

d66	エレメント	象徴するもの	性質	四状態	<[エレメント投射]> での攻撃描写	<[エレメント操作]>		
						取得	移動タイプ	移動イメージ
11	火炎[Fire]	火炎、発火、高温	物理	燃体	火炎弾／火炎放射	○	フライト	炎を噴射
12	水流[Water]	液体、水、川、泉／湖、海	物理	液体	水弾／水刃	○	スライダ	移動する水に乗る
13	岩砂[Earth]	大地、土、岩、砂	物理	固体	岩石弾	○	スライダ	移動する土砂に乗る
14	疾風[Air]	風、空気、空	物理	気体	真空刃／竜巻	○	フライト	空気を噴射
15	光輝[Light]	光、昼	物理	燃体	レーザー	○	フライト	光を推力に変換
16	暗闇[Darkness]	闇、影、夜	物理	燃体	暗黒球	○	テレポ	影から影へ瞬間移動
21	氷結[Ice]	低温、氷、霜	物理	燃体	氷結弾／吹雪	○	スライダ	移動する氷に乗る
22	電気[Electric]	雷、電気、静電気	物理	燃体	雷撃	○	フライト	電磁反発を発生
23	音波[Sonic]	音、声、音楽、反響	物理	燃体	破砕音波	○	フライト	音波衝撃を噴射
24	振動[Quake]	振動波、固有振動数、地震	物理	燃体	振動波	○	フライト	振動波を噴射
25	圧力[Pressure]	圧力（水圧、空気圧を含む）、目眩、混乱、圧迫感	物理	-	高圧縮空気弾	○	フライト	圧力に指向性を持たせる
26	爆発[Explosion]	爆発、衝撃波、原子分解、花火	物理	燃体	爆裂弾	○	フライト	爆発を推力とする
31	磁力[Magnetic]	磁力、磁場、方位	物理	燃体	電磁加速弾	○	フライト	磁力反発を発生
32	重力[Gravity]	重力、引力、斥力	物理	燃体	重力弾	○	フライト	重力方向を操作
33	金属[Metal]	金属（鉄、金、銀、銅など）	物理	固体	金属矢／銃弾	○	スライダ	移動する金属に乗る
34	機械[Machine]	機械、歯車、エンジン、ピストン、バネ	物理	固体	部品投射	○	スライダ	移動する機械に乗る
35	運動力[Kinetic]	運動エネルギー、慣性、遠心力、位置エネルギー	物理	燃体	運動エネルギー弾	○	フライト	慣性を推力にする
36	放射能[Radiation]	放射能、放射線、宇宙線、太陽風	物理	燃体	熱線	○	フライト	熱を噴射
41	宇宙[Cosmic]	恒星、惑星、衛星、星間雲（ガス、プラズマ、ダスト）	物理	燃体	プラズマビーム	○	クルーズ	プラズマを推力に変換
42	空間[Space]	空間、別次元	物理	-	空間の断裂	○	テレポ	空間を歪めて距離を操作
43	時間[Time]	時間、過去、未来	物理	-	-	×	-	-
44	天候[Weather]	天候、雨、雪、落雷、嵐	物理	-	-	×	-	-
45	動物[Animal]	動物、ほ乳類、鳥類、爬虫類、魚類	物理	-	-	×	-	-
46	植物[Plant]	植物、草、樹木、苔、海藻	物理	-	-	×	-	-
51	昆虫[Insect]	昆虫、微生物、バクテリア	物理	-	-	×	-	-
52	生命[Life]	生命、肉体、血液、身体武器（拳、蹴り、爪、牙、角、棘等）	物理	-	血液弾／爪弾／棘弾	×	-	-
53	精神[Mind]	精神、思考、記憶、精神攻撃	非物理	-	精神波	×	-	-
54	感情[Emotion]	喜怒哀楽、憤怒、嫉妬、強欲、色欲、怠惰、傲慢、暴食	非物理	-	感情波	×	-	-
55	老化[Aging]	老化、細胞が崩壊する病気、経年劣化	物理	-	-	×	-	-
56	腐食[Corrosion]	腐食、酸、発酵	物理	液体	-	×	-	-
61	病気[Disease]	病気、難病、伝染病、感染症	物理	-	-	×	-	-
62	ガス[Gases]	ガス、フェロモン、香水、臭気	物理	気体	-	×	-	-
63	麻痺[Paralysis]	麻痺、神経障害	物理	-	-	×	-	-
64	毒素[Poisson]	毒、薬品、酒	物理	液体	-	×	-	-
65	幻術[Illusion]	幻術、幻影、幻覚、錯覚	非物理	-	-	×	-	-
66	魔術[Magic]	魔術、魔法、儀式	物理	-	-	×	-	-

◆表：エレメント表（補足）

※性質：そのエレメントを使った攻撃が物理的か、非物理的かを表す。

※四状態：そのエレメントが、物質の状態である固体(Solid)、液体(Liquid)、気体(Gas)、燃体(Plasma)のいずれに対応するかを表す。「-」とあるものは、このどれでもない。

※<エレメント投射>での攻撃描写：そのエレメントを使った代表的な攻撃イメージ。「-」とあるものは<エレメント投射>の種別として選択できない。

※<エレメント操作>取得：そのエレメントを使う<エレメント操作>が選択可能かどうか。「×」とあるものは選択できない。

※<エレメント操作>移動タイプ：<エレメント操作>の副次効果「移動能力」を使用した際の移動タイプ。以下の種類がある。

- 1) フライト　：空中（大気圏内）を移動する。移動速度は<飛行>に準じる。
- 2) スライダー：操作するエレメントを移動体とし、それに運ばれる形で移動する。＜移動力＞＝この異能力の性能値×2として扱う。
- 3) クルーズ　：宇宙（大気圏外）を移動する。移動速度は<宇宙航行>に準じる。
- 4) テレポート：空間を歪めることで瞬間移動する。移動できる距離は<転移>に準じる。1回テレポートを行う毎に＜精神力＞を1点消費する。

※<エレメント操作>移動イメージ：<エレメント操作>の副次効果「移動能力」を使用した際、どうやって移動しているかのイメージ。