

## 超能力 (Psionics)

GURPSの超能力は、[第4版のベーシック](#)では、一部の「[有利な特徴](#)」に存在する「[パワー修正](#)」-10%という「[特別限定](#)」をかけて使います。このパワー修正がかかった有利な特徴が、超能力となります。

さらに「超能力の才能」にCPを消費して、超能力を使用するための成功判定などにボーナスを得ます。

### 目次

- [超能力の才能\(Psionic Talents\)](#)
- [サブリメント](#)
- [関連項目](#)

## 超能力の才能(Psionic Talents)

この表は[第4版のベーシック](#)に載っている超能力と「[超能力の才能](#)」です。

超能力名と特徴名 (超能力の才能)	消費 CP	ページ	"才能"の原書名	原書ページ	超能力として利用可能な有利な特徴	超能力として利用可能な修正	備考
<a href="#">アンチサイ</a> (アンチサイ)	なし	p.246	<a href="#">Antipsi</a>	P.255	「 <a href="#">超能力中和</a> 」「 <a href="#">超能力阻止</a> 」「 <a href="#">耐性 / 超能力</a> 」	「 <a href="#">感知されにくい</a> 」	才能は存在しない。 「 <a href="#">パワー修正</a> 」なし。
<a href="#">ESP (ESPの才能)</a>	5 / レベル	p.247	<a href="#">ESP Talent</a>	P.255 -256	「 <a href="#">チャネリング</a> 」「 <a href="#">超感覚</a> 」「 <a href="#">危険感知</a> 」「 <a href="#">~~探知</a> 」「 <a href="#">霊媒</a> 」「 <a href="#">託宣</a> 」「 <a href="#">超レーダー</a> 」(「 <a href="#">走査感覚</a> 」)「 <a href="#">透視</a> 」「 <a href="#">未来予知</a> 」「 <a href="#">サイコメトリー</a> 」「 <a href="#">種族の記憶</a> 」「 <a href="#">透明が見える</a> 」	「 <a href="#">パワー修正</a> 」	ESP (超感覚知覚, 超知覚力, Extrasensory perception).
<a href="#">サイキック・ヒーリング</a> (サイキック・ヒーリングの才能)	5 / レベル	p.247	<a href="#">Psychic Healing Talent</a>	P.256	「 <a href="#">~~探知</a> 」「 <a href="#">治療できる</a> 」「 <a href="#">代謝制御</a> 」「 <a href="#">HP再生</a> 」「 <a href="#">部位再生</a> 」「 <a href="#">耐性</a> 」	「 <a href="#">パワー修正</a> 」	

超能力名と特 徴名 (超能力の 才能)	消費 CP	ペー ジ	"才能"の原書 名	原書 ペー ジ	超能力として利用可能な 有利な特徴	超能 力と して 利用 可能 な 修正	備考
<a href="#">テレ パ シー (テレ パ シー の 才 能)</a>	5/ レ ベル	p.248	<a href="#">Telepathy Talent</a>	P.257	「 <a href="#">動物共感</a> 」「 <a href="#">共感</a> 」「 <a href="#">透 明</a> 」「 <a href="#">精神支配</a> 」「 <a href="#">精神探 知</a> 」「 <a href="#">読心</a> 」「 <a href="#">精神防壁</a> 」 「 <a href="#">精神の絆</a> 」「 <a href="#">憑依</a> 」「 <a href="#">動 物会話</a> 」「 <a href="#">特別な絆</a> 」「 <a href="#">転 送</a> 」(「 <a href="#">遠隔通信</a> 」)「 <a href="#">恐怖</a> 」。「 <a href="#">呪い</a> 」の <a href="#">増強</a> をとり、 疲労や朦朧、無力化、一時的 精神的不利な特徴、敏捷力、 知力、意志力に修正、をとっ た「 <a href="#">特殊効果</a> 」と「 <a href="#">特殊攻 撃</a> 」	「 <a href="#">パ ワー 修正</a> 」	
<a href="#">テレ ポー テー ション (テレ ポー テー ション の 才 能)</a>	5/ レ ベル	p.248	<a href="#">Teleportation Talent</a>	P.257	「 <a href="#">次元跳躍者</a> 」「 <a href="#">アイテム 借用</a> 」「 <a href="#">ワープ移動</a> 」	「 <a href="#">パ ワー 修正</a> 」	
<a href="#">サイ コキ ネシ ス (PK) (PKの 才 能)</a>	5/ レ ベル	p.248	<a href="#">PK Talent</a>	P.256 -257	「 <a href="#">拘束</a> 」。「 <a href="#">フォースフィー ルド</a> 」の <a href="#">増強</a> つき「 <a href="#">防護点 」。「<a href="#">高速移動</a>」/空中ないし 水中」「<a href="#">飛行</a>」「<a href="#">特殊攻撃</a> 」。「<a href="#">超跳躍</a>」「<a href="#">テレキネシ ス</a>」「<a href="#">気温制御</a>」「<a href="#">振動感 覚</a>」「<a href="#">空中歩行</a>」「<a href="#">水上歩 行</a>」</a>	「 <a href="#">パ ワー 修正</a> 」	PK ( <a href="#">サイコキネシス</a> 、 Psychokinesis)。

## サプリメント

さらに以下のサプリメントを使えばもっと多彩な超能力を扱うことができます。

- [GURPS Powers](#)
- [GURPS Psionic Powers](#)
- [GURPS Psis](#)

Psionic Powersでは、[GURPS第3版](#)にあった[ガープス・サイオニクス](#)の「サイキックバンパイア」「アストラル・プロジェクション」といった多種多様な超能力が復活しました。また、[GURPS第3版](#)にもあったコンピュータを操れる超能力(「サイバーサイ」のNetrunning)や、近くの電源から電撃を放つ超能力(「エレクトロキネシス」のLightning)などを統括する、「エルゴキネシス」という新しいパワーが設けられました。さらに、「プロバビリティ・オルタレーション」という、確率的な事象を操作する

まったく新しい超能力が編み出されました。

Psionic Powersでは、[ガープス・サイオニクス](#)のように、超能力のパワーレベルと専用の超能力技能とを組み合わせることでキャラクターを作ることができるようになりました。「特徴にパワー修正やその他さまざまな修正をつけることで超能力を表現する」という基本には変わりがないのですが、それらを幾通りかにパッケージ化したものをあらかじめデザインして「パワーレベル」と名づけておき、プレイヤーはパワーレベルを選ぶことで好きな超能力を習得できるという、プレイアビリティに配慮したものです。

## 関連項目

- [有利な特徴](#) (Advantage)
  - [有利な特徴一覧](#)
  - [修正](#) (Modifier)
    - [限定](#) (Limitation)
    - [特別限定](#) (Special Limitation)
- [GURPS第3版日本語版](#)
  - [ガープス・サイオニクス](#) (GURPS Psionics)
- [GURPS第4版原書](#)
  - [GURPS Powers](#)
  - [GURPS Psionic Powers](#)
  - [GURPS Psionic Campaign](#)
  - [GURPS Psis](#)