

# アニマ術力作成方法

DNAに異常をきたした獣術使いは人間よりも大自然と接する能力に優れています。獣術<自然霊>は大自然/精霊に交渉して、新しい術力を使えるようにしてもらうための契約を交わす術力です。また、こうしてできた新しい術力のことを総じてアニマ術力と呼びます。

アニマ術力を使うためには以下の3つのステップを踏まなければなりません。

## 1, PSPをANIMAポイントに変換する

PSPをANIMAポイント(単位はANIMA)に変換します。1PSPは100ANIMAに変換されます。しかし、一度ANIMAに変換したらもうPSPに戻すことはできません。ANIMAポイントはどれだけ自然と強い契約を結べるかを表す数値であり、強力なアニマ術力を使うためには多くのANIMAポイントが必要になるわけです。

## 2, アニマ術力を作る

契約するアニマ術力の性能を決定します。一言で言ってしまえば、下にあるリストの中から「一次効果」「抵抗法」「属性」「距離」「効果範囲」「発動種」「持続時間」と、望むのならば「能力値・防護点変化」「その他のオプション」を選択し、ANIMAポイントの総計を出せば決定されます。

また、アニマ術力の作成には2つのルールがあります。1つ目は80ANIMA以下の術力を作っても80ANIMAを消費してしまうことです。2つ目はANIMA計算が「×」となっている「2R以上の持続時間」「攻撃回数2回」「攻撃回数3回」「APダメージ」「吸収」は決して重複しないということです。なお、このかけ算は「×」以外の足し算が全て終わってから行います。

## 3, <自然霊>を発動させて契約を交わす

アニマ術力が完成したら大自然/精霊と契約します。一般的な術力のように『霊力』+<自然霊>で術力を発動させればアニマ術力を使えるようになります。しかし、<自然霊>の発動に失敗してもANIMAは消費してしまいますので注意して下さい。儀式の最中に邪魔が入っても術力は失敗します。

## アニメ術力作成用リスト

### 一時効果

攻撃力	ANIMA	発動値	消費AP
なし	5	6	3
3	30	10	6
5	40	11	7
8	60	12	9
10	90	14	10
12	110	15	11
14	140	16	12
16	170	17	14
18	200	19	16
20	230	20	18
23	260	21	21
26	300	23	24

ダメージカテゴリーは任意に決定

### 抵抗法

種類(ケ)	ANIMA
1	-10
2	-25
3	-50

特殊3 / 特殊5を組み込むにはANIMA + 30

### 属性

属性	ANIMA
物理攻撃	±0
その他	20

その他には熱・冷気・電撃・オーラが含まれる

### 距離

距離(m)	ANIMA
0	-15
精×1	±0
精×2	10
精×3	30
精×4	50

効果範囲

範囲半径 (m)	ANIMA
1点 / 1人	± 0
1	5
2	20
3	30
4	50

発動種

種類数	ANIMA
1	- 5
2	10
3	20

Cのみは - 25

持続時間

時間 (R)	ANIMA
瞬間	- 10
1	± 0
2	× 1.15
3	× 1.30
4	× 1.50
5	× 1.65
6	× 1.80
7	× 2.00

持続時間は効果ごとに適用

能力値・防護点変化

変化量 (+ or -)	ANIMA	発動値	消費AP
1	40		
2	48		
3	56		
4	70	+ 1	
5	88	+ 1	+ 2
6	116	+ 2	+ 3
7	150	+ 3	+ 4

追加で別の能力値変化も可

その他のオプション

名称	ANIMA	発動値	消費AP	備考
対空カウンター	+ 1 0			
通常カウンター	+ 6			
要触媒	- 3 0	+ 2		
転倒	+ 2 0		+ 2	
失明	+ 4 0		+ 2	持続時間：瞬間不可
行動不能	+ 1 6 0	+ 9	+ 4	持続時間：瞬間不可
毎R抵抗	± 0			
攻撃回数 2 回	× 1 . 7 5			
攻撃回数 3 回	× 2 . 5 0			
APダメージ	× 1 . 5 0			
吸収	× 3 . 0 0			
武器型	+ 2 0			持続時間：瞬間不可
消費AP - 1	+ 3 0		- 1	発動時の消費APを減少、累積可
発動値 - 1	+ 2 0	- 1		発動時の発動値を減少、累積可