

# エスパースキル ルール&データ

エスパーは超能力を使用できます。超能力は通常の技や術と同様にBPとLPを消費して使用します。エスパーが習得する超能力は基本的には自由には選択できません。戦闘終了毎（もしくは1セッション毎）にD66でその時点で一番古い超能力を上書きします（プレイヤーとGMの意向が一致すれば任意の超能力の上書きとしてもかまいません）。

超能力の命中値の算出にはスキルLVの代わりにエスパーLVを使用します。超能力は以下の計算式でダメージを算出します。

$$\text{精神BD} + \text{エスパーLV} \times 3 + \text{技威力} \quad (\text{超能力の消費BPと消費LPはエスパーLV分軽減されます})$$

## 中級クラス

クラス名	概要	必要スキル	クラス特性
エスパー	生まれながらに特殊な能力をもつ人々です。その原理や能力は解明されておらず、使用者自身にも制御しきることはできません。	フィールドスキル (任意) フィールドスキル (任意) フィールドスキル (任意) フィールドスキル (任意)	戦闘終了時にクラスLVと同数の超能力をランダムで習得していきます。覚えた超能力は順番に上書きされていきます。

## 超能力

ランク	ひらめき	名前	BP	LP	威力	連携値	速度補正	命中補正	射程	対象	効果
1	1	ファイア	4	2	5	7	0	0	6	単体	火術法特性
	2	ケアル	4	2	0	-	0	-	6	単体	HP回復
	3	炎	7	4	0	9	0	0	6	2×2	火術法特性
	4	スリプル	3	2	-	8	0	0	6	単体	睡眠
	5	火耐性	-	-	-	-	-	-	-	自身	火術法ダメージ無効
	6	火弱点	-	-	-	-	-	-	-	自身	火術法ダメージ二倍
2	1	ブリザド	4	2	5	7	0	0	6	単体	水術法特性
	2	ヒール	7	4	0	-	0	-	6	2×2	HP回復
	3	冷気	7	4	0	9	0	0	6	2×2	水術法特性
	4	影分身	6	2	-	-	-	-	-	自身	エスパーLV×2の素早さBが上昇する：5R持続
	5	水耐性	-	-	-	-	-	-	-	自身	水術法ダメージ無効
	6	水弱点	-	-	-	-	-	-	-	自身	水術法ダメージ二倍
3	1	サンダー	4	2	5	7	0	0	6	単体	風術法特性
	2	エスナ	5	2	-	-	0	-	6	単体	全状態異常回復
	3	稲妻	7	4	0	9	0	0	6	直線	風術法特性
	4	ブレイク	6	4	-	-	0	0	6	単体	石化
	5	風耐性	-	-	-	-	-	-	-	自身	風術法ダメージ無効
	6	風弱点	-	-	-	-	-	-	-	自身	風術法ダメージ二倍
4	1	クラウド	4	2	0	8	0	0	6	2×2	毒、土術法特性
	2	酸性雨	6	3	-	-	0	0	6	2×2	防御-10：3R持続
	3	毒霧	8	4	0	10	0	0	-	全体	毒、土術法特性
	4	土耐性	-	-	-	-	-	-	-	自身	土術法ダメージ無効
	5	土弱点	-	-	-	-	-	-	-	自身	土術法ダメージ二倍
	6	デジョン	12	6	-	-	0	0	-	全体	即死
5	1	破壊光線	5	3	10	8	0	0	6	単体	万能術法特性
	2	オートリバース	-	-	0	-	-	-	-	自身	毎ラウンド終了時にHP自動回復
	3	貫通光線	8	5	10	9	0	0	6	直線	万能術法特性
	4	状態変化耐性	-	-	-	-	-	-	-	自身	全状態変化無効
	5	状態変化弱点	-	-	-	-	-	-	-	自身	状態変化判定の達成値-3
	6	サイコストーム	10	6	0	12	0	0	-	全体	気絶、混乱、ショック、万能術法特性
6	1	ドレインタッチ	5	0	0	8	0	0	1	単体	ダメージを吸収、気術法特性
	2	フルケア	8	4	-	-	0	0	6	単体	HP完全回復
	3	ヒュブノシス	8	3	-	10	0	0	-	全体	睡眠
	4	ステータス上昇	-	-	-	-	-	-	-	自身	全ステータスB+1
	5	ステータス下降	-	-	-	-	-	-	-	自身	全ステータスB-1
	6	フレア	12	7	30	12	0	0	-	全体	万能術法特性