HexMind：超干渉感応現象～Psychic Phenomena～

◆表：難易度数値変換表

記：難易度	有効距離	質量重量	範囲容積	遡行時間	広域探知
Ａ：至難11	x1km	x1t	x100mR	x1年	～100kmまで
Ｂ：困難９	x100m	x100kg	x10mR	x1日	～10kmまで
Ｃ：普通７	x10m	x10kg	x1mR	x1時間	～1kmまで
Ｄ：簡単５	x1m	x1kg	x10cmR	x1分	～100mまで
Ｅ：楽勝３	x10cm	x100g	x1cmR	x1秒	～10mまで

※有効距離＝操作できる距離
※質量重量＝操作できる質量
※範囲容積＝影響を及ぼせる範囲
※遡行時間＝遡って見通せる時間
※広域探知＝正確に探知できる距離
※実際の値は《干渉力》ＳＬＶ、《感応力》ＳＬＶを掛けて算出すること。

◆表：精密精度表：物体の複雑さ

記：難易度	精密精度
Ａ：至難11	分子：分子や粒子サイズの加工品
Ｂ：困難９	精密：電子機器や細胞など、人間の手で組立／修理が不可能なもの
Ｃ：普通７	複雑：車、自転車、人間の手で直接組立／修理が可能なサイズの機械
Ｄ：簡単５	簡易：単一素材の加工品や彫刻、椅子、机、蝶番などの簡単な可動品
Ｅ：楽勝３	源塊：金属塊、原石など雑多な構造

◆表：病毒強度表

記：難易度	病毒の程度
Ａ：至難11	致死率１００％といわれる病気／数秒で即死するほどの毒
Ｂ：困難９	致死率が高いと言われる病気／数分で死亡するほどの毒
Ｃ：普通７	ワクチンが必要な病気／昏睡状態が発生するほどの毒
Ｄ：簡単５	流行性の病気／麻痺が発生するほどの毒
Ｅ：楽勝３	よくある風邪／軽度のアレルギー反応

◆表：精神深度表

記：難易度	影響を及ぼせる意識レベルの深さ
Ａ：至難11	個我＝本人すら忘れている記憶や対象の精神の基盤となる意識レベル
Ｂ：困難９	記憶＝普通に憶えていることや深層意識レベル。
Ｃ：普通７	思考：表層思考やイメージ的な意識レベル。今考えている事柄など。
Ｄ：簡単５	感情：喜怒哀楽などの感情的な意識レベル。今感じている事柄など。
Ｅ：楽勝３	表情：表情に出ている感情

◆表：再生規模表

記：難易度	再生規模
Ａ：至難11	神経（歩行障害、半身不随など）、所要時間＝３０分
Ｂ：困難９	腕、もしくは脚１本、所要時間＝１０分
Ｃ：普通７	拳大（手首から先、内臓１つ）、所要時間＝１分
Ｄ：簡単５	眼球、耳など、所要時間＝３０秒
Ｅ：楽勝３	指先、歯など、所要時間＝５秒

※所要時間＝始めてから再生を完了するまでの時間。

◆表：サイズ難易表：探知する目標の大きさ

記：難易度	大きさ
Ａ：至難11	１cm立法以下
Ｂ：困難９	10cm立法以下
Ｃ：普通７	１ｍ立法以下
Ｄ：簡単５	２ｍ立法以下
Ｅ：楽勝３	２ｍ立法を超える大きさ

◆表：セキュリティ強度表

記：難易度	セキュリティの度合い
Ａ：至難11	強固認証：最大２５５桁程度のパスワードを使用。国家秘密レベル。
Ｂ：困難９	厳重認証：最大６４桁程度のパスワードを使用。企業秘密レベル。
Ｃ：普通７	標準認証：５～１６桁程度のパスワードを使用。
Ｄ：簡単５	簡易認証：４桁の数字パスワード程度。
Ｅ：楽勝３	認証なし：セキュリティーなし。フリーアクセス。