

オリジン07：サイキック (Psychic)

基本データ	能力値修正				初期技能レベル		初期エネルギー (最大値)
	肉体	2D10+10 (最低20)	精神	2D10+25 (最低35)	環境	2D10+5 (最低15)	20レベル×2、10レベル×1を任意の3種類の技能に割り振る事。

サイキックは息を潜めていた

超能力の定義は多くあれど、この世でもっとも歓迎されない超能力の1つに霊能力がある。人の心を読むにしても、念話をするにしても、それがインチキであれば波風は立たない。しかし、もしも自分の思っていることが読み取られているとしたら？また、今日食べたオムライスを選んだあなたの意思が、他者にコントロールされていたとしたら？人々は平静でいられるだろうか。サイキックは単に超能力を持つ人間だということに止まらず、旧人類や時には新人種の心をかき乱すのだ。そしてそれを痛いほど実感しているのがキミたちサイキックだ。サイキックは息を潜めて生きていた。

しかし、キミはいま少しその生き方を後悔している。セカンド・カラミティの災禍は無力を装っていたサイキックたちにも容赦なく降り注ぎ、無力な民衆に混ざったサイキックたちは悲痛な叫びの中でなす術もなく震えていた。そして、死に行くヒーローたちの末期の心の叫びを聞くことが出来たのもキミたちサイキックだったのだ。本当はキミのパワーは誰かを救えるのではないだろうか。あの無念のヒーローに救いの手を差し伸べられたのではないだろうか。キミはそう後悔しているかもしれない。

その能力

サイキックは他者の心を読む能力を多かれ少なかれ持っている。それは単に喜怒哀楽をぼんやりと読むだけの能力であったり、心の声を聞き取る能力であったり様々であるが、ハッキリしているのは、人間の思考は複雑で明瞭な文章のようににはなっていないことだ。特に外界の刺激が多い状況では、その人間の記憶や現在の行動指針のほかに、その人間がリアルタイムで感じている五感の情報などが混ざってしまう。欲しい情報だけを短時間で正確に読み取る事は至難の業であって、現実的ではない。ただし、それはサイキックにしか実感できないことであり、周囲の人間はサイキックを「心の中を見透かす気味の悪いやつ」だと考えている。残念ながらサイキックは自分に向けられる嫌悪の感情は過不足なく読めてしまうので、反射的に能力を隠すのだ。しかし、一旦、その能力を隠さないと決めて本気を出せば彼らは恐るべきパワーを振るう。荒れ狂う思念波で敵の中枢神経にダメージを与え、他者の感覚器官と精神の間に入り込み幻覚に陥れ、生命エネルギーを視覚的に感知して潜伏者を追い詰める、脅威の新人種がサイキックなのである。

サイキックの現実

彼らはその感受性の高さから、多くが人ごみを避けて生活している。一旦、災害でも起きると群集が一斉に発するネガティブな感情の奔流に押し流されてしまいそうになるからだ。災害などがなくとも、目立てば否応無しに自分を嫌う人間も増える為、目立たないように生きている。本来はサイキックとして注目を集めるなどでの外だ。一般人相手ではなくサイキック同士はどうかと言うと、サイキック同士は近づくだけでお互いを認識してしまうため、近くにサイキックがいるときは心を閉ざす。意図的に心を閉ざす術は当然持っているのですが、心を閉ざしたら快適かと言うとそういう訳でもない。心を閉ざしたサイキック同士が会おうと、互いに自分の惨めさを再確認する事になる。そうした理由から、サイキックはそのほとんどが能力を隠して、人が少ない土地でひっそりと生きている。よほどの理由がない限りヒーローにはならない。そしてヒーローをやっているキミですら、心を閉ざして消え入りそうに生きているサイキックに率先して近づこうとはしない。その心の痛みを誰よりも良く知っているからだ。

ヒーローとして

G6ですらサイキックがヒーローとして戦うことの危うさを懸念している。ヴィランによる破壊や暴動の現場にはネガティブな思念が渦巻いている。それらは邪悪なヴィランや巻き込まれた市民、時にはヒーローからも発されており、サイキックを気絶させかねない。しかし、キミはサイキックである前にヒーローだ。キミを正義に駆り立てる意志力はキミを傷つけかねないそうした感情と思念をもパワーに変えている。最近ではキミに分け隔てなく接してくれるヒーローが増えてきた。いつかもっと多くの人がキミをヒーローだと認めてくれるだろう。

DLH_Ex-Origin_"Psychic"

パワー名	属性	判定	タイミング	射程	目標	代償	効果	ムードメッセージ
全身全霊	回復	生存+40%	特殊	-	自身	なし	キミのターン開始時に使用できる。最大10点までの任意の量のライフを同点のサニティに変換して、サニティを回復する。このパワーでライフを-1点以下にする事は出来ない。このパワーは、1度使用すると休息を行なうまで使用不可となる。	一見するとキミの精神力は底なしに見えるかもしれない。
精神感应器	強化・装備	霊能+40%	行動	-	自身	ターン10	そのラウンドの間、キミの「目標：自身」ではない全てのサイキックパワーの目標を1エリアに拡大する。ラウンドの終わりにキミのサニティは5点減少する。	その怪しげな機械を頭にかぶると、キミの精神感应力はブーストされた。あらゆる対象をパワーに巻き込む反面、大きな弱点がある。あらゆる対象をパワーに巻き込むのだ。
●フラッシュバック	回復	追憶+40%	特殊	-	自身	サニティ2	キミがダメージ、ショック、スティグマのいずれかを受けた直後、1D6点（最低3）のサニティを回復する。	キミのパワーの根源は、過去の悲惨な記憶に由来している。
混乱の種	攻撃	霊能+30%	行動	2	1体	ターン10	1D6+2点のショックを目標に与える。また目標が同じラウンドに戦闘不能になる場合、その直前に、目標は「混乱2」になる。	キミの一撃は目標の精神を確実に蝕み、その瞬間を待つ。
一縷の望み	妨害	霊能+20%	特殊	3	1体	サニティ7	「デスチャート：精神」の出目を-1する。このパワーは自身を対象にできない。	キミは安息の地へ旅立つ仲間を地獄に引き戻す。
精神共感	強化	霊能+40%	特殊	2	1体	サニティ4	目標が行なう判定の直前に使用する。そのチャレンジ判定1度に限り、目標の精神に+50する。このパワーは、1度使用すると休息を行なうまで使用不可となる。	キミの強力な感覚共有の影響をモロに受ければ、雑草ですら真実を語りだすかもしれない。

DLH_Ex-Origin_"Psychic"

パワー名	属性	判定	タイミング	射程	目標	代償	効果	ムードメッセージ
●読心術	妨害	-	永続	-	1体	なし	キミを対象とする攻撃属性のパワーの判定は全て-10%される。	読んでいるからといって全ての攻撃が避けられる訳ではない。
サイナイフ	強化	-	行動	-	自身	ターン4	ラウンド終了時まで、君の基本攻撃はダメージを与えなく、ショック2D6+2点を与えるものとする。	非力だと侮るなかれ。紫に輝く精神波の刃は敵の脳髓を焦がす。
●メンタルボルト	攻撃	霊能+10%	行動	3	1体	ターン10	目標は運動の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターに2D6点のショック及び憔悴2を与える。	目に見えるほど濃度の高い精神の矢は、並の人間ならばかすただけでも致命傷になりうる。
霊視	強化	-	永続	-	自身	なし	キミは隠密エリアにいる対象を射程2以上のパワーで目標に選ぶ事が出来る。	どんなに隠れたところで、霊体を直接見る者にはたいした影響はない。
精神迷彩	強化	霊能+10%	行動	-	自身	サニティ2	キミは隠密状態になる。	もう誰もキミに注意を向ける事が出来なくなる。
意識の外から	移動	霊能+40%	行動	-	自身	ターン5	キミは隠密エリアから任意のエリアに移動する。	キミは誰にも邪魔されずにただ悠々と戦場を歩いて移動する。戦う全ての者がキミを意識する事が出来ないのだ。
マインドコントロール	攻撃	-	行動	3	1体	サニティ4	目標は意思-20%の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターはキミが選んだ別の目標に基本攻撃を行なう。その際、基本攻撃の判定はキミの技能を使い、代償もキミが支払う。このパワーは1ラウンドにつき1回まで使用できる。	仲間のヒーローや、時にはヴィランですら眉をひそめるダーティーな攻撃方法だ。
雑念注入	妨害	霊能+20%	行動	0	1体	ターン20	目標は意思判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは疲労状態になる。	ヤツが集中できないのは「妖怪のせい…」だと言いたいところだが、犯人はキミだ。

DLH_Ex-Origin_"Psychic"

パワー名	属性	判定	タイミング	射程	目標	代償	効果	ムードメッセージ
精神戦の達人	妨害	-	特殊	0	1体	サニティ1	目標が攻撃属性のパワーによって霊能、心理、意思、知覚、追憶のいずれかの判定を要求された瞬間、そのパワーの対象を自身に変える。	お前の相手は私だ。続けようじゃないか。
武装解除	妨害	霊能+10%	行動	2	1体	ターン14	目標は意思-20%の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは目標の装備している属性：装備のパワー1つを破壊状態にする。	覚えていないのか？自分で投げ捨てたんだぞ？
マインドブラスター	強化・装備	-	特殊	-	自身	ターン2	行動順ロールの直後に使用できる。このラウンドの間、キミが与えるあらゆるショックに+2の修正を与える。	濫用は禁忌だ。
虚像	強化	霊能	特殊	-	自身	クレジット4	行動順ロールの直後に使用できる。キミは隠密状態になるが、キミの姿は任意のエリアに存在し続ける。このパワーは1イベントにつき1回まで使用できる。	一人のならず者は、電信柱との銃撃戦を心行くまで楽しみ、跳弾で深手を負い、救急車で運ばれた。
痛覚シンクロ	攻撃	霊能+10%	行動	-	1体	ターン20	1~4エリアから1体を目標に選び2D6+1点のショックを与えると同時に、4点のダメージをキミに与える。このパワーはキミが隠密状態のときのみ使用可能になる。またこのパワーの使用により隠密状態は解除されない。	その激しい痛みは、どこからやってくるのか分からない。そして次にやってくるのは恐怖だ。
幽体離脱	妨害	-	特殊	-	自身	なし	キミが死亡する直前、サニティが全快し、肉体と環境の死亡チャートの影響を受けなくなる。このパワーはセッション中1回しか使えない。セッションの終了後、キャラクターはロストする。	思念体となったキミは再びヴィランに立ち向かう。死に正義を阻まれるほどサイキックはヤワではない。

DLH_Ex-Origin_"Psychic"

パワー名	属性	判定	タイミング	射程	目標	代償	効果	ムードメッセージ
タキサイキア現象	妨害・攻撃	霊能-10%	特殊	1	1体	なし	行動順ロールの直後に使用できる。目標は知覚の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターはキミと対象の行動順ロールの値を入れ替える。このパワーは、1度使用すると休息を行なうまで使用不可となる。	脳の処理速度が変化する事で時間が早く感じたり遅く感じたりする現象だ。そして、キミはその現象を自在に引き起こせる。
ホーンテッド	強化	作戦+40%	行動	2	1エリア	ターン12	目標のエリアタイプにショックゾーン5を追加する。	その場所では現実と虚構の境界が薄い。
精神ブロック	強化	霊能+20%	行動	2	1体	ターン6	目標は2ラウンドの間、憔悴、不調、疲労、朦朧、狼狽の状態にはなるが、その影響を受けない。このパワーは、1度使用すると休息を行なうまで使用不可となる。	鈍感になってしまえばいいだけの話だ。
ショックオーラ	強化	-	行動	1	3体	クレジット4	そのラウンド中、目標がダメージ、ショック、ステイグマのいずれかを与えた場合、2点のショックが追加される。	ヒーローたちは紫色のオーラをまとった。

作成者：古川モトイ (twitterID@sunoise)

スペシャルサンクス： 維新課長、小森伸太郎、平野靖明、ブラフマン(五十音順・敬称略)

2017/09/06