

名前 : | プラズマ・コア (Pコア) の色 :

スキル《プラズマ操作》 :  $SLV = \underline{\quad}$   
 ※PEP消費上限 : 可変 =  $1 \sim SLV + 1$  の範囲で調整可能

プラズマ・エネルギー (PEP) : 上限 = 666点

現在値 :

### ○プラズマ技一覧

- ▼行動強化 : 自由 : PEP消費上限 = 可変
  - ・行動の判定時に使用宣言。その判定の達成値に消費PEPを加算できる。
- ▼被害回復 : 能動 : PEP消費上限 = 無し
  - ・PEP 2点消費毎にLPを1点回復できる。
  - ・PEP 1点消費毎にSPを1点回復できる。
  - ・PEPが消費できるなら、LPとSPを同時に回復させることも可能。
- ▼器官再生 : 能動 : PEP消費上限 = 固定 (説明参照)
  - ・失われた部位や器官を再生する。
  - ・再生できる部位、再生に必要な時間、消費PEPは以下のとおり。
  - ・PEPが消費できるなら、複数個所を同時に再生してもよい。
  - ・例えば、両足を再生するなら  $5 \times 2 = 10$  点、片目と片腕なら  $1 + 3 = 4$  点。複数部位を再生しても必要な時間は部位毎にかかる時間であることに注意。

◆表 : 器官再生表

消費PEP	必要時間	再生できる部位
1	1分	拳大 (目、耳、鼻、手、内臓1つなど)
3	3分	腕1本
5	5分	脚1本
- ▼老化停止 : 自由 : PEP消費上限 = 固定 (1年毎に1点)
  - ・効果を発揮したら1年間、老化しない。
  - ・いつ使用したのか日付を記録しておくこと。
- ▼生命維持 : 自由 : PEP消費上限 = 固定 (1日毎に1点)
  - ・効果を発揮したら1日の間、食事&水分&呼吸不要で活動できる。
  - ・いつ使用したのか時間を記録しておくこと。
- ▼気絶無視 : 自由 : PEP消費上限 = 固定 (1ターン毎に1点)
  - ・LP、もしくはSPが0になることによる気絶を無視して行動できる。
- ▼力素付与 : 準備 : PEP消費上限 = 可変
  - ・武器 (素手を含む) にエネルギーを込めて破壊力を高める。
  - ・エネルギーを込められた武器はぼんやりと発光する。
  - ・次の能動行動での攻撃の破壊力に+消費PEPできる。
  - ・この効果のPEPは、準備行動の段階で消費する。
  - ・攻撃の成否にかかわらず、破壊力上昇の効果はそのターン終了時に消滅する。
- ▼力素投射 : 能動 : PEP消費上限 = 可変
  - ・激しく発光するエネルギーの塊を投射して攻撃する。《投擲》で命中判定。
  - ・攻撃修正 =  $\pm 0$ 、破壊力 = +消費PEP、射程距離 =  $SLV \times 5m$  とする。
  - ・追加ルール「ダメージ属性」が使用されている場合、この効果による攻撃の属性は [雷] とする。
- ▼力素障壁 : 自由 : PEP消費上限 = 無し
  - ・ダメージを受けた際に使用宣言。
  - ・消費したPEP 1点毎に、受けるダメージを1点減少できる。
- ▼移動強化 : 自由 : PEP消費上限 = 固定 (1点)
  - ・巡航移動を行う際、その時だけ移動力を2倍にできる (PEP 1点消費)。
  - ・補助移動を行う際、その時だけ移動力を2倍にできる (PEP 1点消費)。
  - ・巡航移動と補助移動の両方を強化することも可能 (合計でPEP 2点消費)。
- ▼噴射飛行 : 自由 : PEP消費上限 = 固定 (1ターン毎に1点)
  - ・プラズマを噴射して飛行する (暗ければ通過した後に光の軌跡が見える)。
  - ・空中で静止することも可能。
  - ・空中での移動力は、地上と同じとする。
  - ・飛行中に「▼移動強化」の効果を併用可能。
  - ・飛行し続ける場合、毎ターンの最初に”飛行維持”の宣言が必要。