

《干涉力》：_____

《感応力》：_____

超能力取得コスト：_____

#	使用	超能力名	スキル	系統	取得コスト	消費SP	射程	効果
1-1	<input type="checkbox"/>	射撃 [Bullet]	《干涉力》	破壊	1	0	SLVx50m	干涉力の弾丸を発射して攻撃。 [能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=+0、破壊力=SLV+1（負傷ダメージ）、物理攻撃／単体攻撃とする。 ※追加SP1点消費して貫通弾（相手の防具の構造力を全て無視できる）に変更できる。
1-2	<input type="checkbox"/>	狙撃 [Snipe]	《干涉力》	破壊	2	0	SLVx100m	干涉力をライフリング回転する弾丸にして遠距離をより高精度に攻撃。 [能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=+1、破壊力=SLV+0（負傷ダメージ）、物理攻撃／単体攻撃とする。 ※追加SP1点消費して攻撃修正にさらに+2できる。
1-3	<input type="checkbox"/>	爆撃 [Bomb]	《干涉力》	破壊	4	1	SLVx30m	着弾地点、もしくは狙った地点での爆発を起こす干涉力の砲弾で攻撃。 [能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=+0、破壊力=SLV+4（負傷ダメージ）、物理攻撃／範囲攻撃（直径SLVx1m）とする。 ※爆発する直径を小さくしてもよい。ただし、1m縮小する毎に破壊力が-1される。
1-4	<input type="checkbox"/>	分解 [Disassembly]	《干涉力》	破壊	7	2	接触	物体を瞬間的に原子分解して消滅させる。 [能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=+0、破壊力=SLV+7（負傷ダメージ）、物理攻撃／単体攻撃（直径SLVx1mの容積分を消滅させる）とする。 ※この効果によるダメージを、物体の構造力で減少することはできない。 ※生き物をこの効果で分解することはできない。
2-1	<input type="checkbox"/>	装甲 [Armor]	《干涉力》	構築	1	0	自分	[宣言] 干涉力を鎧として形成する。防御修正=+0、構造力=+1。自動維持。 [能動] 干涉力の鎧を、攻撃判定=《格闘》、攻撃修正=+0、破壊力=+1の近接武器として使用可能。
2-2	<input type="checkbox"/>	防盾 [Shield]	《干涉力》	構築	2	0	SLVx1m	[受動] 干涉力を盾として形成する（形は自由）。防御判定=《干涉力》、防御修正=+0、構造力=+2、物理防御／単体防御とする。範囲攻撃は防御できない。 [能動] 干涉力の盾を、攻撃判定=《白兵》、攻撃修正=+0、破壊力=+2の近接武器として使用可能。攻撃時に武器のような形状にしてもよい。 [能動] 干涉力の盾を動かして物体を押し出すことが可能。一度にSLVx100kgまでの物体を自分の移動力と同じ速度で移動させることができる。
2-3	<input type="checkbox"/>	障壁 [Barrier]	《干涉力》	構築	4	1	自分	[受動] 干涉力を自分中心の球状バリアとして展開する。防御判定=《干涉力》、防御修正=+0、構造力=+4、物理防御／範囲防御（直径SLVx1m）とする。空気や水分を遮断することも可能。自動維持できるが、維持中は内側から攻撃できない。
2-4	<input type="checkbox"/>	箱舟 [Ark]	《干涉力》	構築	7	2	自分	[能動] 干涉力を積層し、自分中心に直径SLV+7mの容積を持つ構造物を作成する。構造物の色や形は好きにしてよい（ガラスのようにすることも可能）。防具としては防御修正=+0、構造力=+7、耐久力=SLVx7とする。 ※一度作成したら特に維持しなくてもずっと残り続ける。新しいものを作成すると古いものは瞬時に消滅する。 [能動] 作成した構造物の形を自由に変更できる。窓や扉のような部分を作成し、それを開閉させるといったことも可能。 [宣言] 作成した構造物を消滅させる。望むなら端からゆっくりと消滅させてもよい。 ※飛行[Flight]、もしくは宙航[Cruse]を取得しているなら、作成した構造物、空中や大気圏外を移動できる。また、宙航[Cruse]の持つ防御／維持効果を、この構造物に適用でき、自分以外もその恩恵を得られるようにできる。
3-1	<input type="checkbox"/>	強化 [Enhance]	《干涉力》	強化	1	0	自分	干涉力を筋力の強化補助に使用する。行動毎にどちらかの効果を使用するか宣言すること。 [宣言] 《体力》で判定した際の達成値に+SLV。 [宣言] 《格闘》、《白兵》、《投擲》で攻撃した際の破壊力に+SLV。
3-2	<input type="checkbox"/>	瞬動 [Quick]	《干涉力》	強化	2	0	自分	[宣言] 干涉力を運動能力の強化補助に使用する。《運動》の達成値に+SLV。
3-3	<input type="checkbox"/>	飛行 [Flight]	《干涉力》	強化	4	1	自分	[宣言] 飛行状態に移行する。飛行中の移動力=元の移動力xSLVとする。自動維持。
3-4	<input type="checkbox"/>	宙航 [Cruse]	《干涉力》	強化	7	1	自分	[宣言] 大気圏外を自由に移動する。その移動力=元の移動力xSLVx1000とする。この超能力を発動したら、宇宙での超低温や超高温、放射線などの影響を受けず、窒息せずに普通に呼吸を維持できる。自動維持。
4-1	<input type="checkbox"/>	転送 [Poter]	《干涉力》	空間	1	0	SLVx10m	[能動] 「片手で持てる大きさ」かつ「重さSLVx1kgまで」の物体を、手元からSLVx10m以内の指定地点に瞬間移動させる。手元に取り寄せるように瞬間移動させることも可能。
4-2	<input type="checkbox"/>	壁抜 [Pass]	《干涉力》	空間	2	0	接触	[能動] 空間に干涉して物体を通り抜ける。一度にSLVx1mまでの厚さを通過できる。これより厚い物体を通過する場合は、厚みに応じたターン数が必要。追加SP1点消費する毎に、SLVx1人を連れていくことができる。 ※物体を通過中は呼吸できない。
4-3	<input type="checkbox"/>	転移 [Teleport]	《干涉力》	空間	4	1	自分	[能動] 視界内でSLVx10m以内に瞬間移動する。透視[Through]で離れた所を知覚できているのなら、最大SLVx1km離れた場所にも瞬間移動可能。追加SP1点消費する毎に、SLVx1人を連れていくことができる。 [受動] 瞬間移動で攻撃を回避する。最大でSLVx10m離れた位置に移動できる。
4-4	<input type="checkbox"/>	空斬 [Slash]	《干涉力》	空間	7	1	SLVx5m	空間の断裂を投射することで目標を切り裂く。 [能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=-1、破壊力=SLV+0（負傷ダメージ）、物理攻撃／単体攻撃とする。この攻撃によるダメージは、防具や他の構築系超能力の構造力で減少させることはできない。
5-1	<input type="checkbox"/>	発火 [Ignite]	《干涉力》	炎雷	1	0	SLVx1m	干涉力で分子運動を加速させ、発火させる。 [能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=+1、破壊力=SLV-1（負傷ダメージ）、物理攻撃／単体攻撃とする。目標が可燃物の場合は発火する。
5-2	<input type="checkbox"/>	瞬雷 [Stun]	《干涉力》	炎雷	2	0	SLVx1m	自由電子を干涉力で束ねて雷撃とする。 [能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=+1、破壊力=SLV-1（負傷ダメージ）、物理攻撃／単体攻撃とする。目標が電子機器の場合は故障する。
5-3	<input type="checkbox"/>	爆炎 [Explode]	《干涉力》	炎雷	4	1	SLVx20m	巨大な火球を投射する。 [能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=+0、破壊力=SLV+4（負傷ダメージ）、物理攻撃／範囲攻撃（直径SLVx1m）とする。範囲内の可燃物は着火する。
5-4	<input type="checkbox"/>	落雷 [Lightning]	《干涉力》	炎雷	7	1	SLVx20m	大気中の自由電子を束ねて落雷を発生させる。 [能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=+0、破壊力=SLV+4（負傷ダメージ）、物理攻撃／範囲攻撃（直径SLVx1m）とする。範囲内の電子機器は故障する。屋外でのみ使用可能。

#	使用	超能力名	スキル	系統	取得コスト	消費SP	射程	効果
6-1	□	探知 [Detect]	《感応力》	探知	1	0	自分	[能動] 指定したキーワードの存在を、周囲SLVx100mの範囲でレーダーのように感知する。自動維持できるが、ダメージを受けたら解除される。
6-2	□	透視 [Through]	《感応力》	探知	2	0	接触/ SLVx1km	[能動] 厚さSLVx10cmまでの物体を透視する。以後、能動行動を消費し続けることで透視状態を維持できる。 [能動] 追加SP1点消費することで、透視できる距離を接触⇒最大SLVx1kmに変更可能。
6-3	□	電解 [Electro]	《感応力》	探知	4	0	接触	[能動] 電子機器や電子媒体から情報を読み取る。要接触。狙った情報が読み取れずかばGMが難易度を設定し、《感応力》で判定する。 [能動] 電子機器を操作する。要接触。狙った操作ができるかは、GMが難易度を設定し、《感応力》で判定する。
6-4	□	分析 [Analyze]	《感応力》	探知	7	1	接触	[能動] 物体の組成を顕微鏡や成分分析器のように知覚できる。液体や空気の成分を分析することも可能。正確に理解するには対応した知識が必要。
7-1	□	念話 [Talk]	《感応力》	精神	1	0	視界内 (SLVx1km)	[能動] 視界内の相手と心で会話できる。所縁を設定している相手なら、SLVx1km以内なら視界外でも心で会話可能。自動維持。追加SP1点消費ことで、SLVx1人とまで同時に双方向会話できる状態にもできる。 ※この効果を拒否する相手とは会話できない。
7-2	□	心壁 [Wall]	《感応力》	精神	2	0	自分	精神攻撃を遮断する障壁を展開する。 [受動] 精神攻撃を《感応力》で防御できるようになり、その際、防御修正=+1、構造力=SLV+0を得られる。 ※追加SP1点消費して効果範囲を自分中心直径SLVx1mに変更でき、この範囲内にいるもの全員が判定時に上記の防御修正/構造力を得られる。
7-3	□	読心 [Read]	《感応力》	精神	4	0	SLVx10m	[能動] 《意志》との対抗判定に勝利すれば、目標がその時考えていることを読み取れる。目標は視界内にいる必要がある。対抗判定の結果に関係なく、目標は心を読まれたことがわかってしまう。発動時に追加SP1点消費することで、心を読まれたことがわからない「ステルス・リード」にすることが可能（この場合でも読み取れるかどうかは、《意志》との対抗判定が必要）。 [能動] 《意志》との対抗判定に勝利すれば、目標のその時の感情を読み取れる。目標は視界内にいる必要がある。対抗判定の結果に関係なく、目標は感情を読まれることには気づかない。
7-4	□	心撃 [Bash]	《感応力》	精神	7	1	SLVx30m	相手の精神に心理攻撃を行う。 [能動] 攻撃判定=《感応力》、攻撃修正=+0、破壊力=SLV+2（疲労ダメージ）、精神攻撃/単体攻撃とする。
8-1	□	回復 [Heal]	《感応力》	回復	1	1	接触	[能動] 《感応力》でロールした達成値+1を威力値に変換。目標のLPをその威力値と同じ点数だけ回復できる。
8-2	□	治療 [Cure]	《感応力》	回復	2	1	接触	[能動] 目標の毒、病気、麻痺といった状態異常を除去する。除去と同時に目標のLPが1点だけ回復する。
8-3	□	復元 [Restore]	《感応力》	回復	4	2	接触	[能動] 目標の欠損している器官（目や四肢、内臓など）や骨折を復元にする。さらに《感応力》でロールした達成値+4を威力値に変換。その威力値と同じ点数のLPか耐久力を回復できる。骨折や内臓の破損などを復元する場合、「透視 [Through]」などで体内が見えている必要がある。 ※物体の耐久力をこれで回復させることも可能。
8-4	□	復活 [Revival]	《感応力》	回復	7	3	接触	[能動] 目標を蘇生させる。蘇生できるのは、そのステージで死亡した直後のものに限られる（次のステージになったら蘇生できない）。蘇生すると同時に、目標のLPとSPは全快する。
9-1	□	先読 [Ahead]	《感応力》	時間	1	0	自分	[開始] 数秒先の戦況を先読みする。《戦術》の達成値に+SLV。
9-2	□	予測 [Predict]	《感応力》	時間	2	1	自分	[宣言] 直前の相手の行動を予知する。攻撃の判定の達成値に+SLV。 [宣言] 直前の相手の行動を予知する。防御の判定の達成値に+SLV。
9-3	□	来歴 [Past]	《感応力》	時間	4	1	接触	[能動] 物体の過去を読む。どれだけ遡って読むことができるかは、《感応力》でロールした達成値による（下記の表を参照）。必要なら求めている情報が得られるかどうか、別途判定してもよい。 目標値：遡り時間 15：SLVx10年 13：SLVx1年 11：SLVx1カ月 9：SLVx1日 7：SLVx1時間 5：SLVx1分 3：SLVx1秒
9-4	□	再行 [Retry]	《感応力》	時間	7	1	自分	時間を局所的に巻き戻すことで、行動をやり直す。 [宣言] 直前に行った判定のダイスを振りなおすことができる。
10-1	□	霊視 [Sight]	《感応力》	情報	1	0	自分	霊体などの通常は知覚できないもの、魔術や異能の力で透明になっているもの、隠れているものを知覚する。 [宣言] 発動したら《感覚》の判定の達成値に《感応力》SLVを加算できる。積極的に隠れようとしていないもの（霊体など）は、この超能力を発動したら自動的に知覚できるようになる。積極的に隠れようとしているものは、《隠密》（もしくはそれに該当する能力）で発見されないかどうか対抗判定を行う。
10-2	□	霊剣 [Strike]	《感応力》	情報	2	0	自分	[宣言] 自分の霊体の一部を肉体から霊体武器として出現させる。 [能動] 霊体武器は、攻撃判定=《白兵》、攻撃修正=+1、破壊力=SLV+0（疲労ダメージ）とする。これは物理攻撃（防御は《運動》で行う）だが、ダメージは精神攻撃（疲労ダメージ、盾や武器での防御不可、防具の構造力でのダメージ減少不可）として扱う。
10-3	□	霊体 [Astral]	《感応力》	探知	4	1	自分	[能動] 肉体と霊体を分離させ、霊体だけで行動できる状態にする。霊体時の移動力=元の移動力xSLVとする。肉体からは最大でSLVx1kmまで離れることができる。 ※霊体時は壁などの物理的存在を全てすり抜けることができる。 ※霊体時は、他の生き物や物体に対して物理的に影響をあたえることは超能力を使ってもできない。 ※この効果を発動時、肉体は昏睡状態となる。 ※この効果を解除するには、自分の肉体に霊体が触れている状態になる必要がある。
10-4	□	憑依 [Possession]	《感応力》	情報	7	1	接触	[能動] 目標の《意志》と対抗判定して勝利すれば、自分の霊体を目標に憑依させることで、目標の肉体を一時的に乗っ取ることができる。 ※目標は肉体に乗っ取られていたことを覚えていない。 ※この効果を発動時、自分の肉体は昏睡状態となる。 ※この効果を解除するには、自分の肉体に触れている状態になる必要がある。 ※この効果は自分が霊体の状態でも使用可能。