

§ 設技能力

○設技能力の選択

- ・EPLは1枚につき設技能力を3個まで設定可能。その3個の内、2個までは同じ設技能力(A×2、B×1という組み合わせ)にしてよい。
- ・MPLは1枚につき1個の設技能力のみ設定できる。

○設技能力の運用ルール

- ・設技能力には1つ毎に、メイン能力とサブ能力が存在する。それぞれに複数の使用方法が記述されている場合は、毎回、どの効果を使用するのが宣言が必要。
- ・融合済みのEPLの設技能力は、SP1点消費すれば変身しないで使用可能。ただし、能力の記述としてSP消費があるものは、それに加えて消費することに注意。
- ・使用するタイミング(ターン開始時、能動行動、準備行動、受動行動など)が指定されているものは、複数同時に使用することはできない。例えば能動行動での指定のあるものは、使用するスキルが同じであっても、同時使用はできない。
- ・使用するタイミングの記述の無いものは、宣言した段階で瞬時に効果を発揮するものとする。
- ・タイミングの指定が無いものは、その使用方法に無理が無い範囲で複数同時使用可能とする。同時使用可能かどうかはGMが決めるが、判断が難しいものは基本的に使用できないものとする。
- ・効果の持続時間について特に記述が無いものは、効果を発揮したそのステージの終了に解除され、効果を失うものとする。

○設技能力の重複効果

- ・使用しているレンズに同じ設技能力が複数ある場合、有効となるのは2個まで。3個目以降は存在しないものとして扱われる。
- ・設技能力の説明で「[[+1]]」というように、[[]]の表記があるものは、以下の対象となる。
 - 同じ設技能力が複数使用可能時、その値は2つまで重複加算される。
 - オーバーブースト/オーバードライブで消費SPによる修正をその数値に加算できる。
- ・特に記述の無い限り、オーバーブースト/オーバードライブによる修正は、[[]]にある数値に直接加算されるものとする。
- ・設技能力でメイン/サブ能力の中に記述されている[[]]が複数あっても、オーバーブースト/オーバードライブによる修正を適用できるのはいずれか1つのみ。
- ・設技能力の複数所持によって加算されている[[]]の項目にオーバーブースト/オーバードライブによる修正を適用したい場合、設技能力自体の[[]]を重複加算した後の値に修正を加算すること。

例1、「[Alert]: 警戒能力」が2つ重複しているレンズで変身している。そのサブ能力による防御修正[[+1]]は、重複効果によって+2になる。

例2、「[Gold]: 氷結能力」のメイン能力で水の弾丸を放射して攻撃する際、オーバーブースト/オーバードライブを使用する。この場合、破壊力と射程に[[]]の記述があるため、オーバーブースト/オーバードライブの修正はそのどちらかしか適用できない。SP1点消費する場合、破壊力へ適用するなら[[+1]]+2=+3となる。射程を強化する場合、「射出」2LVなら2×[[+5+2]]+5m=19mとなる。

例3、「[Electro]: 電気能力」が2つ重複しているレンズで変身している。そのメイン能力「拳に電撃を纏わせて攻撃」を行う際、通常なら素手の破壊力への修正[[+1]]は重複効果によって+2になる。これにSP1点消費したオーバーブースト/オーバードライブの効果(+2)を載せる場合、素手の破壊力への修正は+2+2=+4となる。

○異なる設技能力の重複適用の禁止

- ・スキル《 》で表記されているもの、強化能力を含む)のSLVや判定値を増強する効果は、1つのスキルに対して1つの設技能力だけ適用できるものとする。
- ・武器や防具扱いとして表記されている攻撃修正や防御修正のデータ、およびそれに対する修正効果は、上記のスキルに対しての強化に含まれないものとする。
- ・スキルに対する適用は、マイナスの修正を与えるものも、重複適用できないものとする。
- ・異なる設技能力の効果を適用した場合、最初に適用した効果のみを有効とする。
- ・破壊力、構造力、移動力については、特に記述の無い限り重複可能とする。

例1、「[Quick]加速能力のサブ能力:《格闘》と《白兵》の判定に[[+1]]」を使用中は、「[Tentacle]触手能力のサブ能力「複数攻撃(《格闘》か《白兵》の攻撃補助として使用)」の「a)《格闘》か《白兵》の達成値に[[+1]]する」効果を適用することはできない。

例2、「[Aries]アリエスのメイン能力:汎用強化で、強化対象としたスキルに対して、「[Capricorn]カプリコーンのメイン能力「強化音波」の判定値を強化する効果を適用すること」はできない。

例3、「[Ecdysis]ファンデルワールス・コンバインド・アーマーのように複数のスキルに修正が適用される設技能力を使用している場合、指定されているスキルについては、すでに設技能力の効果が適用されているものとする。

○設技能力の分類

レンズは物理的にEPLとMPLに分けられるが、それぞれが持つ設技能力は、そのレアリティから以下のように分類されている。

- 1) カテゴリーA
EPLの中で最も数が多く分析も進んでいる設技能力。MPLで全て再現できている。
- 2) カテゴリーB
EPLの中で数が少なく分析が進んでいない設技能力。一応、MPLで再現できている。
- 3) カテゴリーC
EPLでのみ、その効果が確認されているレアな設技能力。このカテゴリーに属する設技能力は、MPLで再現できていない。
- 4) カテゴリーD
MPLの研究中に作成されたプロトタイプの設技能力。これと同種の設技能力を持つEPLは存在しない。

◆表: レンズカテゴリー表

1) カテゴリーA: EPL: MPL

2) カテゴリーB: ○: ○

3) カテゴリーC: ○: ○

4) カテゴリーD: ×: ×

※記号凡例: ○・・・そのレンズで選択可能、×・・・選択不可能。

○設技能力の書式

設技能力は以下の書式で記述している。

- [英名]: 和名
- A) メイン能力: 能力名称
 - ・説明
- B) サブ能力: 能力名称
 - ・説明

§ カテゴリーA

ここでは数が多く分析も進んでおり、EPLとMPL両方でその能力を所持・再現が

可能な設技能力を説明する。

□[Alert]警戒能力

- A) メイン能力: 不意打ち防御
 - ・周囲の気配を察知する能力。不意打ちによる不利な修正を±0にする。
 - ・高い警戒能力が特化した防御手段を与える。SP1点消費することで、テンポラリー・エフェクト「カバリング」を使用できる。
 - ・上記のSPを消費した「カバリング」を行う際、攻撃から目標を護ると同時にステージに登場するという演出を行ってもよい。この手段を使用できるのは、護る対象が所縁に設定してある相手の場合に限られる。
- B) サブ能力: 防御強化
 - ・高い警戒能力が相手の攻撃の先を読む。防御修正に[[+1]]。

□[Bio]細胞操作

- A) メイン能力: 体力強化
 - ・筋力と骨格を強化する。《体力》の判定に[[+1]]。
 - ・《格闘》、《白兵》、《投擲》を用いた攻撃の破壊力に[[+1]]。
- B) サブ能力: 再生
 - ・能動行動でSP1点消費する毎に触れた相手のLPを[[2点]]回復する。
 - ・この回復効果のために消費するSPの上限はCLVとする。
 - ・この回復効果は自分にも適用できる。

□[Cold]氷結能力

- A) メイン能力: 氷結操作
 - ・準備行動で氷の武器を形成する。攻撃修正±0、破壊力[[+1]]。《白兵》で使用。ステージ終了時に、その武器は消滅する。
 - ・能動行動で氷の弾丸や超低温の吹雪を放射して攻撃。攻撃修正±0、破壊力[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[+5]]+5m。
 - ・受動行動で氷の盾を形成し、攻撃を防ぐ。防御修正+1、構造力[[+1]]。
- B) サブ能力: 滑走靴
 - ・準備行動で、足にスケート靴のような形状の水を形成。以後、それで水上のように地面を滑走することで、移動力に[[+2]]した速度で移動できる。

□[Drive]操縦能力

- A) メイン能力: 操縦強化
 - ・ヴィークルとシンクロし、《騎乗》、《車両》、《船舶》、《航空》、《宙行》で行う判定に[[+1]]。
 - ・このメイン能力の効果を使用中、上記の操縦系スキルの判定に《運動強化》SLVを加算できる。
- B) サブ能力: 機体強化
 - ・準備行動でSP1点消費し、触れたヴィークルの構造力をステージ終了までの間、[[+2]]する。

□[Electro]電気能力

- A) メイン能力: 電撃操作
 - ・能動行動で拳に電撃を纏わせて攻撃する。素手の破壊力に[[+1]]。《格闘》で使用。
 - ・能動行動で電撃を放射して攻撃。攻撃修正±0、破壊力[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[+5]]+5m。
 - ・受動行動で雷の盾を形成し、攻撃を防ぐ。防御修正+1、構造力[[+1]]。
- B) サブ能力: 電子機器操作
 - ・能動行動で触れた電子機器を考慮だけで操る。《電子》の判定に[[+1]]。

□[Flame]火炎能力

- A) メイン能力: 火炎操作
 - ・能動行動で拳に炎を纏わせて攻撃する。素手の破壊力に[[+1]]。《格闘》で使用。
 - ・能動行動で炎を放射して攻撃。攻撃修正±0、破壊力[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[+5]]+5m。
 - ・受動行動で炎の盾を形成し、攻撃を防ぐ。防御修正+1、構造力[[+1]]。
- B) サブ能力: 熱視覚
 - ・視覚を強化し熱を見ることができるようになる。
 - ・暗闇でも気温より高いものは赤く、低いものは青く見えるようになる。
 - ・熱を見ることで視界による不利を軽減できる状況なら、そのペナルティを[[+2]]だけ相殺する(最大で±0にする)。

□[Geoid]岩石操作

- A) メイン能力: 岩石操作
 - ・準備行動で岩の武器を形成する。攻撃修正±0、破壊力[[+1]]。《白兵》で使用。ステージ終了時に、その武器は消滅する。
 - ・能動行動で岩の弾丸を放射して攻撃。攻撃修正±0、破壊力[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[+5]]+5m。
 - ・受動行動で岩の盾を形成し、攻撃を防ぐ。防御修正+1、構造力[[+1]]。
- B) サブ能力: 振動感知
 - ・周囲の振動をレーダーのように感知できるようになる。
 - ・振動を感知することで視界による不利を軽減できる状況なら、そのペナルティを[[+2]]だけ相殺する(最大で±0にする)。

□[Hurricane]疾風能力

- A) メイン能力: 風操作
 - ・能動行動で拳に電巻を纏わせて攻撃する。素手の破壊力に[[+1]]。《格闘》で使用。
 - ・能動行動で電巻を放射して攻撃。攻撃修正±0、破壊力[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[+5]]+5m。
 - ・受動行動で電巻の盾を形成し、攻撃を防ぐ。防御修正+1、構造力[[+1]]。
- B) サブ能力: 飛行
 - ・電巻を纏うことで飛行する。移動力に[[+1]]した値で飛行時の移動を計算する。
 - ・飛行時は浮き上がった段階から周囲に暴風をまき散らすことになるため、固定されていない軽小物体は吹き飛ばされることに注意。また風切り音が発生するため、静かに飛行することはできない。

□[Imitate]模倣能力

- A) メイン能力: 変装
 - ・能動行動で外殻を別の姿に変身させる。
 - ・どのような外見になるのか、具体的に宣言すること。多少、大きくなってよい。
 - ・この変装を見破る場合、この能力を使用している側を防御側とし《隠密》(その達成値に[[+1]]できる)で、見破る側は《知覚》で対抗判定を行う。
- B) サブ能力: 複製
 - ・準備行動でSP1点消費し、能動行動で掌に乗る程度の大きさの物体を複製する。
 - ・複製元となる物体に片手で触れてこの能力を使用することで、もう片方の手にその複製を出現させることができる。
 - ・この能力で作成した複製は、そのステージ終了時に消滅する。
 - ・この能力で作成した複製は、元となったものと全く同じ効果や情報を持つ。
 - ・片手で使える大きさの武器を、この能力で複製することも可能(武器としてのデータはコアルールに準拠)。

□[Jazz]音操作

- A) メイン能力: 音操作
 - ・能動行動で拳に衝撃波を纏わせて攻撃する。素手の破壊力に[[+1]]。《格闘》で使用。
 - ・能動行動で衝撃波を放射して攻撃。攻撃修正±0、破壊力[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[+5]]+5m。
 - ・受動行動で衝撃波の盾を形成し攻撃を防ぐ。防御修正+1、構造力[[+1]]。
- B) サブ能力: 聴覚強化
 - ・聴覚を強化。聴覚による《知覚》判定の達成値に[[+1]]。

□[Kinetic]運動操作

- A) メイン能力: 念動
 - ・視界内で《意志》SLV[[+1]]×10m以内、《意志》SLV[[+1]]

×15kgまでの物体を触れずに動かすことができる(能動行動)。操作による精密さの判定が必要な場合、《器用》を使用する。この効果を攻撃に使用することはできない。

・この能力を「相手の攻撃を邪魔するように使用」することで、防御行動として使用できる。この場合の防御の判定は《運動》で行う。

B) サブ能力: 跳躍強化

・移動時の慣性重力を制御することにより、能動行動で《体力》SLV[[+3]]mの高さを軽く跳躍することが可能になる。

・準備行動で補助移動(=助走)を行ってからからの跳躍の場合、能動行動で《体力》SLV[[+5]]mの高さを跳躍できる。

□[Luminous]光操作

A) メイン能力: 光操作

・能動行動で拳に破壊力を持った光を纏わせて攻撃する。素手の破壊力に[[+1]]。《格闘》で使用。

・能動行動でレーザービームを放射して攻撃。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[5]]+5m。

・受動行動で光の盾を形成し攻撃を防ぐ。防御修正=+1、構造力=[[+1]]。

B) サブ能力: 幻影

・視界内で《意志》SLV[[+1]]×10m以内に、直径2m以下の大きさの映像を出現させることができる。具体的などのような映像にするのか宣言が必要。

・出現させた映像がカメラフラッシュのような効果を持つ場合、この能力を使用しての側を防御側とし《隠密》(その達成値に[[+1]]できる)で、見破る側は《知覚》で対抗判定を行う。これに《知覚》の方が勝利したらその幻影は見破られる。

□[Magnet]磁力操作

A) メイン能力: 磁力操作

・《意志》SLV[[+1]]×10m以内、《意志》SLV[[+1]]×10kgまでの、磁力に反応する金属を触れずに動かすことができる(能動行動)。

・能動行動で手近な金属を放射して攻撃。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[5]]+5m。

・受動行動で手近な金属を盾として攻撃を防ぐ。防御修正=+1、構造力=[[+1]]。

B) サブ能力: 強化外殻

・能動行動が準備行動を消費し、磁力で金属を集めて外殻に結合させ、そのステージ終了まで《外殻形成》のSLVに[[+1]]する。

□[Nekton]水中能力

A) メイン能力: 水中能力

・周囲の水(もしくは液体)の流れを制御することで、水深によるペナルティを[[+2]]だけ相殺する(いくら相殺してもペナルティは最大で±0まで)。

・このメイン能力の効果を使用中、水圧による影響を受けない(深海でも圧潰しない)。

B) サブ能力: 水中呼吸

・外殻の一部がフィルターとなり、水中での呼吸を可能にする。

□[Optical]視覚強化

A) メイン能力: 視覚強化

・視覚を強化。視覚による《知覚》判定の達成値に[[+1]]。

・外殻の目に対応する部分を変形させ、望遠鏡や顕微鏡の効果も発揮できる。

B) サブ能力: 透視

・能動行動で手で触れた物体を透視する。

・透かして見ることのできる厚みは、《知覚》SLV[[+1]]×1cmまで。

□[Pheromone]感情操作

A) メイン能力: 感情操作

・能動行動で、周囲《意志》SLV[[+1]]m半径にフェロモンを散布し、他人の感情を操作。

・能力側は《意志》SLV[[+1]]で達成値を1回だけ出し、範囲内にいる防御側はそれぞれ《意志》SLVで対抗判定を行う。能力側が勝利すれば、その能力の使用者に対する所縁(関係=恋愛以外を指定)を強制的に植えつけることができる。

・このサブ能力の影響を受けた者は、そのステージ終了まで、その所縁の設定相手に対して露骨に所縁の関係に関する態度を取るようになる。

・相手の所縁の欄が埋まっている場合、指定した1つを強制的にこのメイン能力で書きさける。ただし、他の特殊能力や魔術、異能力などの超常的な設定によるものは、書きさける対象にできない。

B) サブ能力: 魅了

・能動行動で、周囲《意志》SLV[[+1]]m半径にフェロモンを散布し、他人を魅了する。

・能力側は《意志》SLV[[+1]]で達成値を1回だけ出し、範囲内にいる防御側はそれぞれ《意志》SLVで対抗判定を行う。能力側が勝利すれば、その能力の使用者に対する所縁(関係=恋愛以外を指定)を強制的に植えつけることができる。

・このサブ能力の影響を受けた者は、そのステージ終了まで、その所縁の設定相手に対して常に友好的行動をしてしまう。

・相手の所縁の欄が埋まっている場合、指定した1つを強制的にこのメイン能力で書きさける。ただし、他の特殊能力や魔術、異能力などの超常的な設定によるものは、書きさける対象にできない。

□[Quick]加速能力

A) メイン能力: 移動強化

・運動能力を強化。移動力に[[+2]]。

B) サブ能力: 戦闘力強化

・ターン開始時にSP1点消費して使用宣言することで、以下の効果をステージ終了まで得る。

・運動能力の強化で素早く動ける効果により《格闘》と《白兵》の判定に[[+1]]。

・運動能力の強化で素早く動ける効果により《運動》の判定に[[+1]]。

□[River]水流能力

A) メイン能力: 水操作

・能動行動で拳に回転する水を纏わせて攻撃する。素手の破壊力に[[+1]]。《格闘》で使用。

・能動行動で水圧カッターを放射して攻撃。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[5]]+5m。

・受動行動で水の盾を形成し攻撃を防ぐ。防御修正=+1、構造力=[[+1]]。

B) サブ能力: 水面歩行

・水面(もしくは液体表面)に普通の地面のように立つことができる。これにより水面を歩く/走ることも可能。

・河の流れに沿って下流へ走る、津波を駆け下りるといった、水の流れが加速に使用できる場合、その移動力に[[+2]]できる。

□[Shadow]影操作

A) メイン能力: 影操作

・準備行動で手近な影を武器を形成する。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《白兵》で使用。ステージ終了時に、その武器は消滅する。

・能動行動で影から二次元的な影を持つ輪を放射して攻撃。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[5]]+5m。

・受動行動で影の盾を形成し攻撃を防ぐ。防御修正=+1、構造力=[[+1]]。

B) サブ能力: 影転移

・能動行動で触れた影から、視界内かつ《意志》SLV[[+1]]×10m以内の別の影へ瞬間移動する。

・この能力の使用時に自分以外を連れていく場合、1人につきSPを1点消費する。

・このサブ能力は、夜その光と影の境界線が曖昧な場所や時間帯には使用できない。夜でも街灯の光などで光と影の境界線がはっきりしている場所では使用可能。

□[Tentacle]触手能力

A) メイン能力: 触手操作

・外殻から腕のように使える器官(象の鼻、猿の尻尾を含む)を最大で《器用》SLV[[+1]]本形成(準備行動)し、それを操ることができる。

・荷物を持ちながら/支えながら、登攀しながら、誰かを捕まえながらといった、通常では両手がふさがりそうな行動をとりながら、別の行動(攻撃など)を実行できる。

・形成した腕のように使える器官は、最大で《器用》SLV[[+3]]mまで伸ばすことができる。

B) サブ能力: 複数攻撃

・形成した腕のように使える器官を《格闘》か《白兵》の攻撃補助として使用する。

・このサブ能力を使用する場合、以下のどちらかの効果を宣言すること。

a) 《格闘》か《白兵》の達成値に[[+1]]する。

b) 《格闘》か《白兵》の使用武器の破壊力に[[+1]]する。

□[Usher]追跡能力

A) メイン能力: マーカー

・触れた相手にマーキング(シールを貼り付ける、紋章が浮かび上がるなど演出は自由)を取り付け、その位置を把握できる。

・マーキングされた目標が、《知覚》SLV[[+1]]×1km以内にいるなら、その正確な位置を把握できる。

・このマーキングは、そのセッション終了まで維持可能(途中での解除は自由)。

・このマーキングは一度に1つまで。別の目標にマーキングすると、前にしたマーキングは解除される。

・この能力によるマーキングは、魔術や異能力などを直接無効化するような能力が使用されない限り、削除できない。

・この能力を持っている場合、他人によるマーキングの効果を除去できる(ただし、どこにマーキングされているのかわかる必要あり)。

B) サブ能力: 動体レーダー

・ターン開始時に使用宣言。

・このターンの準備行動の消費と引き換えに、自分中心半径《知覚》SLV[[+10]]の範囲内にいるもので、移動しているものの位置を、レーダーで見ているように把握できる。

・把握できる位置は二次元的な方向だけで、高さまではわからない。

・範囲内にある遮蔽物に関係なく位置を探知できるが、移動していないものはわからない。人間の鼓動のような小さな動きを感じることができるかどうかは、GMが状況から適切な難易度を設定し、《知覚》で判定すること。

・この効果を視界による不利を軽減できる状況なら、そのペナルティを[[+2]]だけ相殺する(最大で±0にする)。

□[Venom]猛毒能力

A) メイン能力: 猛毒被害

・この能力を使用宣言して素手で攻撃時、ダブルアップが発生して攻撃が命中するか、相手の防御が自動的失敗だった場合、毒素を注入できたことになり、与えるダメージにさらに[[+1]]できる。

B) サブ能力: 麻痺

・この能力を使用宣言して素手で攻撃時、ダブルアップが発生して攻撃が命中するか、相手の防御が自動的失敗だった場合、通常のダメージを与えつつ、相手はそのステージ終了まで全ての判定に-4修正を受ける。

・このサブ能力や、同様の異能力等の効果で麻痺している者(自分含む)を、このサブ能力で麻痺から回復させることも可能(能動行動。他人には要接触)。

□[Weapon]武器生成

A) メイン能力: 近接武器生成

・準備行動で近接武器を形成(形状は自由)。《白兵》で使用。

・生成時に片手で扱うワンハンドモード、両手使用必須のツーハンドモードを選択。

・ワンハンドモード: 移動修正=±0、攻撃修正=+1、破壊力=[[+1]]。

・ツーハンドモード: 移動修正=±0、攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]+1。

・準備行動でワンハンドモード→ツーハンドモードを切り替え可能。

・この敵技能力では《格闘》、《投擲》で使用する武器は生成できない。

B) サブ能力: 射撃武器生成

・準備行動で射撃武器を形成(形状は自由)。《銃撃》で使用。

・生成時に片手で扱うピストルモード、両手使用必須のライフルモードを選択。

・ピストルモード: 移動修正=±0、攻撃修正=+1、破壊力=[[+1]]、射程=《射出》SLV×[[5]]+20m。

・ライフルモード: 移動修正=±0、攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]+1。射程=《射出》SLV×[[5]]+200m。

・準備行動でピストルモード→ライフルモードを切り替え可能。

・この敵技能力では《射出》、《砲撃》で使用する武器は生成できない。

□[Xanadu]空間能力

A) メイン能力: 空間操作

・能動行動で空間の歪みを放射して攻撃。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[5]]+5m。

・受動行動で空間の歪み盾として攻撃を防ぐ。防御修正=+1、構造力=[[+1]]。

B) サブ能力: 瞬間移動

・能動行動で視界内の《意志》SLV[[+1]]×10m以内に瞬間移動する。

・この能力の使用時に自分以外を連れていく場合、1人につきSPを1点消費する。

□[Yagdrasil]植物操作

A) メイン能力: 植物操作

・準備行動で近くの植物を武器に形成する。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《白兵》で使用。ステージ終了時に、その武器は消滅する。

・能動行動で近くの植物から棘や葉を弾丸として放射して攻撃。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV×[[5]]+5m。

・受動行動で近くの植物を動かして盾にすることで攻撃を防ぐ。防御修正=+1、構造力=[[+1]]。

B) サブ能力: 急速成長

・触れた植物を指定した大きさにまで急速に成長させる。

・種に対してこの能力を使用したら、地面に着床後、すぐに急成長が始まる。

・この能力の急成長の効果は、戦闘に使用することはできない。

・この能力によって、樹を急成長させて木材としたり、季節はずれの花を咲かせたり果物を収穫するとこらまで成長させるといったことが可能。

・目的の大きさに成長するまでの時間はGMが決定する。小さな効果なら1d6ターン、大きな/数の多い効果なら2d6ターンというようにランダムに決まってもよい。

□[Zapper]催眠能力

A) メイン能力: 精神攻撃

・視線を合わせることで幻覚を送り込み、精神的にダメージを与える。

・視線を合わせた後、後、こちらの《意志》SLV[[+1]]を攻撃、相手の《意志》SLVを防御として攻防判定をおこなう。こちらが勝利すれば、破壊力=[[+1]]としてダメージを算出。このダメージは疲労ダメージとする。

B) サブ能力: 記憶操作

・視線を合わせることで相手の記憶を操作する。

・視線を合わせた後、こちらの《意志》SLV[[+1]]を攻撃、相手の《意志》SLVを防御として攻防判定をおこなう。こちらが勝利すれば、相手の記憶を1つ消去もしくは変更できる。

・消去もしくは変更される記憶について、GMはできるだけ簡潔に処理すること。

・記憶変更の効果として指定した所縁の関係を別の関係に書き換えることが可能。ただし、他の特殊能力や魔術、異能力などの超常的な設定によるものは、書き換えることができない。

※「視線を合わせる」について

上記の能力は、相手がサングラスなどで直接瞳が見えなかったとしても、目標がこちらの瞳を見ることができるとして効果が発揮する。そのため、サングラス等で相手から自分の瞳が見えない状態にと、この能力は使用できない。変身時は、外殻の目に相当する部位が相手から見えない限りよい。

§カテゴリーB

ここでは数が少なく分析が進んでいないが、EPLとMPL両方でその能力を所持・再現が可能な敵技能力を説明する。

□[Aries]アリエス(黄道十二星座「牡羊座」)

A) メイン能力: 汎用強化

・準備行動でSP1点消費し、スキルを1つ指定。ステージ終了まで、そのスキルの

- 判定に[[+1]]できる。
- 触れた相手にこの効果を与えることが可能。
- この効果は一度に一人の目標しか強化できない。また、一度使用すると、ステージ終了するまでこの効果の目標を変更できない。

- B) サブ能力：汎用劣化
- 準備行動でSP1点消費し、スキルを1つ指定。ステージ終了まで、次の能動行動で触れた目標のそのスキルの判定に[[+1]]できる。
 - この効果は一度に一人の目標しか強化できない。また、一度使用すると、ステージ終了するまでこの効果の目標を変更できない。

□[Taurus]タウロス(黄道十二星座「牡牛座」)

- A) メイン能力：体力強化
- 筋力と骨格を強化する。《体力》の判定に[[+1]]。
 - 準備行動でSP1点消費し、次の能動行動で行う《格闘》、《白兵》、《投擲》を用いた攻撃の破壊力に[[+2]]。

- B) サブ能力：強制命令
- 能動行動でこちらの《意志》[[+1]]と目標の《意志》で対抗判定。こちらが勝った場合、目標が次の行動順番で行う能動行動と準備行動を以下のいずれか1つの行動に強制変更する。この場合の命令は対抗判定に勝利した段階で行う。

- ①攻撃：指定した目標を可能な手段で攻撃(攻撃手段がなければ行動不能)。必要なら準備行動で間合いを詰める移動を行う。
- ②停止：一切の積極的行動を禁止する(移動も不可)。受動行動は可能。

- SP1点消費してから前述の《意志》での対抗判定を行って勝った場合、以下の効果を選択できる。

- ③延長：上記の①②の効果をステージ終了まで持続に変更して選択する。準備行動を消費すれば、毎ターン、①②の効果を切り替えて命令できる。
- ④退場：その場から立ち去り、現在のステージには登場できなくなる。

□[Gemini]ジェミニ(黄道十二星座「双子座」)

- A) メイン能力：分身
- SP1点消費し、分身を1体生成する。
 - 生成された分身の姿は、この効果を発揮した時点での本体の姿と同じとする。変身後なら外殻も同じものを纏っている状態とする。
 - 本体が敵技能力による増強効果を帯びたとしても、生成された分身にはその効果は適用されない。必要なら改めて分身を目標に増強効果を使用する。これは武器や防具/装甲などを生成しているものも同じように複製されない。ただし、変身時に自動的に付加される記述がある効果は除く。
 - 分身はステージ終了か、気絶・死亡状態になると消滅する。
 - 分身は本体と別々に行動できる。バトルステージでは行動順番も本体と別に管理する。
 - 分身がLPやSPを消費する行動を行う場合、その消費は全て本体が支払うこと。
 - 分身はテンポラリーゲージ、パーマナントゲージを消費する行動はできない。
 - 分身は本体から最大で[[100m]]まで離れて活動できる。この距離を超えて離れると、分身は消滅する。
 - 分身は「[[Gemini]ジェミニ」の敵技能力を使用できない。
 - このメイン能力は1ステージに1回のみ使用可能。

- B) サブ能力：身代わり
- 「実は今はメイン能力で生成した分身の方だった」という能力。
 - 攻撃等でダメージを受けたり、拘束されたり、様々な不都合な状況にさらされた場合、SP1点消費してこの効果を宣言。その場にいたのは分身だとして消滅し、不都合な影響をキャンセルできる。その次のターンに、本人がステージに登場できる。
 - この効果は、そのステージ中にメイン能力を使用していない場合のみ使用可能。
 - このサブ能力は1ステージに1回のみ使用可能。

□[Cancer]キャンサー(黄道十二星座「蟹座」)

- A) メイン能力：甲殻武装
- 準備行動で両手をハサミに変形。攻撃修正±0、破壊力=[[+1]]。《格闘》で使用。ステージ終了時に、この効果は解除される。
 - 準備行動でSP1点消費し、外殻の防御力を上昇させる。ステージ終了まで、《外殻形成》による構造力に[[+2]]できる。この効果を他の構造力を強化する効果と重ねて発揮することはできない。

- B) サブ能力：巨大蟹
- 準備行動でSP1点消費して使用宣言。次の能動行動を消費して外殻を増殖させ、巨大なカニ・ギガント・キャンサー・ギガントに強化変身する。
 - ギガント・キャンサーとなった際、外殻耐久力は一時的に+5される。
 - ギガント・キャンサーとなった際、ハサミで攻撃するが、素手扱い(《格闘》で判定)で、攻撃修正±0、破壊力=[[+2]]の武器として扱う。
 - ギガント・キャンサーの状態の間、水中呼吸が可能となる(水の抵抗の影響は受けない)。
 - 不要と宣言するか、ステージ終了時にこの効果は解除される。
 - この効果を解除時の外殻耐久力は、現在値が外殻耐久力の上限値のどちらか低い方に補正される。

□[Leo]レオ(黄道十二星座「獅子座」)

- A) メイン能力：獅子爪
- 準備行動でSP1点消費し、両手の指先全てに鋭利で強靭な爪を生成する。
 - この爪は、攻撃修正=[[+1]]、破壊力=[[+1]]。《格闘》で使用。
 - 不要と宣言するか、ステージ終了時にこの効果は解除される。

- B) サブ能力：咆哮弾
- 能動行動でSP1点消費し、強烈な咆哮による衝撃波を放射する。
 - この衝撃波は、攻撃修正=[[+1]]、破壊力=[[+1]]。射程=10m。《射出》で使用。

□[Virgo]ヴァルゴ(黄道十二星座「乙女座」)

- A) メイン能力：転移門
- 高重力の渦で空間を歪め、瞬間移動する門を生成する。
 - 準備行動でSP1点消費し、次の能動行動で瞬間移動する。移動先は視界内、もしくはそのステージ開始時に宣言したどこか1箇所のどちらか。ステージ開始時の宣言を忘れていた場合、移動先は視界内に限られる。
 - 自分以外の1人を一緒に移動させる毎に、追加でSPを1点消費する。移動させる他人に触れている必要がある。相手が拒否しなければ、自分は移動せず、相手だけの瞬間移動も可能(この場合もSP1点消費が必要)。

- B) サブ能力：重力操作
- 視界内で《意志》SLV[[+1]] × 10m以内、《意志》SLV[[+1]] × 10kgまでの物体に触れず動かすことができる(能動行動)。操作による精密さの判定が必要な場合、《器用》を使用する。この効果を攻撃に使用することはできない。
 - この能力を「相手の攻撃を邪魔するように使用」することで、防御行動として使用できる。防御の判定は《運動》で行う。
 - 準備行動でSP1点消費することで、次の能動行動で渦巻く高重力の弾丸を放射できる。攻撃修正±0、破壊力=[[+2]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV × [[5]]+5m。

□[Libra]リブラ(黄道十二星座「天秤座」)

- A) メイン能力：幻影偽装
- 自分、もしくは他人一人の外見、動作、言葉遣いをすべて別人に成りすます幻影を発生させる。また、その操作に全力で集中しなければならぬが、視界内で幻影だけを一人歩きさせることも可能。
 - この効果の発揮には能動行動でSP1点消費が必要。ステージ終了まで持続する。
 - この幻影を見破る場合、この能力を使用している側を防御側とし《隠密》(その達成値に[[+2]]できる)で、見破る側は《知覚》で対抗判定を行う。

- B) サブ能力：麻痺電撃
- 素手もしくは手にした武器に電撃をまともせず、触れた相手を麻痺させる。
 - この効果を使用する場合、ターン開始時に使用宣言すること。
 - この効果を使用宣言して素手、もしくは手にした武器の攻撃がダブルアップで命中した場合、通常のダメージを与える処理を行った後、目標は電撃で体が麻痺し、その攻撃が命中した次のターン終了までの間、全ての判定に-4の修正を受ける。

- このサブ能力の効果は《格闘》、《白兵》、《投擲》で扱う武器に付与できる。また、能動行動を消費すれば他人の武器にこの効果を付与できる(要接触)。

□[Scorpio]スコルピオ(黄道十二星座「蠍座」)

- A) メイン能力：毒針
- 準備行動で手、もしくは足の指先に毒針を生成する。
 - この毒針は攻撃修正±0、破壊力=[[+1]]。《格闘》で使用。
 - 不要と宣言するか、ステージ終了時にこの効果は解除される。
 - この毒針による攻撃がダブルアップで命中した場合、毒薬を注入してきたことになり、与えるダメージにさらに+1できる。

- B) サブ能力：巨大蠍
- 準備行動でSP1点消費して使用宣言。次の能動行動を消費して外殻を増殖させ、巨大なサソリ「ギガント・スコルピオン」に強化変身する。
 - ギガント・スコルピオンとなった際、外殻耐久力は一時的に+5される。
 - ギガント・スコルピオンとなった際、ハサミと尻尾の針で攻撃するが、どちらも素手扱い(《格闘》で判定)で、破壊力=[[+2]]の武器として扱う。
 - ギガント・スコルピオンとなっている間、尻尾で攻撃する場合、メイン能力の毒針効果を《適用》される。その毒によるダメージにさらに+1される。
 - 不要と宣言するか、ステージ終了時にこの効果は解除される。
 - この効果を解除時の外殻耐久力は、現在値が外殻耐久力の上限値のどちらか低い方に補正される。

□[Sagittarius]サジタリウス(黄道十二星座「射手座」)

- A) メイン能力：星弓
- 準備行動で星座の意匠を持つ弓を生成する。
 - 攻撃修正±0、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV × [[5]]+10m。矢は攻撃時に弦を引くことで自動生成される。
 - この弓を生成済みの場合、準備行動でSP1点消費してエネルギーを溜めること、次の能動行動での攻撃時、その破壊力に[[+2]]できる。
 - ステージ終了時に、この武器は消滅する。

- B) サブ能力：人馬形態
- 適合者の下半身を馬の首から下の形態に変形し、いわゆるケンタウロスとなる。
 - ケンタウロス状態になっている間、その移動力に[[+2]]できる。
 - ケンタウロス状態になっている間、能動行動で《体力》SLV[[+2]]mの高さを軽快に跳躍することが可能。また準備行動で補助移動(=助走)を行ってからの跳躍の場合、能動行動で《体力》SLV[[+4]]mの高さを跳躍できる。
 - 不要と宣言するか、ステージ終了時にこの効果は解除される。

□[Capricorn]カプリコーン(黄道十二星座「山羊座」)

- A) メイン能力：強化音波
- SP1点消費し、準備行動で弦楽器(形状は自由)を生成。
 - この弦楽器を演奏する(能動行動)ことで、周囲にいる指定対象(最大で《芸術》(楽器演奏)SLV[[+1]]人まで)に対し、本人が行う全ての判定の達成値に[[+1]]できる強化効果を付与する。
 - ターンを超えて演奏し続けることを宣言するならば、行動順番の決定にも上記の修正を加算することが可能。
 - この強化効果は、演奏し続けるなら自分自身に向けても使用可能(指定対象の人数に含まれることに注意)。

- B) サブ能力：音波降壁
- メイン能力で生成した弦楽器がなければ、この効果は使用不可。
 - 能動行動として、弦楽器を演奏することで発生する音を衝撃波として放射する。攻撃修正±0、破壊力=《芸術》(楽器演奏)SLV[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV × [[5]]+5m。
 - 受動行動として演奏しながら防御行動を行う。その際に攻撃が命中してしまつたら、演奏で展開している音波降壁によって受けるダメージをさらに《芸術》(楽器演奏)SLV[[+1]]点減少できる。

□[Aquarius]アクエリアス(黄道十二星座「水瓶座」)

- A) メイン能力：復元
- 能動行動でSP1点消費し、触れた目標(自分も含む)のLP、構造力、外殻耐久力のいずれかを1d6[[+1]]点回復する。
 - この効果は、欠損した身体部位や物の部品を再生・復元することもできる。この効果でLPや耐久力が完全回復したら、再生・復元されたとみなす。

- B) サブ能力：水撃武装
- 能動行動で水弾を3連射して攻撃。攻撃修正+1、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV × [[5]]+5m。
 - 受動行動で水の盾を形成し攻撃を防ぐ。防御修正±0、構造力=[[+1]]。

□[Pisces]ピスケス(黄道十二星座「魚座」)

- A) メイン能力：水流武装
- 能動行動で拳に回転する水を纏わせて攻撃する。素手の破壊力に[[+1]]。《格闘》で使用。
 - 能動行動で水圧カッターを放射して攻撃。攻撃修正±0、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用。射程=《射出》SLV × [[5]]+5m。
 - 受動行動で水の盾を形成し攻撃を防ぐ。防御修正+1、構造力=[[+1]]。

- B) サブ能力：液状化
- 自らの身体を装備品ごと液体のような性質に変更する。
 - この効果により物理的な打撃を通過させ、ダメージを受けない状態にできる。この効果は、炎や超低温、電撃といったエネルギー攻撃には無効。
 - この効果を能動行動として、通常では通れない隙間などを液状化して通り抜ける、拘束から抜け出すといった使用方法も可能。
 - この効果を使用する毎にSPを1点消費する。

□[Ophiuchus]オフィウケス(へびつかい座)

- A) 蛇神彫刻
- この敵技能力を持つレンズで変身した際、外殻に蛇が巻き付いたような彫刻が発生する。
 - この蛇の彫刻は、全長6m程度のスネークゴーレムとして分離して活動できる。
 - このスネークゴーレムの扱いについては「召喚系敵技能力の共通ルール」が適用される。ただしこのスネークゴーレムは変身した瞬間には出現しており、分離するまでは準備行動を必要とする。
 - 準備行動で指示することで、以下のいずれかの効果を使用できる。この効果はスネークゴーレムが分離していても使用可能(半分は付いた状態を援護する)。

- a) 指定した目標を攻撃する(下記のパラメータを使用)。
- b) 攻撃の補助に使用し、攻撃時の達成値に+1する。
- c) 攻撃の補助に使用し、使用武器の破壊力に+1する。

- スネークゴーレムが分離して活動する場合は以下のパラメータを使用する。

◆表：スネークゴーレムのパラメータ

- 移動力=6
- 攻撃修正±0 ※《格闘》で判定。
- 破壊力=[[+1]]
- 防御修正±0 ※《運動》で判定。
- 構造力=+3
- 耐久力=[[6]]

B) 遠隔操作

- スネークゴーレムを最大で[[5 km]]まで離れて遠隔操作でき、その際に視覚と聴覚を共有できる。
- スネークゴーレムは壁や木に巻き付いての登攀や水上/水中移動も可能。

□[Beetle]ビートル

- A) メイン能力：甲虫装甲
- 《外殻形成》による構造力にさらに[[+1]]。

- B) サブ能力：羽根飛行
- 背面の外殻を展開し、羽根を出現させ、通常の移動力で飛行できる。
 - このサブ能力で飛行時のみ、SP1点消費することで、能動行動で巡航移動と攻撃行動を同時に可能な突進攻撃が可能。この際に可能な攻撃は《格闘》か《白兵》で判定するものに限られる。

□[Stagbeetle]スタッグビートル

- A) メイン能力：近接武器生成
 - 準備行動でノコギリ状の双剣（一対の剣）を形成。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]、《白兵》で使用。ステージ終了時に、その武器は消滅する。
 - 基本的に二刀流で使用。準備行動を消費することで、次の能動行動での攻撃に以下のどちらかの効果を得ることができる。
 - 攻撃修正に+1。
 - 破壊力に+1。
- B) サブ能力：羽根飛行
 - 背面の外殻を展開し、羽根を出現させ、通常の移動力で飛行できる。

□[Wasp]ワスプ

- A) メイン能力：スティンガー
 - 準備行動で細い突刺を形成。攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]、《白兵》で使用。ステージ終了時に、その武器は消滅する。
 - この能力を使用宣言して攻撃時、ダブルアップが発生して攻撃が命中したら、相手の外殻や防具の薄いところを買通したことになる、与えるダメージに+1できる。
- B) サブ能力：羽根飛行
 - SP 1点消費して背中に羽根を出現させ、通常の移動力で飛行できる。
 - このサブ能力で飛行中、《運動》の判定に+1。
 - ステージを跨いで飛行状態を維持する場合、ステージ開始時にSP消費が必要。

□[Dragonfly]ドラゴンフライ

- A) メイン能力：全方位視界
 - 視覚を強化。視覚による《知覚》判定の達成値に[[+1]]。
 - 視界による防御が有効な場合、不意打ちによる不利な修正を±0にする。
- B) サブ能力：羽根飛行
 - 背中に羽根を出現させ、通常の移動力で飛行できる。
 - 飛行時、SP 1点消費すれば、ステージ終了までの間、移動力に[[+2]]。

□[Hopper]ホッパー

- A) メイン能力：跳躍強化
 - 移動時の慣性重力を制御することにより、能動行動で《体力》SLV[[+3]]mの高さを軽く跳躍することが可能になる。
 - 準備行動で補助移動（=助走）を行ってから跳躍の場合、能動行動で《体力》SLV[[+5]]mの高さを跳躍できる。
- B) サブ能力：脚部武器
 - 下半身を中心に筋力強化。《格闘》で蹴りで攻撃する際、その破壊力を[[+1]]に変更する（単純に加算するのではないことに注意）。

□[Spider]スパイダー

- A) メイン能力：ウェブシューター
 - 外殻の任意の場所から蜘蛛の糸を放射して命中した目標を捕まえる。
 - 付着した糸は、手で掴んだのと同状態になるものとする。
 - アンカーやロープのようにこの糸を使用する場合、[[100kg]]の重さに耐えられるものとする。
 - この糸は粘着性で、先端や途中など、どこでも張り付けることができる。その粘着強度は上記の耐えられる重さに等しい。
 - 武器としてのデータは、攻撃修正=±0、破壊力=[[+5]]+5mとする。
 - 《射出》で使用、射程=《射出》SLV×[[+1]]+5mとする。
 - 投網状にして発射も可能。その場合、攻撃修正=±0、破壊力=[[+3]]+3m、直径[[2m]]とする（直径を小さくして発射可能）。範囲攻撃になるが、網状に広がる分、発射速度が落ちるので、攻撃側も防御側も特別な修正はない。
 - このメイン能力が使用できる者は、触れるだけでこの糸を瞬時に断ることができる。この糸を腕力や武器で物理的に切断する場合、目標値=9[[+1]]の判定に成功する必要がある。ダメージ属性=火による攻撃の場合、その目標値=7とする。
- B) サブ能力：危険感知
 - 周囲の振動から危険を察知し、不意打ちによる不利な修正を±0にする。
 - 周囲の振動から動きを察知し、相手の攻撃の先を読む。防御修正に+1。

□[Kamereon]カメレオン

- A) メイン能力：ウィップアーム（鞭状武器）
 - 準備行動で鞭を形成。攻撃修正=±0、破壊力=+1、《白兵》で使用、長さ1m～[[3m]]まで自在に変化可能。ステージ終了時に、その武器は消滅する。
 - 命中判定前に宣言するとして、ダメージを与えずに巻き付けさせることが可能。
 - 巻き付かせた場合の取り外しは、自分の手で掴んだものを離すように自在に可能。
 - 相手を拘束するように巻き付けさせることも可能。これらから脱出する場合、お互いの《器用》で対抗判定（鞭の側が防御側とする）。
- B) サブ能力：光学迷彩
 - 能動行動を消費し、外殻表面の光を屈折させ、外見を透明に近い状態とする。
 - この効果を使用中は《隠密》の判定、および攻撃に対する防御の判定に[[+2]]。ただし、この修正は光学的な視覚以外の手段で知覚している相手には無効。また、1ターンに移動力より大きい距離を移動したり、攻撃などの積極的で激しい能動行動を行う場合、上記の修正は[[+1]]に低下する。

□[Night Wing]ナイトウィング

- A) メイン能力：超音波視界
 - 外殻の一部（主に口）に相当する部位から超音波を放射。その反射を知覚して周囲を音によって「視る」ことができる。
 - この効果により、夜間や見えにくいことによる不利な修正を[[+2]]だけ相殺する（最大で±0にする）。
- B) サブ能力：飛行
 - 移動力に[[+1]]した速度で飛行できる蝙蝠の翼を背中に生成する。
 - この能力で飛行中、《運動》の判定に[[+1]]できる。

□[Rhinceros]ライノセラス

- A) メイン能力：角鎧
 - 外殻を角のついた増加装甲で強化する能力。
 - 拳や前腕、肩の角を、攻撃修正=±0、破壊力=+1、《格闘》で使用する武器として扱うことができる。
 - 外殻の要所が強化されることにより、《外殻形成》による構造力にさらに+1。
- B) サブ能力：突進
 - 巡航移動とメイン能力で発生している角による体当たり攻撃を同時に実行できる。
 - このサブ能力の効果で攻撃する際、SP 1点消費することで破壊力に[[+2]]できる。この破壊力強化に消費可能なSPは1点のみ。
 - このサブ能力の効果で攻撃する際、SP 1点消費することで移動力を2倍にできる。この破壊力強化に消費可能なSPは1点のみ。

□[Silver Wing]シルバークウィング

- A) 金属翼
 - 背面の外殻から金属の翼を出現させ、通常の移動力で飛行できる。
 - 2ターン以上連続で巡航移動以上で飛行したら、3ターン目から移動力に[[+2]]できる。この効果は移動力が強化された後、巡航移動以上で移動し続ける限り持続する。途中で補助移動や停止を行った場合は解除される。
- B) フェザーダート
 - 翼から羽根をまき散らすように発射する飛び道具とする。
 - 武器としては、攻撃修正=[[+1]]、破壊力=±0。射程=《射出》SLV×[[4]]+10m。《射出》で使用する。
 - 直径[[1]]+1mに対する範囲攻撃として扱う。攻撃の判定は1回のみ行い、その達成値に対して防御側がそれぞれ判定を行うこと。範囲を狭めて発射することも可能だが、その場合は攻撃修正が通常より-1される。

□[Ride Beast]ライドビースト

- A) 駆動騎獣
 - 二脚、もしくは四脚で移動する騎乗専用のモンスター「騎獣（ライドビースト）」を召喚する。形状は自由。召喚できる騎獣は1体のみ。
 - この騎獣の扱いについては「召喚系競技能力の共通ルール」が適用される。
 - 融合しているEPLで召喚された場合、維持コスト=0でいつでも召喚状態にできる。

- き、その間、[[5 km]]以内なら召喚者の元へ自律走行できる（自分の場所まで来させることができるだけ）。
- この騎獣に搭乗した状態での防御判定は《騎乗》で行う。さらにその判定の際、《運動強化》SLVを加算できる。
- ヴィークルとして扱い、データは以下のとおりとする。

#) 形状：乗員：移動力：防御修正：構造力：耐久力
1) 騎獣：1~2：12m：±0：6：[[5]]+10

- B) 憑依騎獣
 - メイン能力で召喚した騎獣を、バイク等の別のヴィークルに憑依させることができる。
 - 騎獣が憑依したヴィークルは、移動力に[[+5]]、構造力に[[+2]]、耐久力に[[+5]]される。これを操縦する際の判定に+1される。
 - この融合しているヴィークルは、[[5 km]]以内なら召喚者の元へ自律走行できる（自分の場所まで来させることができるだけ）。
 - 競技能力によって出現させ、ルール上はヴィークルとして扱うことができるものに対して、この能力で憑依することはできない。

□[Throwing Arms]スローイングアームズ

- A) 投擲武器生成
 - 準備行動で投擲武器を生成し、次の能動行動で攻撃に使用できる。形状は自由。
 - 攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。射程=《投擲》SLV×[[2]]+10m。
 - 《投擲》で使用。
 - ブーメランのように曲線弾道で攻撃する投擲武器であっても、ルール上は特別な修正や処理はないものとする。
- B) 複数目標攻撃
 - メイン能力で生成する投擲武器を一度に[[2本]]まで生成できるようにする。
 - 攻撃修正=-1とすることで、その生成した本数と同じ数の目標を一度に攻撃できる。攻撃の判定は1回のみ行い、その達成値に対して防御側がそれぞれ判定を行うこと。
 - このサブ能力で一度に攻撃できる目標は、攻撃者から見て上下左右45度角の範囲に収まっている必要がある。
 - 投擲する本数に対し攻撃目標が少ない場合（例えば2体の目標に2本ずつ当てる）であっても攻撃修正と破壊力は上記のまま処理するものとする。

□[Cannon Arms]キャノンアームズ

- A) 砲撃武器設置
 - 準備行動でSP 1点消費し、大型の砲撃武器を出現させる。
 - パルスタ、カタパルト、重機関銃、ガトリング砲など形状は自由。射撃姿勢をとるための座席を付属させてもよい（宣言必要）。
 - 攻撃修正=[[+1]]、破壊力=[[+5]]。射程=《砲撃》SLV×[[50]]+200m。《砲撃》で使用。
 - ステージ終了時に、その武器は消滅する。
 - この砲撃武器は移動させることはできない。ただし、トラックの荷台等の移動可能な床面に設置した場合はその限りではない。
 - 移動可能な床面に設置した場合、攻撃修正はさらに-1される。
 - この砲撃武器は360度、どの方向にも回転できるが、上下角は45度まで。
 - 攻撃修正をさらに-1することで、山なりの放物線弾道で攻撃することも可能。
- B) 移動砲台
 - SP 1点消費し、メイン能力で出現させた砲撃武器の脚部を多脚ユニットに変形させる。これにより砲撃武器自身を移動力=[[1]]で移動させることができる。
 - 射撃姿勢をとるための座席を付属している場合、《騎乗》で操縦するヴィークルとして扱うことができる。ヴィークルとしてのデータは以下のとおり。

#) 形状：移動力：防御修正：構造力：耐久力
1) 移動多脚砲台：[[1]]：-10：10：60

§カテゴリC

ここではEPLでのみその効果が確認されている競技能力を説明する。このカテゴリに属する競技能力は、MPLで再現できていない。

□[Contracted Monster]契約モンスター

- 異次元世界に生息するモンスターを召喚・使役する能力。
- A) メイン能力：モンスター召喚
 - 異次元からモンスターを召喚し使役する。どのようなモンスターなのか、できるだけ具体的に決めること。
 - このモンスターの扱いについては「召喚系競技能力の共通ルール」が適用される。
 - モンスターに戦闘等の積極的行動をさせる場合は、毎ターン、命令が必要。命令しない場合は行動しない。
 - モンスターのパラメータは以下を基本とし、後述の修正を必要だけ行って決定する。決定以後、変更不可。

◆表：モンスターのパラメータ表

・LP=[[6]]+α
・SP=6
・移動力=[[+3]]
・攻撃修正=±0
・破壊力=[[+1]]+1
・防御修正=±0
・構造力=[[+1]]+1

・LPへの加算値α=+6とする。このα以下の表の修正を入れる毎に特殊な効果を得られる。最大でα=0まで可能。

◆表：パラメータ修正表

効果	修正
飛行能力を持つ	-1
水中活動能力を持つ（水中での行動修正=±0）	-1
騎乗動物（ヴィークル）として使用可	-1
移動強化（移動力+3）	-1 ※これのみ複数可。

- モンスターはその外見にかかわらず、近接攻撃は《格闘》、遠距離攻撃は《射出》（射程=《射出》SLV×[[5]]+5m）で判定する（攻撃方法の描写は自由）。防御は《運動》で判定する。
- モンスターは攻撃時に自身のSPを1点消費し、攻撃修正に+2する。「チャージ攻撃」が可能。この行動をするには召喚者の指示が必要。この行動で消費できるSPは1度に1点まで。
- 「騎乗動物として使用可」と設定されているモンスターに召喚者が騎乗中、モンスターが行動《運動》の判定に、召喚者の《騎乗》SLVを加算してよい。

- B) サブ能力：モンスター武装
 - メイン能力で召喚できるモンスターの体を一部を、武器や防具として召喚する。形状はそのモンスターの身体部位に依存する（具体的なイメージは自由）。
 - ステージ終了時に、その武器・防具は消滅する。
 - 以下の武器・防具は準備行動を消費して出現させる。一度に出現させられるのは1つまで。別のものを出現させると、それまでのものは消滅する。
 - 近接武器の場合、攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《白兵》で使用。
 - 射撃武器の場合、攻撃修正=±0、破壊力=[[+1]]。《射出》で使用する。射程=《射出》SLV×[[5]]+5m。
 - 防具の場合、盾として扱い、防御修正=+1、構造力=[[+1]]。

□[Clockup]超加速能力

- 時間流を限定的に操作することで加速効果を発揮する能力。
- A) メイン能力：行動回数増加
 - 自分の時間の流れを加速して複数回行動を行う。
 - 準備行動を消費して使用宣言。この段階でSPを1点消費する。
 - 能動行動を2回連続で実施できる。
 - 増加した行動回数の中でSP等を消費する必要がある効果を使用する場合、それぞれに消費が必要。
- B) サブ能力：戦闘予知
 - 戦場の時間を先読みし、他者よりも早く立ち回る。

・ターン開始時に使用宣言。《戦術》の判定に[[+2]]。

□[Form Ride]フォームライド

他のレンズと調和することで真価を発揮する能力。

A) メイン能力：アビリティライド

- ・視界内で使用中のレンズの競技能力をどれか1つコピーし、そのステージ終了までの間、自分の能力として使用する。
- ・この効果は準備行動で観察し、能動行動でコピーする。ターゲットとなる競技能力を変更したい場合も同じ処理を行うこと。
- ・この効果を使用中、外殻の色や形状が、コピー相手のものにそっくりになる。
- ・この効果でMP Lの競技能力をコピーすることも可能。
- ・この競技能力が2つある場合、コピーした競技能力も2つあるとして使用可能。

B) サブ能力：ファイナルコンビネーションライド

- ・準備行動でSP 1点消費し、触れた相手を武器や乗り物といったものに變形させ、能動行動でそれと同時に攻撃する。變形と攻撃方法は、無理の無い範囲で自由に演出してよい。この効果の目標はレンズの能力で変身中の相手に限られる。
- ・この効果で攻撃する際、攻撃の判定はこのレンズの適合者が行い、その破壊力に[[+5]]できる。
- ・この効果の使用者と變形させる目標の持つ所線のテンポラリーゲージに好きなだけチェックを入れることができ、1つチェックを入れる毎にさらに破壊力に+5できる。この追加で所線のテンポラリーゲージにチェックを入れる行動は、攻撃が命中し、被害判定の段階になってから行ってよい。

□[Ecdysis]ファンデルワールス・コンパインド・アーマー (FCA)

着脱可能な増加装甲を纏う能力。

A) メイン能力：ヘヴィフォーム

- ・外殻に装甲が追加された重装形態。
- ・この競技能力を持つレンズを使用して変身した場合、外殻への増加装甲とそれに伴う以下の修正が強制付与される。

◆表：ヘヴィフォーム修正

- ・《外殻形成》に[[+2]]。
- ・《格闘》、《白兵》、《投擲》の破壊力に[[+1]]。
- ・《運動》の判定に[[+1]]。
- ・移動力に[[+1]]。

- ・追加装甲を周囲にまき散らすように排除する「キャストオフ」が可能。能動行動。攻撃修正=+1、破壊力=[[+1]]。射程=半径5m。《射出》で使用する範囲攻撃武器としても使用可能(攻撃側は1回だけ振って防御側はそれにそれぞれ対抗する)。攻撃力を持たないでキャストオフも可能。
- ・キャストオフを行うと、下記のライトフォームに移行する。

B) サブ能力：ライトフォーム

- ・ヘヴィフォームからキャストオフすることで変化する高速形態。
- ・ヘヴィフォーム修正は全て失われ、以下のライトフォーム修正が適用される。

◆表：ライトフォーム修正

- ・《外殻形成》に[[+1]]。
- ・《格闘》、《白兵》、《投擲》の判定に[[+1]]。
- ・《運動》の判定に[[+1]]。

- ・キャストオフで排除した追加装甲を再生成する「プットオン」が可能。SP 1点消費すると追加装甲が再生成され、ヘヴィフォームに戻る。これには能動行動の消費が必要。ライトフォーム修正は失われ、ヘヴィフォーム修正が適用される。同時に外殻耐久力が[[2点]]回復する(最大値を超えることはできない)。

□[Dimension Warehouse] 亜空間倉庫

A) 遠隔出入

- ・正体不明の亜空間を倉庫として使用できる能力。
- ・出し入れできるのは片手で持てる大きさや重さの物体に限られる。
- ・出し入れの際、何も無い空間に手を差し込むという描写となる。演出として出し入れする接点に魔法陣のようなものが展開されている。
- ・このメイン能力を起動→物体の取り出しまでは準備行動として処理する。
- ・複数の物体を収納しておくことができるが、間違えずに取り出すことができるのは、格納されている総数が[[6]]個まで。それ以上入っている場合、望んだものを正確に取り出すには、《器用》で難易度「B:困難9」の判定に成功する必要がある。失敗するとランダムに意図しないものを掴む。数が多すぎる場合、GMがどれを間違えて掴んだのか決めてよい。
- ・この倉庫に生き物を入れることはできない。

B) 大型出入

- ・SP 1点消費することで、[[2]]立方mまでの物体を倉庫に出し入れできる。
- ・出す時でも入れる時もSP消費が必要なことに注意。
- ・このサブ能力を起動→物体の取り出しまでは準備行動として処理する。
- ・この倉庫に生き物を入れることはできない。

□[Sound Weapon] 音響兵器

A) 音叉大剣

- ・準備行動で、全長2mに達する超大型剣を出現させる。
- ・刀身は音叉を思わせる二股になっている。
- ・移動修正=±0、攻撃修正=-1、破壊力=[[+2]]、両手持ち、《白兵》で使用可能。

B) 音響裂破

- ・ダブルアップで攻撃命中時、SP 1点消費すると刀身に超振動を発生させる。
- ・この超振動により破壊力に+2した状態でダメージを計算する。
- ・この能力が使用された場合、防御側は防具や外殻による構造力をダメージ減少に使用できない。
- ・この能力は1ステージに1回のみ使用可能。

§ カテゴリーD

ここではMP Lのみ、その効果が確認されている競技能力を説明する。このカテゴリーに属する競技能力を持つEP Lは存在しない。

□[Heavy Knight] 重装騎士

移動力を犠牲にして絶大な破壊力と防御力を発揮する能力。

A) ナイトハンマー

- ・準備行動、もしくは能動行動で全長2mに達する巨大なハンマーを出現させる。
- ・移動修正=-1、攻撃修正=-1、破壊力=[[+2]]、両手、《白兵》で使用する。
- ・この武器を生成済みの場合、準備行動でSP 1点消費してエネルギーを溜めると、次の能動行動での攻撃時、その破壊力に[[+2]]できる。
- ・ステージ終了時に、この武器は消滅する。

B) ナイトアーマー

- ・準備行動、もしくは能動行動で全身に装甲を追加する。
- ・この能力による装甲をまとっている状態では以下の修正を受ける。
 - ・《外殻形成》による構造力にさらに[[+2]]。
 - ・《運動》に[[+1]]。
 - ・移動力に[[+1]]。
- ・上記の装甲をまとっている間、ダメージを受ける際にSP 1点消費することで受けるダメージを[[2点]]減少できる。
- ・このサブ能力の効果は他の《外殻形成》による構造力を強化する効果と重ねて発揮することはできない。
- ・この効果を他の構造力を強化する効果と重ねて発揮することはできない。
- ・ステージ終了時に、この装甲は消滅する。

□[Lens Remover] 除去能力

レンズ研究の中で作成された究極ともいえる能力。

A) メイン能力：ロンギヌスの槍

- ・準備行動で槍状武器を生成する。移動修正=±0、攻撃修正=+1、破壊力=+2。《白兵》で使用する。
- ・ステージ終了時、この武器は消滅する。

B) サブ能力：レンズ除去能力

- ・メイン能力の槍で相手の外殻耐久力を0にした場合のみ、このサブ能力を使用可能。
- ・上記のタイミングの際、SP 1点消費して使用宣言。外殻が崩壊する際にレンズが体内に戻るのを防ぎ、適合者からレンズを剥離できる。剥離できるレンズはその外殻形成に使用していたもの。コンボジットフォームのように複数ある場合は、その中の1枚だけ剥離可能(ランダムに決めること)。
- ・この効果で剥離したレンズは曇った状態となり、元の適合者に融合しなくなる。
- ・この効果で剥離したレンズは、そのシナリオ中、誰にも適合しない。
- ・この能力を使用し上記の処理終了後、このレンズは砕け散り、変身は解除される。

□[Army Ant] 軍隊蟻

量産型ならではの集団行動を強化する能力。

A) メイン能力：連携行動

- ・このレンズの使用者同士がテレパシーで精神リンクして集団行動を行う。
- ・行動順番に関係なくそのターンの準備行動を消費して援護を宣言することで、同じこのレンズの使用者の行動に修正を与えることができる。下記の表から選択すること。
- ・この効果は援護目標が視界内にいる必要がある。
- ・一人の援護目標に対して、援護する人数の制限は無い。
- ・援護の仕方等、行動に対する演出は自由に行ってもよい。

◆表：連携行動表

- 1) 攻勢：援護目標が攻撃宣言時に援護宣言。命中時のダメージに+1。
- 2) 防衛：援護目標が防御宣言時に援護宣言。命中時の受けるダメージに-1。
- 3) 荷重：援護目標が《体力》の判定宣言時に援護宣言。その達成値に+1。

B) サブ能力：強化装甲

- ・《外殻形成》による構造力にさらに[[+1]]。

□[Queen Ant] 女王蟻

集団統率能力を強化する能力。

A) メイン能力：連携指示

- ・自分を中心に《交渉》SLV [[+1]] x 1 km以内にいる、MP L「[Army Ant] 軍隊蟻」を使用して変身中の全員とテレパシーリンクネットワーク(以下、TLNと略す)を形成。全員の状況(特にLPやSPの現在値、使用中のレンズの種類など)が手に取るようにわかる。
- ・このメイン能力の発動には能動行動を消費し、発動時点で誰をTLNに参加させるか宣言すること。視界外でも範囲内にいれば、その参加対象に指定できない。
- ・MP L「[Army Ant] 軍隊蟻」を使用中の者は、このTLNへの参加を拒否できない。
- ・このTLNへの参加者全員は、その名の通りテレパシーで瞬時に高密度の情報交換(会話やイメーション伝達)が可能。
- ・別途、能動行動を消費することで、TLNに参加するメンバーを再設定できる。

B) サブ能力：指揮統制

- ・メイン能力でTLNに参加している者を[[1名]]指定し、その行動の達成値に[[+1]]できる統制支援を行う。この効果を発揮するには、ターン開始時に誰に向けて使用するか宣言が必要。
- ・この修正は1ターンに1回しか適用できないが、毎ターン、どのスキルの判定に適用するか、修正を得る者が宣言して変更可能。

□[Compression Hanger] 圧縮格納庫

A) 圧縮格納

- ・この競技能力を持つレンズから光線を発射し、それが命中した物体を空間的に圧縮して収納する。この光線は2mまで届くものとする。
- ・収納できるのは2立方mまでの物体1個だけである。
- ・固定されていたり、誰かが手に握っているものは、この効果で取り込むことはできない。
- ・収納には能動行動が必要だが、取り出す際は準備行動でよい。
- ・取り出す際はレンズから光線が発射され、2m以内の指定の場所に出現する。
- ・この競技能力で生き物を収納することはできない。

B) 即時使用射出

- ・準備行動でSP 1点消費することで、格納していた物体を装備状態で出現させる。例えば拳銃なら撃数が起こりすぐに発射できる状態で取り出せる。バイクなら出現させた瞬間に格乗状態にできる。

□[Shell Beast] 外殻召喚獣

A) 警戒偵察

- ・外殻を剥離して小型の召喚獣とする。形状は自由だが、必ず飛行能力を持つ。
- ・この召喚獣の扱いについては「召喚系競技能力の共通ルール」が適用される。ただし、外殻からの分離することを「召喚する」ものとして扱う。
- ・召喚獣のデータは、移動力=[[10]]、構造力=0、耐久力=1とする。
- ・外殻耐久力を1点低下させる毎に[[3体]]召喚できる。外殻耐久力が0にならなければ好きなだけ召喚可能。この低下した外殻耐久力は、外殻に再融合させることで取り戻すことができる。
- ・この召喚獣は3体単位の群れとして行動し、3体毎に《知覚》を1LV持つものとする。このSLVは群れを集中させれば、6体なら2LV、9体なら3LVとして上昇する。警戒や偵察を行う際に、このSLVのみで判定を行う。
- ・この召喚獣は[[10km]]まで離れることができ、召喚者はその位置を二次元のレダールのように直観的に把握できる。
- ・具体的にはメーンを指定することで、この召喚獣にそれを探させることができる。探索可能なものは視覚による情報のみとする。目標が発見できたら一瞬に特別な反応が出たかのように直観的にその場所までの方向と距離を理解できる。
- ・変身が解除されると、この召喚獣も消滅する。

B) 戦闘支援

- ・準備行動で指示することで、次の能動行動で行う《格闘》、《白兵》、《投擲》、《射出》、《銃撃》の攻撃を召喚獣に支援させる。
- ・以下のどちらかの効果を使用するの宣言すること。
 - a) 攻撃時の達成値に+1する。
 - b) 使用武器の破壊力に+1する。

- ・一度に投入する召喚獣の数によって上記の修正は変化しないものとする。

§ 召喚系競技能力の共通ルール

「召喚系競技能力の共通ルール」が適用される。」と記述のある競技能力によって召喚、もしくは出現するものをここではまとめて「召喚獣」、それを出現させて操るものを「召喚者」と称する。

★ 召喚系能力の共通ルール

- ・召喚は準備行動、もしくは能動行動で行う。
- ・召喚は1ステージに1回まで(この回数には競技能力毎に別でカウント)。
- ・設定されているLP、もしくは耐久力が0になった召喚獣は即座に消滅する。
- ・強化系の競技能力の効果で召喚者に適用されていても、その効果は召喚獣には適用されない。召喚獣を目標に強化系の競技能力を使用することは可能。
- ・召喚行動→準備行動 コアールどおり、準備行動→能動行動の順に処理する。
- ・フォームチェンジやレンズチェンジ、変身解除、召喚者の気絶や死亡のいずれかの状態で召喚系競技能力が使用できない状態になると、召喚獣は即座に消滅する。

★ 召喚獣が判定を行う場合のルール

召喚獣はある程度まで自動的に行動できるが、細かい指示を与えることでよりの確に操ることができる。

1) 自律行動

- ・後をついてくる、召喚者の元へ移動など、自動的な行動。偵察や警戒もこれに含まれる。
- ・判定が必要な場合、SLV=0として処理する。ただし、能力の説明で召喚獣用にSLVが設定されている場合はそれを使用する。

2) 簡易命令

- ・移動や行動の指示を、召喚者が準備行動を消費して行う。

- ・判定が必要な場合、召喚者の対応するSLVで判定する。
- ・高所からの着地を、召喚獣に受け止めさせるといった行動が可能。

3) 指示命令

- ・移動や行動の指示を、召喚獣が能動行動を消費して行う。
 - ・判定が必要な場合、召喚者の対応するSLVで判定する。この判定には外殻による強化能力の修正を加算できる。加算できるのは《肉体強化》、《運動強化》、《知覚強化》のみ。
 - ・部位狙いなど細かな動きをさせることが可能。
- ※ダメージ算出の際に《肉体強化》、《外殻形成》の効果は召喚獣の破壊力／構造力に加算することはできない。
-
-