

# [異能戦記～Different Earth～] 異能効果一覧

## ■ 超干涉感応現象（サイキックフェノメナ）／下位効果：超能力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	念動打撃（サイキックブロー）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx10m	瞬間	念動力で殴りつけて攻撃。 ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ＝効果値+1
□ 2	念動障壁（サイキックウォール）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	念動力で障壁を発生させて防御。 ・防御：物理的、《超能力》 ・追加消費：＜精神力＞1点、被害計算時にダメージを【異能】ランク値だけ軽減。
□ 3	念動飛行（サイキックフライト）	移動	[オート]	精1	自分	R時間	念動力で自分を立体的に移動させることで飛行する。 ・飛行時の＜移動力＞＝本来の＜移動力＞×【異能】ランク値 ・取得制限：【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。
□ 4	物体操作（オブジェクトマニピュレート）	操作	[メジャー]	精1	Rx10m	R時間	念動力で物体の動きを操る。 ・どれだけの重量、もしくは質量のものを操れるかは、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」の欄で変換した量となる。 ・精密な動きが必要な場合は、《器用》で判定する。 ・この異能効果の発動に必要な＜精神力＞消費は、操作開始の1回だけでよい。以降の操作し続ける際には消費不要。
□ 5	念動治癒（サイキックヒール）	回復	[メジャー]	精3	接触	変成	傷口の細胞を念動力で活性化させ、傷を塞ぐ。 ・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量＝【異能】ランク値
□ 6	感応攻撃（メンタルブラスト）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx10m	瞬間	感応力で行う精神攻撃。 ・攻撃：非物理、《超能力》、消耗ダメージ＝効果値
□ 7	感応防御（メンタルシールド）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	感応力で精神攻撃を防御。 ・防御：非物理、《超能力》 ・追加消費：＜精神力＞1点、被害計算時にダメージを【異能】ランク値だけ軽減。
□ 8	精神探知（メンタルデテクション）	探知	[メジャー]	精1	Rx100m	R時間	距離内にある精神活動をしている存在の位置を、3次元レーダーのように把握する。 ・眠っているなどして精神活動の弱いものを正確に探知できるかどうかは、《超能力》で判定が必要。
□ 9	催眠（ヒュプノシス）	劣化	[メジャー]	精5	Rx1m	R時間	感応力で相手の精神を催眠状態にする。 ・こちらの《超能力》と目標の《意志》で対抗判定。こちらが勝利すれば、持続時間の間、目標を状態異常[[催眠]]の状態にできる。 ・催眠状態の相手は、この異能効果の使用者の質問に対し、知っていることを正確に答える。また、本人が不利益を被らない程度の簡単な行動を強制できる。 ・外部からの強い刺激（光や音、衝撃など）があると、この催眠状態は解除される。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 星光剣術（スターソード）／下位効果：超能力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	光剣生成（ソードジェネレーション）	創造	[オート]	精1	接触	R時間	<p>&lt;&lt;取得必須&gt;&gt;                      プラズマを発生させ、手の中で収束することで光剣を作り出す。                      ・この光剣を使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+5とする。                      ・自分が作った光剣で自分が傷つくことは無い（生身のみ。衣類や装備品は壊れる）が、意図的に傷つけることは可能。</p>
□ 2	光剣投擲（スローイングソード）	攻撃	[メジャー]	説明	Rx10m	瞬間	<p>光剣をすぐに消滅しないように強く集束させ、投げて攻撃する。                      ・この光剣投擲による攻撃は、物理的、《投擲》、損壊ダメージ=効果値+3とする。                      ・作成済の光剣を投げる場合は特に消費しない。                      ・[オート]で『光剣生成』を使用して生成し、[メジャー]で即座に投擲攻撃としてもよい。</p>
□ 3	戦闘予知（コンバットセンス）	防御	[リアクト]	なし	自分	瞬間	<p>相手の攻撃内容を瞬間的に未来予知し防御する。                      ・防御：物理的、《超能力》                      ・追加消費：&lt;精神力&gt;1点、被害計算時にダメージを【異能】ランク値だけ軽減。</p>
□ 4	反射剣術（リフレクト）	防御	[リアクト]	精1	自分	瞬間	<p>飛来物を攻撃者へ光剣で打ち返す。                      ・《射撃》、《投擲》、【異能】による物理的な遠距離攻撃に対し、防御時にこの異能効果を使用宣言して&lt;精神力&gt;を消費して対抗判定を行う。攻撃者の達成段階&lt;防御者の達成段階となった場合、防御成功とした上で、飛来物を打ち返し、攻撃者に損壊ダメージ=防御判定の効果値を与える。                      ・この異能効果は『光剣生成』で光剣を生成時のみ使用可能。                      ・この異能効果で範囲攻撃を防御することはできない。</p>
□ 5	戦況予測（コンバットフォアキャスト）	強化	[オート]	精1	自分	R時間	<p>戦況を持続的に先読みする。                      ・持続時間中、&lt;行動力&gt;に+【異能】ランク値した状態で行動順番を処理できる。</p>
□ 6	粒子回復（パーティクルヒール）	回復	[メジャー]	精3	接触	変成	<p>目標の傷口の細胞原子を活性化させ、傷を塞ぐ。                      ・回復：判定不要、&lt;生命力&gt;、回復量=【異能】ランク値</p>
□ 7	粒子知覚（パーティクルセンス）	探知	[オート]	精1	R範囲	R時間	<p>距離内にある周囲の粒子活動を3次元レーダーのように把握する。                      ・粒子の動きを知覚することで、後方等の死角からの攻撃もマイナス修正を受けることなく防御判定できる。                      ・この異能効果を使用中、『戦闘予知』と『反射剣術』で防御行動を行う際の2d6の出目に+1できる。このプラス修正が得られるのは、攻撃者がこの異能効果の距離範囲内にいる場合に限られる。</p>
□ 8	念動操作（フォースコントロール）	操作	[メジャー]	精1	Rx10m	R時間	<p>粒子制御で発生させた力場で、物体の動きを操る。                      ・どれだけの重量、もしくは質量のものを操れるかは、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」の欄で変換した量となる。                      ・操れる質量が自分の体重以上なら、自分に効果を向けることで、通常の&lt;移動力&gt;で空中を浮遊することができる。                      ・操る上で精密な動きが必要な場合は、《器用》で判定する。                      ・この異能効果の発動に必要な&lt;精神力&gt;消費は、操作開始の1回だけでよい。以後、中断せずに操作し続ける際には[メジャー]タイミングの消費だけが必要。操作を中断すると、効果終了とみなす。</p>
□ 9	念動加速（アクセラレイト）	移動	[オート]	精1	自分	R時間	<p>粒子操作する力場で自分の移動を加速させる。                      ・持続時間中の&lt;移動力&gt;=本来の&lt;移動力&gt;×【異能】ランク値</p>

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 虚数構造体（ヴォディコントローラー）／下位効果：超能力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	虚体生成（クリエイトヴォディ）	創造	[メジャー]	精1	特殊	特殊	<p>&lt;&lt;取得必須&gt;&gt; 虚数構造体を作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>虚数構造体は本体からいくらかでも離れて活動できる。</li> <li>虚数構造体の判定に使用するステータスは本体のものを使用する。</li> <li>虚数構造体の五感には、本人の五感とリンクしており、虚数構造体が見聞きしたり触れたりしたことは、本人にも正確に伝わる。そのため、虚数構造体が受けたダメージも、本人に伝わってしまう（これにより他の異能効果による&lt;生命力&gt;回復も有効となる）。</li> <li>この異能効果を使用中は、&lt;精神力&gt;が自然回復しなくなる。</li> <li>本人が何等かの理由で死亡もしくは気絶した場合、虚数構造体は消滅する。</li> </ul>
□ 2	虚体武器（ヴォディウェポン）	創造	[オート]	精1	接触	R時間	<p>虚数構造体の一部を変形させて近接武器を作り出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>この武器を使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+2とする。</li> </ul>
□ 3	自在飛行（フリーフライト）	移動	[オート]	精1	説明	R時間	<p>重力を無視して自在に飛行する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>この異能効果は、自分で作り出した虚数構造体のみ適用可能。</li> <li>飛行時の&lt;移動力&gt;=本来の&lt;移動力&gt;×【異能】ランク値</li> </ul>
□ 4	物体透過（フェイジング）	移動	[メジャー]	精3	説明	R時間	<p>虚数構造体の構成密度を操作して物体を通り抜ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>この異能効果は、自分で作り出した虚数構造体のみ可能。</li> <li>一度に透過できる物体の厚さは、異能ランクを異能効果ランク変換表の「距離」で変換したものとする。</li> <li>透過中の移動速度は、1ラウンド（約3秒）に【異能】ランク値mとする。</li> </ul>
□ 5	虚体転移（ヴォディブリンク）	移動	[メジャー]	精5	説明	瞬間	<p>虚数構造体を瞬間的に分解⇒離れたところで再構築することで瞬間移動する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>判定不要。一度に移動できるのは虚数構想体からの視界内で最大、R距離まで。</li> </ul>
□ 6	虚体修復（ヴォディリペア）	回復	[メジャー]	精3	特殊	変成	<p>操作している虚数構造体の一部を再構築することでダメージを回復する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>回復：判定不要、&lt;生命力&gt;、回復量=【異能】ランク値</li> <li>回復対象は虚数構造体だが、ルール上は虚数構造体のダメージが回復=本体の&lt;生命力&gt;が回復として処理する。</li> </ul>
□ 7	強化腕力（ヴォディストレングス）	強化	[マイナー]	精2	説明	特殊	<p>虚数構造体にエネルギーを注ぎ込み、その腕力を一時的に増強する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>虚数構造体が次の[メジャー]で行う《強靱》の判定の2d6の出目に+1できる。</li> <li>戦闘中の場合、次の[メジャー]で虚数構造体が行う《近接》か《投擲》によるダメージに【異能】ランク値を加算できる。</li> </ul>
□ 8	強化知覚（パーセプションエンハンス）	強化	[オート]	精1	説明	R時間	<p>虚数構造体にエネルギーを注ぎ込み、その知覚を一時的に増強する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>持続時間の間、虚数構造体で行う《知覚》の判定の2d6の出目に+1できる。</li> </ul>
□ 9	自爆（セルフデストラクト）	攻撃	[メジャー]	精5	Rx1m	瞬間	<p>虚数構造体を構成するエネルギーを圧縮⇒解放することで、虚数構造体を爆発させてダメージを与える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+5、【異能】ランク値m半径の範囲攻撃とする。</li> <li>この異能効果を使用すると虚数構造体は消滅し、その本体は無条件で【異能】ランク値の損壊ダメージを受ける（このダメージはどんな手段でも軽減不可）。</li> </ul>

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 練気操身術（フィジカルブーステッドアーツ）／下位効果：超能力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	気功打撃（フォースストライク）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx10m	瞬間	練り上げた気の弾丸で攻撃。拳で殴りつけるように使用してもよい。 ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+1
□ 2	気功装甲（フォースアーマー）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	練り上げた気を鎧として纏い防御する。 ・防御：物理的、《超能力》 ・追加消費：＜精神力＞1点、被害計算時にダメージを【異能】ランク値だけ軽減。
□ 3	電光石火（ライトニングスピード）	移動	[オート]	精1	自分	R時間	練り上げた気を全身に纏い、高速で移動する。 ・持続時間中、＜移動力＞=本来の＜移動力＞×【異能】ランク値
□ 4	気配探知（シンデティクション）	探知	[メジャー]	精1	Rx100m	R時間	距離内の気の流れを使って周囲の地形や生き物の位置を把握する。 ・隠れているものを正確に探知できるかどうかは、《超能力》で判定が必要。
□ 5	気功回復（フォースヒール）	回復	[メジャー]	精2	接触	変成	目標の傷口に気を流し込むことで傷を塞ぐ。 ・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量=【異能】ランク値+1
□ 6	気功治療（フォースキュア）	治療	[メジャー]	精3	接触	変成	目標の気の流れを整え、状態異常を回復する。 ・《超能力》で判定を行い、下位成功なら[[麻痺]]、中位成功なら[[毒素]]、上位成功以上なら[[病気]]の効果を除くことができる（達成段階が高ければ下の達成段階の効果も含むものとする）。
□ 7	筋力強化（ストレングスエンハンス）	強化	[オート]	説明	自分	R時間	練り上げた気で全身の筋力を瞬間的に増大させる。 ・この異能効果の発動には、【体力】ランク値と同じ＜精神力＞消費が必要。 ・持続時間中、《強靱》の判定の2d6の出目に+1できる。 ・持続時間中、《近接》と《投擲》によるダメージに【異能】ランク値を加算できる。
□ 8	運動強化（アスレチックエンハンス）	強化	[オート]	説明	自分	R時間	練り上げた気で全身の運動能力を瞬間的に増大させる。 ・持続時間中、《体術》の判定の2d6の出目に+1できる。 ・この異能効果の発動には、【機敏】ランク値と同じ＜精神力＞消費が必要。
□ 9	五感強化（パーセプションエンハンス）	強化	[オート]	説明	自分	R時間	練り上げた気で知覚神経を瞬間的に強化する。 ・持続時間中、《知覚》の判定の2d6の出目に+1できる。 ・この異能効果の発動には、【精神】ランク値と同じ＜精神力＞消費が必要。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 障壁使い（フォースフィールド）／下位効果：超能力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	剛剣障壁（ソードフィールド）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx10m	瞬間	障壁を刀剣の形に形成して発射する。 ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+1 ・形成した障壁を振り回し、切断するように攻撃してもよい。
□ 2	障壁展開（ディフェンスフィールド）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	障壁を展開して物理的攻撃を防ぐ。 ・防御：物理的、《超能力》、防御判定の2d6の出目に+1できる。 ・追加消費：＜精神力＞1点、【異能】ランク値m半径の範囲防御に変更。 ・追加消費：＜精神力＞1点、被害計算時にダメージを【異能】ランク値+1点軽減。
□ 3	精神障壁（サイスクリーン）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	障壁を展開して非物理攻撃や精神攻撃を防ぐ。 ・防御：非物理、《超能力》、防御判定の2d6の出目に+1できる。 ・追加消費：＜精神力＞1点、【異能】ランク値x1m半径の範囲防御に変更。 ・追加消費：＜精神力＞1点、被害計算時にダメージを【異能】ランク値+1点軽減。
□ 4	飛行障壁（フライトボード）	移動	[オート]	精1	接触	R時間	板状の障壁を発生させ、それに乗る形で飛行する。 ・飛行時の＜移動力＞=本来の＜移動力＞×【異能】ランク値×2 ・取得制限：【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。 ・自分以外のものの輸送に使用してもよい。その場合、どれだけの重量を運べるかは、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」で変換した量による。 ・この障壁による移動は [メジャー] or [マイナー] での行動とする。
□ 5	潜水障壁（ダイビングシェル）	移動	[オート]	精1	接触	R時間	包み込むように障壁を発生させ、それに乗って水上／水中を移動する。 ・水上／水中での＜移動力＞=本来の＜移動力＞×【異能】ランク値 ・障壁生成時に呼吸可能な空気を圧縮して取り込むことができ、持続時間中なら水中でも窒息せずにすむ。 ・取得制限：【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。 ・自分以外のものの輸送に使用してもよい。その場合、どれだけの重量を運べるかは、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」で変換した量による。 ・この障壁による移動は [メジャー] or [マイナー] での行動とする。
□ 6	宇宙障壁（スペースシェル）	移動	[オート]	精2	接触	R時間	包み込むように障壁を発生させ、それに乗って宇宙空間を移動する。 ・宇宙での＜移動力＞=本来の＜移動力＞×【異能】ランク値x100 ・この異能効果は、宇宙における真空による低温／高温、放射線や電磁波といったものも遮断できる。 ・障壁生成時に呼吸可能な空気を圧縮して取り込むことができ、持続時間中なら窒息せずにすむ。 ・取得制限：【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。 ・自分以外のものの輸送に使用してもよい。その場合、どれだけの重量を運べるかは、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」で変換した量による。 ・この障壁による移動は [メジャー] or [マイナー] での行動とする。
□ 7	探知障壁（レーダーフィールド）	探知	[メジャー]	精1	Rx100m	R時間	触れてもわからないような希薄な障壁を周囲に展開する。 ・距離内のその障壁から伝わる振動で、周囲の地形や生き物の位置を把握する。 ・隠れているものを正確に探知できるかどうかは、【異能】で判定が必要。
□ 8	治癒障壁（ヒーリングパッチ）	回復	[メジャー]	精3	接触	変成	障壁で傷口の細胞を活性化させて傷を治す。 ・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量=【異能】ランク値
□ 9	捕縛障壁（フォースケージ）	劣化	[メジャー]	精2	Rx10m	R時間	目標を障壁で作った檻に閉じ込める。 ・目標の《体術》と対抗判定。こちらが勝利すれば、持続時間中、目標に状態異常[[隔離]]を与える。 ・この檻は、最大で【異能】ランク値m半径まで大きくすることができる。これによる複数の目標を捕縛可能。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 次元旅行者（ディメンジョントラベラー）/下位効果：超能力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	空間断裂（スペーススラッシュ）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx1m	瞬間	空間の断裂を作り出し、物体を破壊する。 ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+1
□ 2	空間断層（スペースファウルト）	防御	[リアクト]	精1	Rx10cm	瞬間	空間の断層を作り出して攻撃を遮断する。 ・防御：物理的、《超能力》 ・追加消費：＜精神力＞1点、【異能】ランク値x1m半径の範囲防御に変更。 ・追加消費：＜精神力＞1点、被害計算時にダメージを【異能】ランク値+1点軽減。
□ 3	次元転移（ディメンジョンジャンプ）	移動	[メジャー]	説明	自分	瞬間	時間と空間を捻じ曲げて瞬間移動する。 ・＜精神力＞の消費程度でどれだけ移動できるかは、以下のとおり。 1点消費⇒視界内へ転移 3点消費⇒R距離内へ転移 5点消費⇒行ったことのある別の次元や平行世界へ転移
□ 4	空間把握（スペースグラスプ）	探知	[メジャー]	精1	Rx100m	R時間	空間自体の存在情報を直接知覚することで、3次元レーダーのように周囲の地形や生き物の位置を把握する。 ・隠れているものを正確に探知できるかどうかは、【異能】で判定が必要。
□ 5	来歴感知（サイコメトリー）	探知	[メジャー]	精4	接触	瞬間	触れた物体の過去を読み取る。 ・どれだけの過去を遡って読み取れるかは、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「時間」で変換した量による。読み取れる情報は基本的に膨大なものになるため、ルール上は、どのような情報が欲しいかを宣言してこの異能効果を使用する。望んだ情報を得られるかどうかは、GMが難易度を設定し、【知力】で判定すること。
□ 6	遡行修復（リワインドリペア）	回復	[メジャー]	精5	接触	変成	目標の時間を局所的に巻き戻すことでダメージを無かったことにする。 ・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量=【異能】ランク値 ・ルール上は上記の書式通り＜生命力＞を回復できるものとして処理する。 この効果を非生物の修復に使用することも可能（どこまで修復できるかはGMが判定する）。 ・破壊されて【異能】ランク値×1ラウンド以内なら、切断された直後の腕や指、破壊された直後の眼を元に戻すことも可能。
□ 7	遡行治療（リワインドキュア）	治療	[メジャー]	精6	接触	変成	目標の時間を局所的に巻き戻すことで毒や病気の効果を無かったことにする。 ・《超能力》で判定を行い、下位成功なら[[麻痺]]、中位成功なら[[毒素]]、上位成功以上なら[[病気]]の効果を除くことができる（達成段階が高ければ下の達成段階の効果も含むものとする）。
□ 8	移動加速（アクセルタイム）	強化	[オート]	精2	自分	R時間	自分の時間の流れを局所的に加速し、高速移動を実現する。 ・持続時間中の＜移動力＞=本来の＜移動力＞×【異能】ランク値
□ 9	停滞空間（ステイシス）	劣化	[メジャー]	精3	Rx10m	R時間	時間の流れが局所的に遅くなる空間に目標を閉じ込める。 ・目標の《体術》とこちらの《超能力》で対抗判定。こちらが勝利すれば、持続時間中、目標に状態異常[[捕縛]]を与える。 ・【異能】ランクが特級以上なら、この効果は状態異常[[封印]]に変更される。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 幽体装換能力（ゴーストライター）／下位効果：超能力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	幽体装換（ゴーストライト）	創造	[メジャー]	精6	自分	Rx1分	<p>&lt;&lt;取得必須&gt;&gt;            幽体を纏うことで、肉体的性質、もしくは精神的性質を一時的に書き換える。            ・発動時に【異能】以外の行動カテゴリ1つを目標として宣言。その才能に関わる部分を書き換え、持続時間中、その行動カテゴリでの判定の2d6の出目に+1できる。            ・発動時に、髪／瞳／肌の色や服装、骨格や筋肉量、体格、雰囲気等が変身のように変化する（これは演出なので自由に表現してよい）。            ・持続時間中、別の行動カテゴリを目標にこの異能効果を発動したい場合、持続中の効果を終了し、改めて発動しなおす必要がある。</p>
□ 2	幽体飛翼（ゴーストウィング）	移動	[オート]	精2	自分	Rx1分	<p>背中に幽体で翼を作り、飛行能力を得る。            ・飛行時の&lt;移動力&gt;=本来の&lt;移動力&gt;×【異能】ランク値            ・取得制限：【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。</p>
□ 3	幽体感知（ゴーストセンス）	探知	[メジャー]	精2	Rx100m	Rx1分	<p>幽体の波動を知覚することで、精神活動の存在を知覚できる。            ・通常では知覚できない死神や透明になっている存在を知覚できる。            ・ロボットには精神がないのでこの異能効果では感知できないが、「機人」はそのコアの部分が水晶体のような姿をした霊体として感知できる。</p>
□ 4	幽体系通信（ゴーストライン）	伝達	[メジャー]	精1	接触	Rx1分	<p>幽体の糸で精神を繋いでおくことで心で会話できる。            ・一度に【異能】ランク値と同じ数の相手と接続可能。            ・一度接続したら、この糸は【異能】ランク値x100mまで伸ばすことができる（それ以上離れると切れる）。</p>
□ 5	幽体回復（ゴーストヒール）	回復	[メジャー]	精2	接触	変成	<p>目標の傷を幽体で書き換えて癒す。            ・回復：判定不要、&lt;生命力&gt;、回復量=【異能】ランク値</p>
□ 6	幽体治療（ゴーストトリート）	治療	[メジャー]	精3	接触	変成	<p>目標の状態を幽体で包んで正常な状態に書き換える。            ・発動時に《超能力》で判定を行い、下位成功なら[[麻痺]]、中位成功なら[[毒素]]、上位成功以上なら[[病気]]の効果除去できる（達成段階が高ければ下の達成段階の効果も含むものとする）。</p>
□ 7	幽体武装（ゴーストウェポン）	強化	[オート]	精1	接触	Rx1分	<p>手にしている棒状の物体を幽体で包んで武器に書き換える。            ・発動時に書き換える形状の宣言が必要（形状は自由／剣、斧、槍等）。            ・書き換えた武器は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+2とする。</p>
□ 8	幽体鎧装（ゴーストアーマー）	強化	[マイナー]	精2	接触	Rx1分	<p>身に着けている衣類の表面を鎧の性質に書き換える。            ・物理的攻撃からの被害計算時にダメージを【異能】ランク値+1点軽減。            ・非物理攻撃からの被害計算時にダメージを【異能】ランク値+1点軽減。</p>
□ 9	幽体制圧（ゴーストハック）	劣化	[メジャー]	精4	接触	Rx1分	<p>目標の霊体をこちらの幽体で書き換えて、意識を一時的に乗っ取る。            ・こちらの《超能力》と目標の《意志》で対抗判定。こちらが勝利すれば、持続時間の間、目標を状態異常[[催眠]]の状態にできる。            ・催眠状態の相手は、この異能効果の使用者の質問に対し、知っていることを正確に答える。また、当人が不利益を被らない程度の簡単な行動を強制できる。            ・外部からの強い刺激（光や音、衝撃など）があると、この催眠状態は解除される。</p>

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 機械融合者（マシン・フュージョナー）／下位効果：超能力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	金属操作（メタル・コントロール）	創造	[メジャー]	精3	接触	変成	触れた金属を自在に変形させる。 ・一度に操作できるのは、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」で変換した量まで。 ・穴を開けたり、元に戻したり、部品に加工したりといったことも可能。正確に加工できるかどうかは、《器用》で判定する。
□ 2	機械融合（マシン・フュージョン）	創造	[メジャー]	精2	接触	R時間	機械と融合し、体の一部のように自在に操作する。 ・電子機器を含むあらゆる機械装置を操作できる。キー無しでエンジンを始動することも可能。 ・《操縦》で判定の2d6の出目に+1できる。 ・『金属操作』を取得済みの場合、この異能効果で義手や義足を作成したら、以後、それを通常の手足のように操ることができる（この義肢の操作には発動消費は不要）。
□ 3	機械身体（マシンボディ）	創造	[メジャー]	説明	自分	変成	金属製の義肢（義手や義足）を作成する。 ・この義肢で攻撃する場合、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+2とする。 ・この異能効果で義肢を装着した場合、その本数にかかわらず、<生命力>の上限に+【異能】ランク値、<精神力>の上限に-1の修正を受ける。 ・この義肢が破壊されても、『金属操作』→『機械融合』の順に発動することで、元の義肢に復元できる。 ・取得制限：『金属操作』と『機械融合』が取得済みであること。
□ 4	電気操作（エレクトロ・コントロール）	操作	[メジャー]	精3	接触	R時間	電気の生成と電子機器の操作を扱う。 ・持続時間中、触れている電子機器に電力供給できる。 ・持続時間中、触れている電子機器を操ることができる。ハッキングやパスワードロックの解除といった複雑な操作を行う場合、《器用》で判定が必要。
□ 5	電撃放射（ライトニングボルト）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx20m	瞬間	発生させた電気を集束させて発射する。 ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+3
□ 6	電子義眼（エレクトロ・アイ）	創造	[メジャー]	精4	接触	変成	金属製の義眼を作成する。 ・視覚を用いた《知覚》で判定の2d6の出目に+1できる。 ・この義眼により電気の流れを見ることができるようになる。その輝度で電気の量を、揺らぎで電気の伝達方向を知覚できる。 ・取得制限：『金属操作』、『機械融合』、『電気操作』が取得済みであること。
□ 7	鋼糸使い（ワイヤー・ワーク）	移動	[メジャー]	なし	Rx5m	瞬間	伸縮自在のワイヤーを射出して移動に使う。 ・このワイヤーを使って立体的に<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値で移動できる。 ・ワイヤーの先端は自在に制御できる鉤爪になっており、高い握力を持つ。これを利用し、離れたところにある物体を掴むことも可能。 ・取得制限：【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。
□ 8	鋼糸斬撃（ワイヤー・カッター）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx5m	瞬間	ワイヤーで切り裂く。 ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+2 ・取得制限：『鋼糸使い』が取得済みであること。
□ 9	鋼糸捕縛（ワイヤー・バインド）	劣化	[メジャー]	精1	Rx5m	R時間	ワイヤーで動きを封じる。 ・目標の《体術》と《超能力》で対抗判定。こちらが勝利すれば、持続時間が切れるまで、目標に状態異常[[捕縛]]を与える。 ・取得制限：『鋼糸使い』が取得済みであること。