に罵声を浴びせられたことはないか？ 失敗を責められたことは？ 対価を出し渋られたことは？

何、悪いと言っているんじゃない。つまるところ、ただ換えの利くボランティアだと思われるのが正義の常なのさ」

「生きづらい正義など捨てて悪につくといひ。ここでは何でも思いのままだ」

ステータス

肉体20 射撃60%

精神25 心理90% 意志65%

環境45 作戦80% 交渉70% 経済70%

ライフ:40 サニティ:45 クレジット:45

移動適正:地上

パワー

・疑心の植え付け

属性:攻撃 判定:心理90%

タイミング:行動 射程:2

目標:1体 代償:ターン6

目標になったキャラクターの味方1体は交渉+20%の判定を行う。失敗した場合、目標はこのラウンドの終了時まで「孤立」状態になる。このパワーで「孤立」状態にできるキャラクターは1ラウンドにつき1体までである。

※PC①が目標になった場合、交渉判定を行うのはPC②(もしくはPC③)だという点に注意。

＞言葉巧みに疑心暗鬼を誘い、ヒーローを仲違いさせる。「奴は君のとおきのプリンを食べたぞ」

・増長する悪意

属性:攻撃 判定:心理90%

タイミング:行動 射程:3

目標:1エリア 代償:ターン20

目標は意志の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは2D6点のショックを与える。このパワーは「臨死」状態のキャラクターを目標にできない。

＞ヒーローの心に潜む悪の意識を引き摺り出す。

・事実無根

属性:攻撃 判定:作戦80%

タイミング:行動 射程:3

目標:1体 代償:ターン10

目標に1D6+2点のスティグマを与える。

＞ヒーローの評判を貶めることなど造作もない。有ること無いこと有ること有ること流布する。

・悪への序曲

属性:攻撃 判定:—

タイミング:行動 射程:3

目標:2体 代償:ターン8

目標は隠密の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは「憔悴2」「浪費2」を受ける。

＞精神と地位を少しずつ悪に貶めていく。始めは小さな種火で構わない。

強化用追加パワー

・悪への下り坂

属性:攻撃 判定:一

タイミング:行動 射程:3

目標:2体 代償:ターン8

「憔悴」もしくは「浪費」を受けているキャラクターを目標にできる。目標は意志－20%の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターの受けている「憔悴」「浪費」の値を＋2する。このパワーは2ラウンド目以降、1ラウンドにつき1回のみ使用可能。

＞少しでも足を踏み入れたのが運の尽きだ！ さあこちら側へ！

・デリンジャー

属性:攻撃 判定:射撃60%

タイミング:行動 射程:1

目標:1体 代償:ターン6

目標に1D6点のダメージを与える。

＞小さく取り回しがしやすい銃。威力は十分だが射撃は苦手だ。

戦術

リーヴァーは相手を殺さずに悪の心を芽生えさせていく攻撃を得意とする。

1R目は「悪への序曲」を使って憔悴と浪費を与えていく。Rの最後には「増長する悪意」で臨死状態に追い込むのを狙おう。ターンに余裕があれば「事実無根」を使っていく。

2R目からは「疑心の植え付け」でヒーローを仲違いさせたり、「事実無根」でクレジットを削っていく。

追加パワーの「悪への下り坂」は臨死状態に入ったヒーローをじわじわと追い込んでいくのに便利だ。

「デリンジャー」は命中率は低いが代償ターンも軽く、回転率が高い。

腐蘭華(ふらんか)

キャラクター概要

着物の女幹部。おっとりとしたたずまいで、料理・裁縫・掃除・近接戦闘・霊能攻撃と、わりと何でもこなせる才女である。着物の両袖からのぞかせた二口の隠し刀での連撃と、ヒーロー同士の精神をつなげてしまう霊能攻撃を得意とする。球体状の射撃装置「ビット」も高い精度で操れる。

よく頬に手を当てて、物思いにふけるように溜息をつく仕草が見受けられる。その本質は所謂「腐女子」だ。彼女は困難に立ち向かうヒーローのグループが好きで好きで仕方がない。ヒーロー達の仲をもっと進展させるため、彼女はヒーローの精神と精神を融合させ、お互いの感情や記憶を筒抜けにしてしまう。

この時精神を壊してしまうヒーローもいるが、彼女にとってはそのバッドエンドですら好むところだ。だって相棒と心がひとつになれたのだから。それはそれで幸せな終わり方ではないだろうか。

ちなみに腐女子の性質が強いといえども、性別の組み合わせは何でも「イける」。

哲学

人々は仲違いをするものだ。最悪の場合、そのまま関係を絶ってしまう。何故？

それは単にお互いの考えを理解できないからだ。相手が何故怒っているのか、何が嫌いなのか、関係を修復するには何が必要なのか。個人が個人である限りは、その完全な正解には至れない。相手の心を直接覗かない限りは。

そう、相手の心が直接見えればいいのだ。争うことが悪いのではない、その過程で相手を理解できないのが悪いのだ。相手の考え方が分かれば、例え相性が悪いとしても折り合いをつけて生活していくことができるはずだから。

セリフイメージ

「ヒーローさん方の中に混ざりたいのではないのです。眺めていたいのです。そして私は、その仲を少し後押しするだけ……」

「はぁ……良き……」

「無理……しんどい……っ(顔面から地面に倒れ込む)」

ステータス

肉体40 白兵110% 生存65%

精神30 霊能 90% 意志45% 知覚60%

環境30 科学 45% 経済60%

ライフ:40 サニティ:30 クレジット:40

移動適正:地上

パワー

・隠し刀ニロ

属性:攻撃、装備 判定:白兵110%

タイミング:行動 射程:1

目標:1体 代償:ターン10

目標に1D6+2点のダメージを与える。その後、目標が運動-20%の判定に失敗した場合、さらに1D6+2点のダメージを与える。

＞両袖から覗かせた隠し刀で舞うように斬撃を繰り出す。

・精神接続

属性:攻撃 判定:霊能90%

タイミング:行動 射程:2

目標:2体 代償:ターン12

目標は意志-20%の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターがいた場合、そのキャラクターとは別の目標に1D6+2点のショックを与える。

※つまり、キャラクターAの回避判定をキャラクターBが行い、キャラクターBの回避判定をキャラクターAが行う。

＞ヒーロー同士の精神を接続し融合する。お互いの思考や記憶が入り交じり混乱をきたす。

・ビットコマンダー

属性:強化 判定:—

タイミング:特殊 射程:3

目標:4体 代償:サニティ4

行動順ロールの直後に使用できる。「ビット」であるキャラクターのみを目標にできる。このラウンドの間、目標の与えるダメージに+2、および目標の使うパワーのターン代償に-2の補正を与える。

＞ビットは元々彼女の所有物だ。高い精度で操ることができる。

・幅の広いオタク

属性:弱体 判定:—

タイミング:永続 射程:—

目標:自身 代償:特殊

ヒーロー側のキャラクターがオタク的に「尊い」と思われる行動やロールプレイを行った直後、キミは任意のターンを代償として支払うことができる。このパワーは好きなタイミングで発動させてよく、代償も自由に数値を決めるなりダイスを振って決めるなり好きにしていよい。ついでにクレジットも好きに払ってよい。

※「尊い」:オタク用語でいう「萌え」のような使い方をされる表現だ。

＞彼女は突然「尊い！」と叫んで顔面から地面に倒れ込んだ。

強化用追加パワー

・自我の融解

属性:攻撃 判定:一

タイミング:特殊 射程:3

目標:2体 代償:サニティ4

「精神接続」で1点以上のショックを与えた直後、そのキャラクターを目標にして使用できる。意志の判定に失敗した目標は「狼狽」を受ける。

＞意識があいまいで自分が「どちら」か分からない！

・斬り込み

属性:移動、攻撃 判定:一

タイミング:行動 射程:一

目標:自身 代償:ターン4

効果:君は隣接エリアに移動する。その後、移動先のエリアにいる敵キャラクター1体に対して1D6点のダメージを与えられる。このパワーは1ラウンドに1回のみ使用可能。

＞移動しつつ、隙あらば舞うように攻撃を加える。

戦術

腐蘭華は近接戦闘も中距離でのショック攻撃も得意とするキャラクターだ。

基本的にはエリア3から「隠し刀二口」と「精神接続」でライフとサニティに攻撃を与えていく。

ぶっちゃけ2人用シナリオとしては少し強めに設定している。容赦なくヒーローを倒してしまう事もあるかもしれない。そのためGM側の裁量で「幅の広いオタク」を使って行動回数を下げていく工夫が必要だ。

特に「精神接続」は成功したらヒーロー同士の絆に悶えるだろうし、失敗したら2人のバッドエンドを妄想して身をよじるかもしれない。発動タイミングはできるだけ脳みそをお花畑にして発想しよう。

不和の増長

ヘンドリック

キャラクター概要

海外の超人種部隊に所属していた元軍人の敏腕スナイパー。当時作戦中に自分を助けてくれた村を、機密保持のためとして友軍に滅ぼさたために正義を見失った。

いかめしい表情をしているが、敵対するヒーローを茶化したりなど陽気な一面も見せる。

悪に落ちてしまったヘンドリックではあるが、正義を掲げていた時代の矜持が残っているのだろう、自分の手で犠牲者を出すことには積極的ではない。

タバコをよく吸うため、携帯灰皿を常備している。

哲学

正義とは末端の人間が見る夢だ。現場の人間は正義を掲げて行動を起こすが、指揮官のような大局を見る人間はそれに捕らわれない。弱者を切り捨てても最大効率で成果を出すためだ。正義によって心が一つになることはない。つまるところ、実現すべき確固たる正義などこの世には存在しないのだ。

彼の場合、正義を踏みにじったのは軍隊の上層部だった。ヒーローの場合は.....G6に当たるだろう。正義の統括者として名を馳せていようと、所詮は市民の顔色を伺いつつ存続している組織にすぎない。

いずれはヒーローだって裏切るさ。いや、もしかしたらもう裏切っているのかもな.....やりすぎたヒーローの名前がヴィランリストに載るところくらい見たことあるだろう？

セリフイメージ

「こんな所までノコノゴ苦勞。お友達との遠足は楽しいか？ このチェックポイントでハンコをやるよ」

「まあ待て。タバコを吸う間くらい下らない話でしようぜ」

「まさかG6が正義の統括者だなんて思い違いをしてないだろうな。ヤツらは存続するために市民の顔色を伺うチャチな連中だ」

ステータス

肉体20 射撃80% 操縦50%

精神25 意志60%

環境40 作戦75% 隠密75%

ライフ:20 サニティ:25 クレジット:30

移動適正:地上

パワー

・スナイピングアタッチメント

属性:強化、装備 判定:一

タイミング:永続 射程:一

目標:自身 代償:なし

君のアクション「基本攻撃」の射程を3に変更する。

＞基本的な射撃を長射程で行える。

・直線射撃

属性:攻撃、装備 判定:一

タイミング:行動 射程:3

目標:2体 代償:ターン20

目標は運動の判定を行う。その判定にどちらか1体でも失敗した場合、目標1体に2D6+4点のダメージを与える。このダメージはどちらの目標が受けるかを目標側が選んでよい。このパワーはキミが「隠密」状態の時のみ使用できる。

＞相手を一直線上に誘い込んで狙撃する技術。前衛が避ければ後衛に当たる。

・スナイピングポイント

属性:移動 判定:一

タイミング:特殊 射程:一

目標:自身 代償:クレジット4

行動順ロールの直後に使用できる。君は隠密エリアに移動する。

＞狙撃の基本はまず位置取りからだ。

・タバコ休憩

属性:回復、装備 判定:一

タイミング:行動 射程:一

目標:自身 代償:ターン8

君のライフを2D6点回復する。さらに君が受けている状態異常を一つ回復し、もし君が「隠密」状態であれば解除する。このパワーは1ラウンドに1回のみ使用できる。

＞一服させてもらうぞ。できればこのパワーは破壊しないでくれ。

強化用追加パワー

・光学迷彩

属性:移動 判定:隠密75%

タイミング:行動 射程:一

目標:自身 代償:ターン4

君は隠密エリアに移動する。このパワーは、君が敵のアクションによって「隠密」状態を解除されたラウンドには使用できない。

＞科学の力を使って身を隠す術も用意している。

・放電バッチ

属性:攻撃 判定:作戦75%

タイミング:行動 射程:1

目標:1エリア 代償:ターン8

目標を「転倒」状態にする。

＞電気を放つ小型バッチを辺り一面にばら撒き動きを止める。

戦術

行動順ロールの直後に「スナイピングポイント」を使用して隠密状態になり、「直線射撃」で攻撃する。基本はこれだけだ。

もし隠密状態を解除されてしまった場合は、「スナイピングアタッチメント」を使って超射程の基本攻撃を行いながら、余裕があったら「タバコ休憩」を挟んで行こう。

追加パワーはターンを消費して隠密エリアに移動できる「光学迷彩」と、相手を転倒状態にする「放電バッチ」だ。隠密エリアで「タバコ休憩」や「放電バッチ」を使った後に「光学迷彩」を使用して再び隠密エリアに戻る事ができるぞ。

真面目な護衛役

オーザ

キャラクター概要

リーヴァーによって窮地を救われたエンハンスド。大きな猿のような外見をしていて、狼のように吠える。実験によって生まれた彼はその醜い外見から迫害を受け、苦しんでいたところをリーヴァーに拾われた。以降は彼を慕って護衛のような役割を担っている。巨体に似合わない俊敏な身のこなしと狼の様に吠えるのが特徴だ。近接戦闘能力が高い他、味方への被害を自分へ反らすのが得意なこと、窮地に陥れば能力をさらに高めることなどから、もしリーヴァーに拾われなければヒーローになれていた存在かもしれない。本来は素直で真面目な性格だが、リーヴァーにそそのかされている。なお言葉は喋らない。

哲学

主の言う事にはすなおにしたがう！！
(でもたまにヒーローが正しいことを言ってるように思える)

セリフイメージ

「ゴアーーーーッ！！！」
「ワオooooooooーン！！！！」
「グルルルル.....ガウッ！！！」

ステータス

肉体30 白兵75% 運動45% 生存60%
精神25 知覚65%
環境20

ライフ:25 サニティ:25 クレジット:15
移動適正:地上

パワー

・ナックル

属性:攻撃 判定:白兵75%
タイミング:行動 射程:1
目標:1体 代償:ターン10
効果:目標に1D6+2点のダメージを与える。

＞カいっぱい殴る。

・恫喝

属性:妨害 判定:—
タイミング:行動 射程:1
目標:1体 代償:ターン2
効果:目標が「攻撃」属性のパワーの判定に成功した直後に使用する。目標が意志—20%の判定に失敗した場合、そのパワーの目標を君に切り替える。

＞大きな吠え声で自分に注意をそらす。

・猿跳び

属性:移動 判定:—
タイミング:行動 射程:—
目標:自身 代償:ターン4
効果:任意のエリア(隠密エリアを除く)に移動する。

＞四肢を起用に使って素早く移動する。

・窮地状態

属性:強化 判定:—
タイミング:永続 射程:—
目標:自身 代償:—
効果:ライフ、もしくはサニティが15以下の場合、君が与えるダメージに+1D6点の修正を加える。

＞ピンチになればさらに強くなれる。

強化用追加パワー

・気合を入れる

属性:強化 判定:一

タイミング:特殊 射程:一

目標:自身 代償:サニティ2

行動順ロールの直後に使用する。イベントの終了時まで、君が受けるダメージに－2の修正を与える。

＞大体は気合で弾ける。

・肩乗せ猿

属性:移動 判定:一

タイミング:特殊 射程:一

目標:自身 代償:一

効果:行動順ロールの直後に使用する。キミは隣接するエリア(隠密エリアを除く)に移動する。この時、同じエリアの味方キャラクターを1体までキミに付随させて移動してもよい。

＞メンバーをその巨体で担いで移動することができる。

戦術

オーザはタンク役だ。基本的には「恫喝」で味方への被害を緩和していった、自分のターンが回ってきたら「ナックル」を使用しよう。ヒーローに遠距離攻撃を持つタイプがいた場合、「猿跳び」でヒーロー2人を「恫喝」の射程内に収めよう。この時、近接系ヒーローのいるエリアに移動すると相手の移動も制限しやすい。

追加パワーは1R目に使用する「気合を入れる」と2R目以降に使用する「肩乗せ猿」だ。「肩乗せ猿」はヒーローとヴィランの配置がバラバラになったり、ヒーローが移動パワーで奥に進んできた場合の使用を想定している。味方を守ることにつながるパワーだが、「肩乗せ猿」を使う場合は前のラウンドに「猿跳び」を使って味方と同じエリアに移動しておこう。

ヘンチマン

ファインビット

キャラクター概要

球体にビームの射出孔がついた形状をした浮遊型射撃装置。小ささと機動性を活かして相手の死角を取って戦う。

元々は腐蘭華の持ち物だが、他のメンバーに貸し出しもしている。

肉体1 射撃70% 運動25%

精神1

環境1

ライフ:2 サニティ:ー クレジット:ー

移動適正:飛行

パワー

・遠隔射撃

属性:攻撃 判定:ー

タイミング:行動 射程:2

目標:1体 代償:ターン10

効果:目標は知覚の判定を行う。判定に失敗したキャラクターに1D6点のダメージを与える。

＞死角に回って光線状の射撃攻撃を行う。

・浮遊機能

属性:強化 判定:ー

タイミング:永続 射程:ー

目標:自身 代償:なし

効果:君は常に「飛行」状態となる。さらに君は「転倒」状態にならない。

＞宙を浮く装置で常に浮遊状態にある。

ヘンチマン

ビーブビット

キャラクター概要

球体にスピーカーが付いた形状をした浮遊装置。スピーカーから超音波や雑音を発し、相手の行動を阻害する。ファインビットよりも一回り大きい。

肉体1 射撃70% 運動15%

精神1

環境1

ライフ:4 サニティ:ー クレジット:ー

移動適正:飛行

パワー

・ビーブ音

属性:攻撃 判定:ー

タイミング:行動 射程:1

目標:1エリア 代償:ターン18

効果:目標は意志+20%の判定を行う。判定に失敗したキャラクターのターン・カウンタを+2する。

＞超音波や雑音を発して相手の気を散らす。

・浮遊機能

属性:強化 判定:ー

タイミング:永続 射程:ー

目標:自身 代償:なし

効果:君は常に「飛行」状態となる。さらに君は「転倒」状態にならない。

＞宙を浮く装置で常に浮遊状態にある。

ヘンチマン

ナイトビット

キャラクター概要

球体に盾がついたような形状をした浮遊装置。
頑丈で他のビットよりも大きい。

肉体1 白兵70% 運動30%
精神1
環境1

ライフ:7 サニティ:ー クレジット:ー
移動適正:飛行

パワー

・ガード

属性:妨害、移動 判定:ー
タイミング:特殊 射程:1
目標:1体 代償:なし
効果:このパワーの目標が攻撃の目標になった直後に使用できる。君は目標のいるエリアに移動する。その後、攻撃の目標を君に変更する。

＞このビットは頑丈な盾の騎士だ。

・浮遊機能

属性:強化 判定:ー
タイミング:永続 射程:ー
目標:自身 代償:なし
効果:君は常に「飛行」状態となる。さらに君は「転倒」状態にならない。

＞宙を浮く装置で常に浮遊状態にある。