

No.	系統	スキル	異能力	性能値		説明
				下限	上限	
1	【体力】	《頑強》	<[生体装甲]>	1	3	[常時] 肉体の一部が防具の効果を持つ形状になっている。この性能値を鎧の性能値とみなす。 制限：他の鎧とは併用不可。 副次：収納行動：[オート] 生体装甲を体内に収納／体内から出現させることができる。
2	【体力】	《頑強》	<[生体武器]>	1	3	[常時] 牙や爪、角など、肉体の一部を近接武器として使用できる。この性能値を武器の性能値とみなす。 副次：収納行動：[オート] 生体武器を体内に収納／体内から出現させることができる。
3	【体力】	《頑強》	<[超越装甲]>	1	6	[常時] 超技術、もしくは魔法によって作られた超絶性能の鎧、もしくは盾を所持している（どちらか選択）。この性能値を鎧／盾の性能値とみなす。 制限：通常の防具とは併用不可。 制限：この異能力は1つのみ取得可。鎧と盾の両方を取得することはできない。 副次：召喚行動：[オート] 超越装甲を異空間に収納／異空間から出現させて装着状態にできる。この異能力による盾を手放しても、この副次効果による収納→出現を行えば、手元に盾を戻すことも可能。
4	【体力】	《頑強》	<[超越武器]>	1	6	[常時] 超技術、もしくは魔法によって作られた超絶性能の近接武器、もしくは射撃武器を所持している（どちらか選択）。この性能値を武器の性能値とみなす。 制限：この異能力は1つのみ取得可。近接武器と射撃武器の両方を取得することはできない。 副次：召喚行動：[オート] 超越武器を異空間に収納／異空間から手の中に出現させることができる。この異能力による武器を手放しても、この副次効果による収納→出現を行えば、手元に武器を戻すことも可能。
5	【体力】	《頑強》	<[跳躍]>	1	20	[メジャー] 《頑強》性能値×この性能値×2mを跳躍で移動する。 [マイナー] 《頑強》性能値×1mを跳躍で移動する。 副次：落下防御：[常時] 落下によるダメージを、性能値×2点軽減できる。
6	【体力】	《持久》	<[再生]>	5	20	[オート] 毎ラウンド、補正值と同じ点数だけ<生命力>が回復する。気絶状態でも、この効果は発揮される。 副次：自動蘇生：[オート] 性能値=20以上の時、死亡しても毎ラウンド<生命力>が上記と同様に回復し続け、全快時に<精神力>=1となって蘇生する。
7	【体力】	《持久》	<[水中呼吸]>	1	20	[オート] 水中でも空気中と同じように呼吸できる。この異能力は水圧に対する<[耐性]>を併せ持つが、深海の水圧に耐えるには性能値=10以上必要。 副次：水中活動：[常時] 水中で陸上と同じように移動や運動ができる。水中での<移動力>=《持久》性能値+この性能値とする。
8	【体力】	《持久》	<[地中移動]>	1	20	[常時] 地中や構造物の中を水中であるかのように泳ぐことができる。泳いだ箇所は水面が戻るように動いて破壊されない。地中での<移動力>=《持久》性能値+この性能値とする。 制限：地中では呼吸できない。地中は水中ではないので、<[水中呼吸]>の効果は無効。 副次：方向感知：[常時] 地中にいても方向や自分の位置を正確に把握できる。
9	【体力】	《近接》	<[疫病]>	1	20	[メジャー] 触れた生体を害する病原体を発生させて負傷ダメージを与える。攻撃の判定はこの性能値で行う。この異能力による攻撃は《近接》による攻撃として扱う。この攻撃は<防御力>で減少できない。この攻撃で<生命力>が0になったら同時に<精神力>も0となり死亡する。 副次：耐性獲得：<[耐性（病気）]>を得る。
10	【体力】	《近接》	<[致死攻撃]>	15	20	[オート] 《近接》で攻撃する際、その<破壊力>に補正值を加算する。この異能力を乗せた攻撃で<生命力>が0になると、同時に<精神力>も0となり死亡する。 副次：不治毒素：[オート] 性能値=20以上の時、この異能力を乗せた攻撃で1点以上のダメージを与えた際に使用宣言。<精神力>を1点消費し、そのダメージを与えた相手に、その戦闘終了までの間、いかなる手段でも<生命力>を回復できない状態にする”不治毒”を注入する。この効果は同性能値以上の<[耐性（毒素）]>を持つ相手には通用しない。
11	【体力】	《近接》	<[毒素]>	1	20	[メジャー] 触れた生体を汚染する毒を発生させて負傷ダメージを与える。攻撃の判定はこの性能値で行う。この異能力による攻撃は《近接》による攻撃として扱う。この攻撃は<防御力>で減少できない。命中して1点以上の負傷ダメージを与えたら、同時にこの補正值と同じ点数の疲労ダメージも与える。 副次：耐性獲得：<[耐性（毒素）]>を得る。
12	【体力】	《近接》	<[腐食]>	1	20	[メジャー] 触れた物体を溶かす液体を発生させて負傷ダメージを与える。攻撃の判定はこの性能値で行う。この異能力による攻撃は《近接》による攻撃として扱う。この攻撃は<防御力>で減少できない。 [メジャー] 超技術や魔法、異能力によらない通常の物体は、この異能力の攻撃1回で、その補正值と同じだけ性能値を減少させることができ、0になったら破壊できる。 副次：耐性獲得：<[耐性（腐食）]>を得る。
13	【体力】	《近接》	<[麻痺]>	1	20	[メジャー] 触れた相手の体を麻痺させる。この異能力で攻撃を行い、命中して1点以上ダメージを与えられる結果になったら、実際にはダメージを与えずに相手を麻痺させられる。この異能力による攻撃は《近接》による攻撃として扱う。麻痺したものは、戦闘が終了するか、麻痺が解除されるまで、移動不可となり、さらに全ての判定が必ず不利になる。 [オート] 麻痺状態を維持する。維持宣言しないと麻痺状態は解除される。 副次：耐性獲得：<[耐性（麻痺）]>を得る。
14	【体力】	《近接》	<[老化]>	1	20	[メジャー] 触れた相手を老化させる。攻撃の判定はこの性能値で行い、疲労ダメージを与える（疲労する=老化させていると表現する）。この異能力による攻撃は《近接》による攻撃として扱う。この攻撃は<防御力>で減少できない。 副次：耐性獲得：<[耐性（老化）]>を得る。

No.	系統	スキル	異能力	性能値		説明
				下限	上限	
15	【体力】	《生存》	<[生命維持]>	1	20	<p>[常時] 性能値に応じて以下の効果により生命活動を維持できる。性能値が高い場合、低レベルの効果も全て併せ持つ。</p> <p>性能値：効果 1～4：食料不要 5～9：水不要 10～14：睡眠不要 15～：空気不要</p> <p>副次：仮死状態：[メジャー] 性能値＝10以上の時、仮死状態に移行でき、加齢、病気、毒、出血などの進行を停止できる。任意のタイミングで仮死状態から復活できる。</p>
16	【体力】	《生存》	<[耐性（種別）]>	1	10	<p>エレメント表から1つ選択し、何への耐性なのか決定すること。エレメント毎に別の異能として扱う。</p> <p>[常時] 選択したエレメントから受けるダメージを、この性能値と同じ点数だけ軽減する。</p> <p>[常時] この性能値以下の性能値を持つ種別からのダメージ以外の影響を無効にする。相手の性能値がこちらを上回っている場合、影響を無効にすることはできない。</p> <p>副次：装備耐性：[常時] 身につけている装備も、この異能力の効果で守られる。</p>
17	【体力】	《生存》	<[不死]>	10	20	<p>[常時] 一定年齢まで成長後、肉体が老化しなくなる。この性能値は<[耐性（老化）]>としても扱う。</p> <p>副次：耐性獲得：<[耐性（病気）]>を得る。</p>
18	【機敏】	《体術》	<[宇宙航行]>	10	20	<p>[常時] <移動力>＝本来の<移動力>×性能値×100として宇宙（大気圏外）を移動できる。</p> <p>[常時] 宇宙で窒息しない。</p> <p>[常時] 宇宙放射線の影響を受けない。</p> <p>[常時] 真空中による超低温／超高温による影響を受けない。</p> <p>[オート] 加速する／減速する／近くの物体や惑星などの移動に同調する。</p> <p>[常時] 宇宙にいる時、《体術》で判定する際、かわりにこの性能値で判定できる。</p> <p>制限：この異能力で空中（大気圏内）を飛行することはできない。</p> <p>副次：耐性獲得：<[耐性（宇宙）]>を得る。</p>
19	【機敏】	《体術》	<[壁歩き]>	1	20	<p>[常時] <移動力>＝性能値×2として、壁や天井を地面であるかのように移動する。</p> <p>副次：乗客効果：[常時] 接触している補正值×1人まで、この異能力の効果で連れていくことができる。</p>
20	【機敏】	《体術》	<[翼]>	1	20	<p>背中に鳥の翼や昆虫の羽根を持つ（どのような外見が決めること）。</p> <p>[常時] <移動力>＝本来の<移動力>×性能値として空中（大気圏内）を移動できる。</p> <p>[常時] 飛行中、《体術》で判定する際、かわりにこの性能値で判定できる。</p> <p>[オート] 離陸する／着地する／空中で静止する。</p> <p>副次：風操作：[常時] 翼で大気を操作できる。<[エレメント操作（疾風）]>を持っているものとして扱う。</p>
21	【機敏】	《体術》	<[電光石火]>	1	20	<p>[常時] <移動力>＝本来の<移動力>×性能値とする。</p> <p>[オート] 性能値が10以上の時、天井や壁、水面を地上のように走行できる（走るのをやめたら落下／水没することに注意）。</p> <p>[常時] 地上にいる時、《体術》で判定する際、かわりにこの性能値で判定できる。</p> <p>副次：耐性獲得：<[耐性（圧力）]>を得る。</p>
22	【機敏】	《体術》	<[動物変身]>	1	20	<p>[マイナー] 特定の動物の獣人に変身する。変身後の外見を固定すること。変身後、武器と防具は<[生体武器]>と<[生体装甲]>のみ使用可能。他の武器や防具は無理に使うこともできるが、身体構造の変化から、それらを使った攻撃と防御は常に不利になる。</p> <p>[常時] 変身後、【体力】系スキルか【機敏】系スキルのどちらかの判定を、この性能値で行える。強化されるスキル系統を固定すること。</p> <p>[常時] 変身後、《感覚》の判定を、この性能値で行える。</p> <p>副次：自動衣類：[常時] 変身時、衣類や装備品はどこかに消え、変身解除時にどこからともなく再出現するようになる。</p>
23	【機敏】	《体術》	<[飛行]>	1	20	<p>[常時] <移動力>＝本来の<移動力>×性能値として空中（大気圏内）を移動できる。</p> <p>[常時] 飛行中、《体術》で判定する際、かわりにこの性能値で判定できる。</p> <p>[オート] 離陸する／着地する／空中で静止する。</p> <p>制限：この異能力で宇宙（大気圏外）を飛行することはできない。</p> <p>副次：耐性獲得：<[耐性（圧力）]>を得る。</p>
24	【機敏】	《体術》	<[物体透過]>	1	20	<p>[メジャー] & [マイナー] 肉体と装備品の位相を調整して物体を通り抜ける。透過状態での<移動力>は、この性能値×2とする。</p> <p>[リアクト] この異能力で防御することで、攻撃を通過させて回避する。</p> <p>制限：通過途中の物体の中では呼吸できない、何も見えない、音は聞こえない。</p> <p>副次：乗客効果：[常時] 接触している補正值×1人まで、この異能力の効果を付与して連れていくことができる。</p>
25	【機敏】	《操縦》	<[エレメント外装（種別）]>	1	20	<p>エレメント表の四状態から「気体」か「燃体」のものを1つ選択する。</p> <p>[オート] 選択したエレメントに体が覆われる。これによる五感や体の動きに対する制限は無い。</p> <p>[常時] エレメントに覆われている間、<防御力>対物理にこの異能力の補正值を加算できる。体を覆うエレメントは、その種別に問わず衣類や装備品に影響を与えない。</p> <p>副次：噴射飛行：[常時] 纏ったエレメントを噴射することで<[飛行]>と同じ効果を得る。</p>

No.	系統	スキル	異能力	性能値		説明
				下限	上限	
26	【機敏】	《操縦》	<[サイズ変更]>	1	20	<p>[マイナー] 肉体の大きさを変更する。大きくなると《頑強》性能値が増加し、《体術》性能値が減少する（減少時の下限は1とする）。小さくなると《頑強》性能値が減少し、《体術》性能値が増加する。この増加減少の幅は、1～この性能値の範囲で調節できる。性能値=1毎に2倍/半分の大きさにできるものとする（2倍、4倍、8倍/2分の1、4分の1、8分の1というように変化）。</p> <p>[メジャー] 分子縮小：性能値=10以上の時、通常の物理法則の影響を受けない分子サイズにまで小さくすることができる。分子サイズになったらあらゆる物体を自在に通り返ることができる。</p> <p>副次：自動衣類：[常時] 体のサイズを変更する際、衣類や装備品もその大きさに合わせて変化するようになる。異能力や魔法、その他の特殊能力による効果で作られたものは、この副次効果の影響を受けない。</p>
27	【機敏】	《操縦》	<[柔軟]>	1	20	<p>[常時] 肉体を伸縮性の高いゴムのような状態に変化させる。この状態中、エレメント表で四状態が「固体」「液体」「気体」のものから受けるダメージを性能値と同じだけ軽減できる。</p> <p>[常時] 落下によるダメージを、最大で性能値×2点まで軽減する。</p> <p>[オート] 体を不定形にし、様々な形状に変化できる。細くなって狭いところを通り抜けることも可能。</p> <p>副次：弾力跳躍：[メジャー] 柔軟になった体を弾ませることで、性能値×2mを跳躍で移動する。跳ね返って移動することも可能。</p>
28	【機敏】	《操縦》	<[身体変換]>	1	20	<p>[オート] エレメント表から選択したものに体を組成変換する（選択できるのは、四状態が気体、液体、個体、燃体のいずれかになっているものから1つのみ）。組成変換中、選択したエレメントの<[耐性]>の効果を得る。</p> <p>副次：飛行能力：気体に組成変換している場合、<[飛行]>と同じ効果を得る。</p> <p>副次：柔軟身体：液体に組成変換している場合、<[柔軟]>と同じ効果を得る。</p> <p>副次：硬化身体：個体に組成変換している場合、物理攻撃によるダメージをこの異能力の補正值だけ削減できる。</p> <p>副次：組成投射：燃体に組成変換している場合、<[エレメント投射]>と同じ効果を得る。</p>
29	【機敏】	《操縦》	<[伸長]>	1	20	<p>[メジャー] or [マイナー] 首、腕、脚、胴などを、瞬間的に最大で性能値×2mまで伸ばすことができる。戻す動きを利用して移動することも可能（<移動力>=この性能値×2として扱う）。</p> <p>副次：伸縮攻撃：[オート] 攻撃時に四肢などを伸ばすことで不意打ち攻撃ができる。命中判定で有利な要素の1つとして扱う。</p>
30	【機敏】	《操縦》	<[追加四肢]>	5	20	<p>[常時] 補正值+1と同じ数の腕、もしくは腕として使える尻尾、触手、象の鼻のような器官が体から生える。《近接》と《器用》で判定する際、有利な要素の1つとして扱う。</p> <p>副次：収納行動：[オート] 追加で出現している器官を体内に収納/体内から出現させることができる。</p>
31	【機敏】	《操縦》	<[転移]>	1	20	<p>隣接する別次元を経由することでテレポートを行う。</p> <p>[メジャー] 一度に性能値×4mの距離をテレポートする。</p> <p>[マイナー] 一度に性能値×2mの距離をテレポートする。</p> <p>[リアクト] テレポートすることで攻撃を回避。防御をこの性能値で行う。</p> <p>制限：テレポートを1回行う毎に<精神力>を1点消費する。</p> <p>副次：乗客効果：[常時] 接触している補正值×1人まで、この異能力の効果で連れていくことができる。</p>
32	【機敏】	《射撃》	<[エレメント投射（種別）]>	1	20	<p>エレメント表から1つ選択する。選択したエレメント毎に別の異能として扱う。</p> <p>[メジャー] エレメントが象徴するものを発射して攻撃。どのような攻撃を行うのか、イメージを決めること。この異能力の補正值+<破壊力修正>異能=<破壊力>としてダメージを算出できる。</p> <p>※選択したエレメントによって、物理攻撃/非物理攻撃になる。エレメント表の性質の欄を参照。</p> <p>副次：耐性獲得：<[耐性（選択したエレメント）]>を得る。</p>
33	【機敏】	《射撃》	<[蜘蛛の糸]>	1	20	<p>※この異能力で射出する糸は、粘着力の有無を自在に操作できる。</p> <p>※この糸自体は性能値と同じ《頑強》を持つものとする。</p> <p>※この糸は最大で性能値×2mまで届く。</p> <p>※この糸は放置されたら性能値×1時間後に分解して消滅する。</p> <p>[マイナー] で糸を射出してどこかに接着させ、[メジャー] でその糸を利用して立体的に性能値×4m移動する。</p> <p>[メジャー] 糸を発射し、命中した目標を「拘束」か「移動不能」にする。どちらの場合も振りほどくにはこの性能値と《頑強》で対抗判定必要。糸による攻撃は、この性能値で判定するが、《射撃》による攻撃として扱う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「拘束」の場合、移動と知覚以外の体の動作を伴う行動ができないものとする。 ・「移動不能」の場合、その場に固定され移動を伴う行動ができないものとする。 <p>[マイナー] で糸を射出して目標に接着させ、[メジャー] でその糸を引き戻して目標を引き寄せる。引き寄せることができる重量は、性能値と「◆表：性能値評価表」の「対応する重量物」の欄から判断する。目標に命中判定が必要な場合、例外的に[マイナー] のタイミングでこの性能値で判定する。</p> <p>[オート] <精神力>を1点消費し、発射する糸を直径 [性能値×1m] の網状に変更できる。範囲攻撃として用いる場合、攻撃時の有利な要素の1つとする。</p> <p>副次：防御射出：[リアクト] 攻撃に対して糸を発射して妨害することで防御行動とする。防御の判定をこの性能値で行う。<精神力>を1点消費することで糸を直径 [性能値×1m] の網状にし、範囲防御とすることができる（防御時に有利な要素として扱う）。この効果を、人や物を受け止めることにも使用可能。</p>
34	【機敏】	《隠密》	<[保護色]>	1	20	<p>[オート] 皮膚や装備品の表面を背景に溶け込むような保護色に変化させる。相手の《感覚》よりもこの性能値が高ければ、《隠密》の判定が有利になる。</p> <p>副次：範囲効果：[常時] 触れている他者にもこの異能力の効果を与えられる。</p>
35	【機敏】	《隠密》	<[模倣変身]>	1	20	<p>[メジャー] 肉体を見たことのある生き物や人物に変身させる。衣類や装飾品も肉体を変形することで再現できる。この変身によって騙したり、セキュリティを突破する場合、この性能値で判定する。</p> <p>副次：遺伝子模倣：[常時] 性能値=10以上の時、遺伝子構造を模倣することで、体臭、虹彩、指紋、血液型をそっくりに変身できる。</p>

No.	系統	スキル	異能力	性能値		説明												
				下限	上限													
36	【知性】	《知力》	<[異能奪取]>	1	20	<p>[メジャー] <精神力> 1点消費し、性能値×1m以内にいる目標一人の持つ異能力を1つを奪い、自分の異能として使用できる。奪うには目標が持つ異能力を把握して必要がある。奪われた側はその異能が一時的に使用不能となる。奪えるのはこの性能値以下の性能値を持つものに限られる。奪うには目標が視界内にいる時に、この性能値と目標の《意志》で対抗判定を行い、勝利する必要がある。</p> <p>[オート] 奪取状態を維持する。維持宣言しないと奪取状態は解除される。</p> <p>制限：戦闘終了、もしくは奪取した側が気絶/死亡した時、奪取してから性能値×1時間後のいずれかの状況で、奪取された異能力は元に戻る。</p> <p>副次：複数奪取：[メジャー] 目標が複数の異能力を持っている場合、その内2つを奪取できる。奪取した異能力の性能値は、それぞれこの性能値を好きなように分配して処理する。奪取の方法等は上記に準拠する。</p>												
37	【知性】	《知力》	<[異能複製]>	1	20	<p>[メジャー] <精神力> 1点消費し、性能値×1m以内にいる目標一人の持つ異能力を1つをコピーして自分の異能として使用できる。コピーするには目標が持つ異能力を把握して必要がある。その性能値はこの性能値と同じとして処理する。コピーできるのはこの性能値以下の性能値を持つものに限られる。コピーするには目標が視界内にいる時に、この性能値と目標の《意志》で対抗判定を行い、勝利する必要がある。</p> <p>[オート] コピー状態を維持する。維持宣言しないとコピー状態は解除される。</p> <p>制限：戦闘終了、もしくはコピーした側が気絶/死亡した時、コピーしてから性能値×1時間後のいずれかの状況で、コピーされた異能力は失われる。</p> <p>副次：複数複製：[常時] 触れた目標が複数の異能力を持っている場合、その2つをコピーできる。コピーした異能力の性能値は、それぞれこの性能値を好きなように分配して処理する。コピーの方法等は上記に準拠する。</p>												
38	【知性】	《知力》	<[視力剥奪]>	1	20	<p>[メジャー] <精神力> 1点消費し、性能値×1m以内にいる目標一人を一時的に盲目にする。この効果を発揮するには目標が視界内にいる時に、この性能値と目標の《意志》で対抗判定を行い、勝利する必要がある。盲目になった目標は、視力が必要な行動全ての判定が必ず不利になる。この効果は性能値×1分間持続する。</p> <p>副次：範囲効果：<精神力> 2点消費し、性能値×2m以内の狙った地点から半径性能値×1m以内にいる全員を一時的に盲目にする。範囲内にいるものとそれぞれ、この性能値と目標の《意志》で対抗判定を行い、勝利した相手を盲目にする。盲目になった者は、視力が必要な行動全ての判定が必ず不利になる。この効果は性能値×1分間持続する。</p>												
39	【知性】	《知力》	<[生命力奪取]>	1	20	<p>[メジャー] 触れた相手から生命力を奪う。この異能力で攻撃判定を行う。この異能力による攻撃は《近接》による攻撃で、負傷ダメージを与えるものとして扱う。この異能力によるダメージは、<防御力修正> 対物理の分のみ減少可能。</p> <p>副次：吸命回復：[常時] 実際にこの異能力で与えたのと同じ点数の<生命力>を回復する。</p>												
40	【知性】	《知力》	<[超言語能力]>	1	20	<p>[メジャー] 母国語以外の言語に接した時、この性能値で判定し、達成値=4以上なら、その言語を理解し、習得できる。難易度は以下の表より決定。</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>言語の種類</td> <td>： 目標性能値</td> </tr> <tr> <td>一般的な人間の言葉</td> <td>： 4</td> </tr> <tr> <td>複雑な人間の言葉</td> <td>： 8</td> </tr> <tr> <td>人型異星人の言葉</td> <td>： 12</td> </tr> <tr> <td>知能の高い動物の言葉</td> <td>： 16</td> </tr> <tr> <td>非人間型異星人の言葉</td> <td>： 20</td> </tr> </table> <p>[オート] 習得した言語をネイティブ並みに会話できる。通訳も可能。</p> <p>副次：動物会話：[常時] 動物の声やボディランゲージを読み取り、その動物の意志を理解できる。</p>	言語の種類	： 目標性能値	一般的な人間の言葉	： 4	複雑な人間の言葉	： 8	人型異星人の言葉	： 12	知能の高い動物の言葉	： 16	非人間型異星人の言葉	： 20
言語の種類	： 目標性能値																	
一般的な人間の言葉	： 4																	
複雑な人間の言葉	： 8																	
人型異星人の言葉	： 12																	
知能の高い動物の言葉	： 16																	
非人間型異星人の言葉	： 20																	
41	【知性】	《知力》	<[念動]>	1	20	<p>[メジャー] 視界内の物体1つを触れることなく操る。操れる物体の重さは、「性能値評価表」の重量の欄を参照。</p> <p>[メジャー] 物体を投げつけることで攻撃する。ダメージ算出時、<破壊力>に+1のボーナス。</p> <p>[リアクト] 操っている物体を使って防御。</p> <p>[オート] 操作状態を維持する。</p> <p>副次：群体操作：[メジャー] 性能値=2以上の時、<精神力> 1点消費し、視界内でこの性能値と同じ数の物体を同時に操る。これを上記のように攻撃に用いることもでき、その場合は複数体操作により有利な要素が1つあるものとして判定できる。</p>												
42	【知性】	《知力》	<[無効化]>	1	20	<p>[メジャー] 視界内で維持されている異能力の性能値と対抗判定を行い、勝てばその効果を解除できる。</p> <p>[リアクト] 異能力で攻撃された際、この異能力で防御判定を行い、勝利すれば攻撃側の異能力の効果全てを消滅させる。</p> <p>副次：妨害場：[オート] 性能値=10以上の時、<精神力> 1点消費し、上記の異能力を打ち消す効果を、指定した地点から半径 [性能値×1m] の範囲にできる。範囲内に複数の異能が存在する場合、こちらの判定1回に対し、それぞれが対抗判定を行うこと。</p>												
43	【知性】	《器用》	<[エネルギー反射]>	1	20	<p>[リアクト] エレメント表の四状態が「燃体」のものによる攻撃を受けた際、攻撃の性能値がこの性能値以下なら、その攻撃をそのまま跳ね返す（跳ね返された側は自分が攻撃されたものとしてダメージ計算を行う）。攻撃側の性能値がこの性能値よりも大きい場合、跳ね返すことはできず、普通にダメージを受ける。</p> <p>副次：一時蓄積：[オート] 燃体による攻撃を吸収し蓄積できる。蓄積したエネルギーは[メジャー]のタイミングで放出して攻撃に使用できる。これは<[エレメント投射]>として処理する。吸収したエネルギーは、放出しなければ戦闘終了後、もしくはこの性能値×1分後に霧散して消滅する。攻撃側の性能値の方が高い場合は、この効果で吸収できない。</p>												

No.	系統	スキル	異能力	性能値		説明
				下限	上限	
44	【知性】	《器用》	<[エレメント操作 (種別)]>	1	20	エレメント表から選択したものを操る。選択したエレメント毎に別の異能として扱う。 [メジャー] エレメントが象徴するものを発射して攻撃。〈破壊力〉は異能力のものを用いる。 [メジャー] エレメントが象徴するものを発生させて操作する。 [マイナー] エレメントが象徴するものの存在をレーダーのように探知する。 [リアクト] エレメントが象徴するものを展開して防御。 副次：移動能力：性能値=10以上の時、エレメントが象徴するものを移動能力として使用する。扱えるエレメントによってどのような移動を行うかは、エレメント表を参照。
45	【知性】	《器用》	<[原子分解]>	1	20	[メジャー] 視界内の物体1つを原子分解し、塵と化する。分解できる量は、「性能値評価表」の重量の欄で、この性能値以下のものだけ。 制限：この異能力で生物を分解することはできない。 副次：分解放射：[メジャー] 分解した物質を塵ではなくプラズマビームに変換し、発射することで攻撃できる。ルール上は、〈[エレメント投射 (宇宙)]>として扱う。
46	【知性】	《器用》	<[幻術]>	1	20	[メジャー] 想像したイメージどおりの映像と音を出現させる。映像は性能値×1m半径の体積で、性能値×2mまで離れた所に出現させることができる。性能値=10以上なら映像を現実と誤認させるほどの精度を出せる。この異能力による映像や音を偽物だと見られるかどうかは、相手の《感覚》とこの性能値で対抗判定を行う。 ※上記で発生させた映像や音を [メジャー] タイミングを消費して維持することで、内容を自由に变化させ続けられる動画にすることが可能。 ※上記で発生させた映像や音を [マイナー] タイミングを消費して維持することで、静止画や単純な音の繰り返しとして維持することが可能。 副次：実体映像：[メジャー] or [リアクト] 性能値=10以上の時、出現させた映像に力場を重ねて“触れる映像”にできる。その性質を利用して攻撃 (〈破壊力〉は異能力のものを使用、物理攻撃として扱う) や防御に用いたり、壁や橋のような構造物として使用可能。その映像の強度はこの性能値と同じとする。
47	【知性】	《器用》	<[次元移動]>	1	20	[メジャー] 別の次元や平行世界へ移動する門を開く。自分と同時に性能値と同じ人数をその門に通すことが可能。知らない世界には移動できない。目的の世界に正確につながるには、GMが状況に応じた難易度で判定し、達成値=4以上であること。 副次：次元探査：移動先の次元や平行世界を、次元の壁を越えて知覚する。上手く知覚できるかどうかは、GMが難易度を設定し、この異能力の判定で達成値=4以上である必要がある。
48	【知性】	《器用》	<[障壁]>	1	20	[マイナー] 最大で性能値m四方、もしくは直径 {性能値m} の障壁を発生させる。障壁はうっすらと発光しており、境界線がわかる。障壁を自分から一定距離に維持したまま移動することが可能。ただし、障壁の大きさによっては地形に引っ掛かり移動できないことがありうる (GMが移動可能か判断)。 [リアクト] 障壁を発生 (大きさは最大で [マイナー] と同じ) させて攻撃を防ぐ。 [常時] 発生させた障壁を通過する物理攻撃のダメージは、この異能力の補正値と同じだけ減少する。障壁の後ろにいるものは、全員この恩恵を受けられる。 ※発生させた障壁は、[マイナー] のタイミングを消費し続けることで維持できる。 副次：完全障壁：[常時] 性能値=10以上の時、〈精神力〉1点消費して発生させた障壁は、非物理攻撃のダメージも軽減できる。
49	【知性】	《器用》	<[天候操作]>	1	20	[メジャー] 突風を発生させて攻撃。〈破壊力〉は異能力のものを使用。 [メジャー] 落雷を発生させて攻撃。〈破壊力〉は異能力のものを使用。この攻撃は屋外でのみ使用可能。 [メジャー] 吹雪を発生させて攻撃。〈破壊力〉は異能力のものを使用。この攻撃で水を凍らせることも可能。 [メジャー] この性能値×1km半径の空間の天気を操作する。晴れ、曇り、降雨、降雪、霧などの天候現象のどれを発生させるか宣言すること。 [リアクト] 突風を発生させて攻撃を防御。 [オート] 操作した天候を維持する。 [オート] この性能値×1時間先までの天候の変化を正確に予知できる。 [オート] 性能値=10以上の時、突風に乘ることで飛行できる。〈[飛行]〉の異能力と同様の効果とする。 副次：耐性獲得：〈[耐性 (天候)]〉を得る。
50	【知性】	《器用》	<[透明化]>	1	20	[オート] 〈精神力〉1点消費し、周囲の可視光線を捻じ曲げることで、透明化する。相手の《感覚》がこの性能値よりも低ければ、その相手に対する攻撃、もしくは相手からの攻撃を防御する際に有利な要素の1つとなる。熱や視覚以外の手段で知覚される場合、この効果は通用しない。 制限：〈生命力〉や〈精神力〉が1点以上減少するダメージを受けると、透明化は解除される。 制限：気絶や死亡状態になると、透明化は解除される。 制限：透明化を維持している間は、〈生命力〉と〈精神力〉を回復させることができない。 副次：耐性獲得：[常時] 性能値=10以上の時、透明化中は〈[耐性 (光輝)]〉を得る。
51	【知性】	《電子》	<[電腦操作]>	1	20	[メジャー] 触れたコンピューターや電子機器を操る。《電子》の判定で有利な要素の1つとして扱う。電子的なセキュリティを突破する場合、この性能値で判定する。 副次：耐性獲得：[常時] 〈[耐性 (電氣)]〉を得る。
52	【知性】	《電子》	<[電網潜入]>	1	20	[メジャー] 自らを電子と情報の集合体に変換し、電子機器やネットワークなどの「電子の世界」に潜入する。 [常時] 潜入した「電子の世界」を都市のような形で認識し、その中で情報の収集や閲覧を行える。ネットワーク上のセキュリティを突破したい場合、GMはセキュリティの性能値を設定し、この性能値と対抗判定を行う。その他、どのような行動が可能かはGMが判断する。 副次：情報検索：[メジャー] 「電子の世界」に潜入中、意識を拡大して望む情報を検索することができる。GMが指定された情報を入力するための難易度を設定し、この性能値で判定すること。

No.	系統	スキル	異能力	性能値		説明
				下限	上限	
53	【知性】	《財力》	<[悪運]>	15	20	[オート] <精神力> 1点消費し、指定した他人の判定に不利な要素を1つ発生させる。不利な状況については自由に描写してよい。 副次：範囲効果：[オート] <精神力> 3点消費し、周囲「性能値×1m半径」内全ての判定が、そのラウンド終了まで不利な要素を1つ発生している状態となる。不利な状況については自由に描写してよい。ただし、自分はこの影響を受けない。
54	【知性】	《財力》	<[超技術力]>	1	*	[特殊] 異能力の効果を持つガジェット（＝超技術による道具）を作成する。1つのガジェットに持たせることのできる異能力の数＝この性能値を上限とする。持たせる異能力の性能値＝この性能値を上限とする。作成時に、トータルで持たせる異能力の性能値合計と同じ<財産点>の消費が必要。作成に必要な時間は、持たせる異能力の性能値合計×1時間とする。 制限：作成時/成長時に限らず、この性能値上限＝《知力》性能値とする。 制限：作成したガジェットを、次のセッションでも使用したい場合、作成にかかったのと同じ<財産点>を、セッション開始時に維持費として消費する必要がある。この維持費を支払わず使用しない状態でも、倉庫に置いてあるなどして所持を続けることは可能。 副次：ガジェット召喚：[オート] 性能値＝10以上の時、リモコン等の何らかの機械的スイッチを用意しておき、それを押すことで瞬時に手元に出現させることができる。同様に格納場所へ瞬時に戻すこともできる。
55	【知性】	《財力》	<[幸運]>	15	20	[オート] <精神力> 1点消費し、指定した判定に有利な要素を1つ発生させる。この効果は他人の判定も目標にできる。有利な状況については自由に描写してよい。 副次：幸運打撃：[オート] <精神力> 1点消費し、視界内で発生したダメージを、補正值と同じ値だけ増加、もしくは減少させる。
56	【精神】	《感覚》	<[遠隔透視]>	1	20	[メジャー] 見えない所や離れた所をカメラで見ているような超感覚的に知覚できる。最大で性能値×100mまで離れたところを知覚できる。超技術、異能力、魔術などで境界やエネルギー障壁があるところを透視したい場合は、その性能値と対抗判定を行い、勝利する必要がある。 制限：この異能力で知覚している先に誰か居る場合、そこに居る者は見られていることを感知できる可能性がある（《感覚》やそれに類する異能力で感知できる）。 副次：隠密透視：性能値＝10以上の時、<精神力> 1点消費してからこの異能力を使用することで、気配を察知されることなく透視できる。
57	【精神】	《感覚》	<[音響探知]>	1	20	[常時] 性能値×10m半径の範囲を、音の反射で知覚する。水中や地中、建物の中もこの効果で知覚できる。知ることができるのは形や移動体の位置のみ。 制限：色、表面や画面の文字や絵などは知覚できない。 副次：広域知覚：[常時] <精神力> 1点消費で、探知できる範囲を、性能値×20m半径に拡大できる。
58	【精神】	《感覚》	<[危険感知]>	5	20	[常時] 不意打ちや見えない相手などの知覚外からの攻撃を受けた際、その不利な要素を1つ打ち消す。 [常時] 防御の判定の際、この性能値で代わりに判定することができる。 副次：危険回避：[常時] 性能値＝10以上の時、防御や危険を回避する判定に有利な要素の1つとして扱う。
59	【精神】	《感覚》	<[強化感覚（種別）]>	1	10	[オート] 五感の1つを選択し、それを使った《感覚》性能値に、この性能値を加算して判定できる。強化される五感毎に別の異能とする。 ※目や増える、触覚が生えるなど、強化を外見の変化として演出してもよい。 副次：特殊効果：選択した五感毎に、以下の特殊効果を得る（複数ある場合はどれか1つを選択）。それぞれの効果を適切に発揮できるかどうかは、上記と同じく強化された《感覚》性能値で判定が必要。 ・視覚：拡大視力：望遠/顕微鏡と同じ視力を得る。 ・視覚：暗視能力：暗闇で屋間並の視界を得る。 ・視覚：霊体視力：霊体を知覚できる。 ・視覚：真実看破：隠れている/隠されているものを発見する。 ・聴覚：音源探知：音の発生源や伝達を正確に把握できる。 ・嗅覚：臭気追跡：臭いで追跡できる。臭いを識別できる。 ・嗅覚：虚偽判別：嘘をついているかどうか臭いでわかる。 ・味覚：味覚分析：味わうことでその素材や成分を認識できる。 ・触覚：振動感知：周囲の振動で視覚のような情報を得られる。
60	【精神】	《感覚》	<[レーダー感覚]>	1	20	[常時] 自分中心、性能値×1m半径の範囲を3次元レーダーのように知覚できる。この範囲内なら、見えないことによる不利な要素を打ち消せる。 制限：色や表面に書かれた絵や文字、画面の表示されている画像などは識別できない。 制限：水中ではこの効果は使用できない。 副次：全方位知覚：[常時] 性能値＝10以上の時、この異能力の知覚範囲内なら、どの方向から攻撃されても、防御の判定に有利な要素の1つとして扱う。
61	【精神】	《意志》	<[精神剣]>	1	20	[マイナー] ぼんやりと輝く半透明の剣を作り出す。これによる攻撃は、相手の魂を傷つける。この剣を使った攻撃は《近接》で扱う。<破壊力>＝この異能力の補正值＋<破壊力修正>異能とし、疲労ダメージを与える非物理攻撃とする。 副次：投擲剣：発生させた剣を発射して攻撃。攻撃を《射撃》で行う以外は、上記と同じとする。
62	【精神】	《意志》	<[精神障壁]>	5	20	[常時] 精神、感情、幻術による攻撃を受けた際、そのダメージをこの異能力の補正值と同じだけ減少できる。 [オート] <精神力> 1点消費で自分の周囲にいるもの、性能値×1人までに、上記のダメージ減少効果を付与できる（対象を宣言すること）。この効果は一度発揮したらその戦闘終了まで自動維持される。 副次：妨害障壁：性能値＝10以上の時、自分の精神を目標にした異能や魔術、その他特殊能力による攻撃の際、相手の性能値よりもこの性能値の方が高ければ、それを防御する判定に有利な要素の1つとして扱う。
63	【精神】	《意志》	<[能力増強]>	1	10	[常時] 選択したメインステータスの性能値にこの性能値を加算した状態にできる。サブステータスも含めて増強前後の値を記入しておくこと。 制限：【異能】は強化対象にできない。 副次：複数強化：[常時] 性能値＝2以上の時、複数のメインステータスを増強するように変更が可能。その場合、性能値を強化したいメインステータスに分配すること。以後、その分配を変更できない。この分配された性能値は、成長させる際、別々の異能として扱う。

No.	系統	スキル	異能力	性能値		説明
				下限	上限	
64	【精神】	《意志》	<[魔術]>	1	20	<p>[メジャー] <[魔術]>以外の異能力の中から、性能値×1個を魔術能力として選択すること。それぞれの異能力の性能値はこの<[魔術]>の性能値として使用できる。この異能力の性能値が上昇したら、その分だけ使用できる異能力も増やすことができる。</p> <p>制限：選択した異能力の性能値の下限制限を満たしていないものは選択できない。</p> <p>制限：選択した異能力の副次効果は得られない。</p> <p>制限：選択したどの異能力でも、1回使用する毎に<精神力>1点消費。</p> <p>制限：選択した異能力に<精神力>等の消費の記述があるものについては、その消費も必要。</p> <p>制限：持続的に効果を発揮する異能力の場合、1回使用したらこの性能値×1分間は持続するものとする。この持続時間中、発動したその異能力の[オート]と[常時]とある効果については無制限で使用可能。この持続時間を超えて維持したい場合は、再使用が必要。</p> <p>副次：呪文詠唱：[マイナー]で呪文詠唱を行うことで、次の[メジャー]で使用する効果を発動する際、制限「1回使用する毎に<精神力>1点消費」を不要にできる。選択した異能力に<精神力>等の消費の記述があるものについては、その消費は必要。[メジャー]以外のタイミングで使用する場合の効果には、この副次効果は使用できない。</p>
65	【精神】	《意志》	<[霊体離脱]>	1	20	<p>[メジャー] 肉体から霊体を分離し、霊体化状態で移動する。肉体からは最大で性能値×1km離れることができる。霊体時の<移動力>はこの性能値×10とする。霊体化中でも五感はあるが通常どおりに知覚できる。</p> <p>[常時] 霊体化中、知覚されない存在からの攻撃を受けない。物体を存在しないかのように通り抜けることができる。</p> <p>制限：霊体を知覚したり、精神を感知できる者には、幽霊のような存在として知覚される。そのような能力を持たない者には知覚されない。</p> <p>制限：霊体化を知覚できる者から受ける非物理攻撃は、通常どおりのダメージとなる。</p> <p>制限：霊体化中、物理的に影響を与える行動、物理的に影響を与える異能力の使用はできない。</p> <p>副次：憑依：[メジャー] 目標の霊体に入り込み、意識を乗っ取る。相手の《意志》性能値を目標性能値とし、この性能値で判定を行い、勝利する必要がある。目標は憑依されている間の記憶を失う。1回憑依を行う毎に、<精神力>を3点消費する。</p>
66	【精神】	《戦術》	<[過去探知]>	4	20	<p>[メジャー] 触れた物体についての過去を読み取る。性能値によって読み取れる時間が決まる。この異能力で判定を行い、達成値でどの程度読み取れるのかをGMが決定すること。この異能力を1回使用する毎に成否にかかわらず<精神力>を1点消費する。</p> <p>目標時間 : 目標性能値 1時間 : 4 1日 : 8 1週間 : 12 1ヶ月 : 16 1年 : 20 それ以上 : 24</p> <p>副次：過去場面：[メジャー] 性能値=10以上の時、指定した地点から性能値×1m半径の範囲の、場の記憶を読み取る。演劇の舞台のようにその場に現れた人物の動きなどが読み取れる。上記と同様の処理を行うこと(<精神力>の消費も同様)。</p>
67	【精神】	《戦術》	<[時間操作]>	1	20	<p>時間を局所的に加速/減速させて干渉する。干渉できるのは、性能値×1mの距離まで。</p> <p>[マイナー] <精神力>1点消費して攻撃を加速することで、命中時の<破壊力>にこの異能力の補正値を加算できる。</p> <p>[リアクト] <精神力>1点消費して落下速度を減速させることで、落下によるダメージを性能値×2点軽減できる。</p> <p>[オート] <精神力>1点消費して目標の攻撃や防御の動きを操作する。加速する場合は有利な要素の1つ、減速させる場合は不利な要素の1つとして扱う。</p> <p>副次：加速移動：[オート] <精神力>1点消費して、1ラウンドの間、<移動力>にこの性能値を加算した値で移動できる。</p>
68	【精神】	《戦術》	<[未来予知]>	10	20	<p>[オート] <精神力>1点消費し、数秒先の未来を読む。判定の直前にこの異能力を使用することにより、その判定に有利な要素の1つとして扱える。攻撃と防御だけでなく、他の行動の際にも使用してよい。</p> <p>副次：援護予知：[オート] <精神力>1点消費し、数秒先の未来を読んだ結果を、他人の行動の援護として使用する。援護対象に選択された者は、その際の判定に有利な要素が1つあるものとして判定できる。この援護対象は、一度にこの補正値×1人まで適用できる。</p>
69	【精神】	《心理》	<[回復]>	5	20	<p>[メジャー] <精神力>を1点消費し、触れた相手の<生命力>を、有利不利な要素無しとしてこの性能値で判定し、その達成値+この異能力の補正値の点数だけ回復させる。ただし、達成値=1(評価=失敗)の場合は発動失敗として回復できない(<精神力>は消費されてしまう)。</p> <p>[メジャー] 性能値=15以上の時、<精神力>を5点消費することで破壊された目や内臓、失われた四肢などを元の形に復元できる(要接触)。完全に復元されるには、1d3ラウンドの時間が必要。</p> <p>[メジャー] 性能値=30以上の時、<精神力>を10点消費することで死亡している対象を蘇生させることができる(蘇生した対象の<生命力>と<精神力>は全快する)。要接触。蘇生するには、1d6ラウンドの時間が必要。この効果は1シナリオ中に1回のみ使用可能。</p> <p>副次：治療効果：[メジャー] 性能値=10以上の時、触れた相手の病気、毒、麻痺といった状態を悪化させる症状を健康体になるように回復できる。この効果を発揮するには、その目標となる状態の性能値とこの性能値で対抗判定し、達成値=4以上が必要。この効果を発揮する際、<精神力>を3点消費する。</p>

No.	系統	スキル	異能力	性能値		説明
				下限	上限	
70	【精神】	《心理》	<[感情操作]>	1	20	<p>[メジャー] <精神力> 1点消費し、視界内にいる目標に特定の感情を埋め込む／発生している感情を増幅する。それには相手の《意志》性能値を目標性能値とし、この性能値で判定を行い、勝利する必要がある。目標は埋め込まれた感情と状況によって、有利な要素が不利な要素のどちらかを得る（どちらを得られるかはGMが判断）。この効果は、戦闘終了するまでか、この性能値×1分持続する。目標はこの効果を抵抗せずに受け入れてもよい。</p> <p>制限：この異能力の効果が発揮されている目標に、この異能力を使用することはできない。</p> <p>副次：感情感知：[オート] 性能値×100m半径にある感情の動きをレーダーのように感知する。感情毎に異なる色の点として認識し、その点までの距離と方向を知ることができる。この知覚を続けたければ[オート]で維持行動の宣言が必要。</p>
71	【精神】	《心理》	<[記憶探査]>	1	20	<p>[メジャー] 触れた目標の記憶を読み取る。読み取りたい記憶がどれだけ過去かによって目標性能値が決まる。この性能値で判定を行い、達成値でどの程度読み取れるのかをGMが決定すること。この異能力を1回使用する毎に成否にかかわらず精神力>を1点消費する。この異能力は非戦闘時で落ち着いた環境でのみ実施できる。</p> <p>目標時間：目標性能値</p> <p>1時間以内：4 1日以内：8 1週間以内：12 1ヶ月以内：16 1年以内：20 それ以上：24</p> <p>副次：記憶操作：[メジャー] 性能値=10以上の時、<精神力>1点消費し、触れた目標の記憶の追加、書き換え、消去を行うことができる。相手の《意志》性能値を目標性能値とし、この性能値で判定を行い、勝利する必要がある。</p>
72	【精神】	《心理》	<[植物操作]>	1	20	<p>[メジャー] 視界内にある植物を動物のように動かして操る。行動に応じて、この性能値を《頑強》、《近接》、《体術》の性能値として扱い判定する。</p> <p>[メジャー] 操る植物に攻撃させる。<破壊力>は異能力のものを使用。</p> <p>[リアクト] 操る植物に防御させる。</p> <p>副次：成長操作：[メジャー] 植物の生長速度を操作する。種の状態から1ラウンドに性能値×1年分、急成長させる。収穫を目的とした急成長なら、その植物に応じてどれだけ必要かGMが決めること。</p>
73	【精神】	《心理》	<[精神感応]>	1	20	<p>[メジャー] or [マイナー] 視界内にいる目標と心の中で会話できる。音声だけでなく、イメージを送ることも可能。目標がチームアップしている仲間と性能値×1km以内なら、視界外でも心の中で会話できる。</p> <p>[メジャー] or [マイナー] 性能値=10以上の時、上記の効果を最大で性能値×1人と同時に会話できる状態に効果を拡張できる。</p> <p>副次：精神感知：[オート] 性能値×1km以内の精神活動している存在の位置を、レーダーのように感知できる。</p>
74	【精神】	《心理》	<[精神操作]>	1	20	<p>[メジャー] 視界内でこの性能値×1m以内の一人を目標とする。<精神力>1点消費し、この性能値と目標の《意志》で対抗判定。勝利すれば目標の意識を制御下における。この効果は、戦闘終了するまでか、この性能値×1時間持続する。</p> <p>[マイナー] 制御下に置いた目標に声で命じること、行動を強制できる。</p> <p>制限：制御下に置いた目標がダメージを受ける毎に対抗判定を行い、目標が勝利すると、この異能力の効果は解除される。</p> <p>副次：精神接続：[オート] 性能値=10以上の時、制御下に置いた目標と精神が接続された状態にできる。この状態になった場合、声に出さず、心の中で目標への命令ができる。また、目標の五感の情報を得ることができる。</p>
75	【精神】	《心理》	<[動物操作]>	1	20	<p>[メジャー] 視界内にいる動物を精神的な支配下に置いて操る。この性能値と同じ数までを一度に操ることが可能。力の強い動物ならこの性能値を《頑強》や《近接》、動きの素早い動物なら《体術》の性能値として判定する。</p> <p>[メジャー] 性能値=5以上の時、昆虫を操ることもできる。操れる数は性能値×100体まで。</p> <p>[メジャー] 操る動物に攻撃させる。<破壊力>は異能力のものを使用。</p> <p>[メジャー] 操る動物を乗り物として使用する。</p> <p>[メジャー] 操る動物に力仕事や見張りなどの作業をさせる。</p> <p>[リアクト] 操る動物に防御させる。</p> <p>[常時] 特定の種類の動物、もしくは昆虫しか操れない設定にすることができる。その場合、操れる数は2倍になるものとする。</p> <p>副次：召喚操作：[メジャー] 操る動物を空間を超えて召喚する。一度に召喚できるのは1体（昆虫なら100体）まで。</p>
76	【精神】	《心理》	<[フェロモン]>	1	20	<p>[メジャー] 性能値×1m以内の距離にいる目標の感情を操作できるガスを発生させる。影響を与えられるかどうかは、この性能値と目標の《意志》で対抗判定。影響を与えられた目標は、この異能力の使用者に対して友好的な感情を抱くようになる。この状態になったら、目標が直接的に不利にならない範囲で命令をすることで、行動を制御できる。</p> <p>[オート] この異能力の影響下にある目標は、この異能力の使用者の命令に従って行動する際、心理的に強化されることで、判定に有利な要素の1つを得る。</p> <p>[メジャー] 性能値=10以上の時、<精神力>1点消費することで、性能値×1m半径の周囲全てのものに上記の影響を与えることができる。この異能力側の達成値は1回だけ算出し、それに対してそれぞれが対抗判定を行うこと。</p> <p>副次：耐性獲得：<[耐性（ガス）]>を得る。</p>