

《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   |
|------|--------------------------|--------------------|-------|----|-------|------|----------|--|
| 1-5  | <input type="checkbox"/> | 破壊<br>[Destroy]    | 《干涉力》 | 破壊 | 11    | 2    | 接触       | 触れたものに干涉力を流し込んで粉々に破壊する。<br>[能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=-4、破壊力=SLV+11（負傷ダメージ）、物理攻撃／単体攻撃とする。  |
| 2-5  | <input type="checkbox"/> | 円盤<br>[Disk]       | 《干涉力》 | 構築 | 11    | 1    | SLVx10m  | エネルギーを回転させて光の円盤を作り出す。<br>[能動] 円盤を生成して目標を切り裂く。攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=-3、破壊力=SLV+9（負傷ダメージ）、物理攻撃／単体攻撃とする。<br>[受動] 円盤を盾として用いる。防御判定=《干涉力》、防御修正=+1、構造力=+9とする。   |
| 3-5  | <input type="checkbox"/> | 耐性<br>[Resist]     | 《干涉力》 | 強化 | 11    | 1    | 自分       | [受動] 毒、病気、麻痺、腐食、真空、放射線といった直接的なダメージ以外の被害をもたらす効果を防御する。GMが難易度を設定し、判定に成功すれば、ステージ終了までの間、それらからのダメージと悪影響を受けない。  |
| 4-5  | <input type="checkbox"/> | 虚空<br>[Void]       | 《干涉力》 | 空間 | 11    | 2    | SLVx10m  | 空間を捻じ曲げてエネルギーを吸収する暗黒球を作り出す。<br>[能動] 暗黒球ぶつけて目標のエネルギーを奪う。攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=-1、破壊力=SLV+4（疲労ダメージ）、物理攻撃／単体攻撃とする。これは物理攻撃だが、ダメージは疲労ダメージ、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。<br>[受動] 暗黒球を盾として用いる。防御判定=《干涉力》、防御修正=-1、構造力=+7とする。エネルギーを吸い込むため、範囲攻撃もこれで防御できる。  |
| 5-5  | <input type="checkbox"/> | 核爆<br>[Nuclear]    | 《干涉力》 | 炎雷 | 11    | 3    | SLVx200m | 狙った地点に疑似的な核爆発を発生させる。<br>[能動] 攻撃判定=《干涉力》、攻撃修正=-4、破壊力=SLV+11（負傷ダメージ）、物理攻撃／範囲攻撃（直径SLVx10m）とする。  |
| 6-5  | <input type="checkbox"/> | 書庫<br>[Archive]    | 《感応力》 | 探知 | 11    | 2    | 自分       | アカシックレコードとも呼ばれる世界の記憶にアクセスして情報を得る。ただし、狙った情報を得られるかどうかは困難を極める。<br>[能動] 目標値=15の判定に成功したら、GMに1つ質問ができる。GMはこの質問に正確に回答しなければならない。  |
| 7-5  | <input type="checkbox"/> | 催眠<br>[Hypnosis]   | 《感応力》 | 精神 | 11    | 2    | SLVx5m   | [能動] 目標一人の《意志》と対抗判定し、勝利すれば目標を催眠状態にできる。催眠状態にした目標には、以下のいずれかを実行可能で、実行したら催眠状態が解除される。<br>A) 目標にSLVx1個の質問をし、正確に答えさせることができる。<br>B) 目標に所縁を1つ埋め込む（対象と関係を指定）。空気が無いと不可。<br>C) 目標の所縁の関係1つを変更する。<br>D) 目標の記憶を読む。狙った記憶を読み取れるかは《感応力》で判定。<br>E) 目標の記憶を1つ消す。<br>※催眠状態になった目標は、催眠状態での行動を覚えていない。<br>※追加SP1点消費して効果の対象を射程内で視界内のSLVx5人に拡大できる。この超能力の達成値1回に対しそれぞれが抵抗のできるか判定を行うこと。 |
| 8-5  | <input type="checkbox"/> | 代謝<br>[Metabolize] | 《感応力》 | 回復 | 11    | 2    | 自分       | 肉体年齢を操作する。<br>[能動] 一度にSLVx5歳の範囲で肉体年齢を上下させることができる。<br>※この効果で若返ったからといって、病気が快復したり、寿命が延びたりすることは無い。   |
| 9-5  | <input type="checkbox"/> | 静止<br>[Stasis]     | 《感応力》 | 時間 | 11    | 3    | 自分       | 自分だけが知覚し、移動できる時間の流れを作り出すことで、時間が停止したのと同様状況を作り出す。<br>[能動] SLVx1秒の間、自分以外は時間が止まっているかのように行動できる。自分以外の生き物は物体は、移動させることはできるが、傷つけたり破壊したりはできない。<br>[受動] この超能力の効果攻撃に対する防御として使用する。防御判定=《感応力》、防御修正=+2、構造力=+0とする。   |
| 10-5 | <input type="checkbox"/> | 霊爆<br>[Blast]      | 《感応力》 | 霊体 | 11    | 3    | SLVx200m | 霊体等の非実体の存在や精神を傷つける霊的爆発を起こす。<br>[能動] 攻撃判定=《感応力》、攻撃修正=-2、破壊力=SLV+7（疲労ダメージ）、精神攻撃／範囲攻撃（直径SLVx5m）とする。この効果は物体に影響を与えず、物体に遮断されることはない。  |