

[異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

■ 魔導演算機（マジウスプロセッサ）／下位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	射撃術式（シューティングスクリプト）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx10m	瞬間	スタイラスペンの先端からエネルギー弾を発射して攻撃。 ・攻撃：物理的、《超技術》、損壊ダメージ=効果値+1
□ 2	防御術式（ガードスクリプト）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	物理的攻撃を遮断する防御障壁のスクリプトを実行する。 ・防御：物理的、《超技術》 ・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	光学術式（ホログラムスクリプト）	創造	[オート]	なし	Rx1m	説明	魔導演算機の内部情報を映像化し、空中投影できる。 ・他人に説明するために使用してもよい。 ・カメラのように画像を取り込むために使用することもできる。 ・表示し続けることに時間制限は無い。
□ 4	転移術式（テレポーツスクリプト）	移動	[メジャー]	精5	自分	瞬間	インターネットの地図とGPS情報を、このスクリプトに入力することで、地図上で指定した地点へ瞬間移動できる。 ・理論上、地球のどこへでも一瞬で移動できるが、安全に移動するためには、転移先の正確な位置を計算するために10秒の時間が必要（戦闘中に行う場合、3ラウンド演算に使用し、4ラウンド目で起動となる）。これより短い時間で転移してもよいが、その場合、出現先が安全でないことが多い。 ・安全でない出現をする場合、どのように安全でないかはGMが好きに演出してよい（空中に出現、水中に出現、崖の上に出現など）。 ・追加消費：＜精神力＞1点毎に余計に1人を連れて転移できる。
□ 5	探知術式（サーチスクリプト）	探知	[メジャー]	精1	Rx100m	R時間	魔力をソナーのように用いて周囲の地形や生き物の位置を把握する。 ・探知した情報は、画面上もしくは『光学術式』で空中に表示できる。 ・隠れているものを正確に探知できるかどうかは、《超技術》で判定が必要。
□ 6	解析術式（アナライズスクリプト）	探知	[メジャー]	精1	接触	瞬間	スタイラスペンで触れた目標の成分や構造、健康状態を解析するスクリプトを実行する。 ・解析した情報は、画面上、もしくは『光学術式』で空中に表示できる。 ・隠蔽されていたり、より複雑で高度に偽装されている情報を得られるかどうかは、《超技術》で判定が必要。
□ 7	通信術式（シグナルスクリプト）	伝達	[メジャー]	精1	特殊	R時間	他の電子機器と通信を行うスクリプトを実行する。 ・取得制限：『解析術式』を取得済みであること。 ・あらかじめ『解析術式』で調べておいた電話やPCに対し、このスクリプトを実行することで電話やメールを送ることができる。《超技術》で判定。達成段階が下位成功以上なら通信できたものとする。 ・『光学術式』のスクリプトがある場合、テレビ電話をすることも可能。 ・通信相手が魔導演算機の場合、最大で【異能】ランク値x1台と同時通信し、テレビ会議室のように1対多で通信可能。
□ 8	回復術式（ヒーリングスクリプト）	回復	[メジャー]	精3	接触	変成	魔力を生命力に変換して傷を治すスクリプトを実行する。 ・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量=【異能】ランク値
□ 9	治療術式（キュアスクリプト）	治療	[メジャー]	精6	接触	変成	目標の状態異常を解除するスクリプトを実行する。 ・《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）。 ・この異能効果を取得するには『解析術式』を使用して目標の情報取得が必要。 ・取得制限：『解析術式』を取得済みであること。

[異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

■ 音響反応炉（サウンドリアクター）／下位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	音波攻撃（サウンドウェーブ）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx10m	瞬間	演奏することで発生する音を衝撃波として飛ばして攻撃する。 ・攻撃：物理的、《超技術》、損壊ダメージ=効果値+1
□ 2	音波障壁（サウンドウォール）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	演奏することで発生する音を障壁として展開し、攻撃を防ぐ。 ・防御：物理的、《超技術》 ・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	動力蓄積（パワーアキュムレーション）	操作	[オート]	なし	楽器	R時間	演奏することでエネルギーを蓄積する。 ・判定不要。効果発揮のために演奏すると宣言するだけでよい。 ・この効果を使用したラウンドで、これ以外の異能効果を発動する際の＜精神力＞消費を1回のみ1点軽減できる。この軽減効果は、追加消費と記述があるものに適用することはできない。
□ 4	動力供給（パワーサプライ）	操作	[メジャー]	なし	特殊	特殊	楽器で発生させたエネルギーを、電気エネルギーとして接続したケーブルへ供給する。 ・どの程度供給できるかは、以下のとおり【異能】ランクによる（仙級以上についてはGM判断とする）。 ・特級：小さな町1つ分 ・上級：ビル1つ分 ・中級：家1つ分 ・下級：家電1つ分 ・無級：電球1つ分 ・供給規模が大きいくほですぐにエネルギー切れになるが、演奏を続けることで供給し続けることが可能。
□ 5	音響探知（サウンドデテクション）	探知	[メジャー]	精1	Rx100m	R時間	演奏することで発生する音をレーダーのように使用して、距離内にある周囲の地形や動体の存在を3Dレーダーのように把握する。 ・隠れているものを正確に探知できるかどうかは、《超技術》で判定が必要。
□ 6	回復音楽（ヒーリングミュージック）	回復	特殊	なし	周囲	特殊	癒されるような静かな曲を演奏することで聞いたものを癒す。 ・5分程度演奏することで、周囲【異能】ランク値×2m半径内にいるもの全員の＜生命力＞と＜精神力＞を【異能】ランク値x1点回復する。この回復効果を得られるのは、この演奏に集中して静かに聞いていた者だけとする。 ・この回復効果は、この異能効果を使用している本人にも有効。
□ 7	精神鼓舞（チアリングソング）	強化	[メジャー]	なし	周囲	特殊	精神を高揚させる音楽を奏でることで、聞いたものに勇気を与える。 ・この音楽を聞いていて、周囲【異能】ランク値×2m半径内にいるもの全員が《意志》の判定の2d6の出目に+1できる。この効果を維持するには演奏し続ける必要がある。
□ 8	霊化音撃（アストラルサウンド）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx10m	瞬間	霊体や非実体状態で物理的な影響を受けない存在に対し、波長を調整した衝撃波でダメージを与える。 ・攻撃：非物理的、《超技術》、消耗ダメージ=効果値 ・怪音波として肉体や実体のある存在への精神攻撃としても使用可能。
□ 9	霊化音壁（アストラルウォール）	防御	[リアクト]	精1	Rx1m	瞬間	霊体や非実体状態からの攻撃、非物理的／精神的な攻撃を、波長を調整した音の壁で防御する。 ・防御：非物理的、《超技術》 ・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。

[異能戦記～Different Earth～] 異能効果一覧

■ 神々の義体（プロセティックボディ）／下位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明 ※換装部位＝義体に置き換わっている部位のこと。
□ 1	神義打撃（ストライクボディ）	攻撃	[メジャー]	なし	接触	瞬間	換装部位＝腕、脚 義体の部分で殴りつけることで、常識外れの破壊力を出す。 この異能効果による攻撃は、以下の書式の攻撃として扱う。 ・攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ＝効果値+1
□ 2	神義防御（ディフェンスボディ）	防御	[リアクト]	なし	自分	瞬間	換装部位＝腕 義体の部分で防御することで、生身では考えられない防御が可能となる。 ・防御：物理的、《体術》 ・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	神義魔眼（イビルアイ）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx10m	瞬間	換装部位＝眼 視線を合わせることで視界から意識に入りこみ、精神を消耗させる催眠攻撃を行う。 ・目標がサングラス等で瞳を隠していても、こちらの瞳を認識させることで攻撃状態に持って いける。そのため、こちらは瞳が見える状態にしておく必要がある。 ・攻撃：非物理、《超技術》、消耗ダメージ＝効果値
□ 4	神義真眼（トゥルーアイ）	探知	[メジャー]	精1	自分	R時間	換装部位＝眼 視力を一定時間強化し、望遠鏡、顕微鏡の効果を得られる。 ・持続時間中、《知覚》の判定の2d6に+1できる。 ・持続時間中、自分の【異能】ランクよりも低いランクの異能効果で、透明化しているものを 普通に知覚できるようになる。 ・追加消費：＜精神力＞1点、【異能】ランク値mまでの厚さを透視できるようになる（この 効果は【異能】ランクが上級以上の場合のみ実施可能）。
□ 5	神義聴覚（エンハンスドヒアリング）	探知	[メジャー]	精1	自分	R時間	換装部位＝耳 ・聴力を一定時間強化し、音源の方向を特定したり、雑踏の中から狙った声や音だけを、判定 不要で正確に聞き取ることができるようになる。 ・追加消費：＜精神力＞1点、1ラウンドの間だけ、携帯電話や無線といった音声を電波に乗 せているものを、元の音声として聞き取ることができるようになる（この効果は【異能】ラン クが上級以上の場合のみ実施可能）。
□ 6	神義嗅覚（エンハンスドスメル）	探知	[メジャー]	精1	自分	R時間	換装部位＝鼻 ・嗅覚を一定時間強化し、臭いで個人を識別したり、犬のように臭いの痕跡を判定不要で追跡 できるようになる。 ・【異能】ランクが上級以上の場合、持続時間中、近くで嘘を言っている者から嫌な臭いを感じ とることができるようになる。
□ 7	神義再生（リジェネレート）	回復	[オート]	精2	自分	変成	換装部位＝心臓 義体を構成するナノマシンが負傷に反応し、生体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 ・この異能効果で他人のダメージを回復させることはできない。
□ 8	神義治療（トリート）	治療	[オート]	精4	自分	変成	換装部位＝肝臓 義体を構成するナノマシンが活性化し、状態異常を解除する。 ・《超技術》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）。 ・この異能効果で他人の状態異常を回復させることはできない。
□ 9	神義加速（アクセルボディ）	強化	[オート]	精1	自分	R時間	換装部位＝脚 義体のナノマシンが、背骨、神経、心肺機能を強化し、移動速度を大幅に上昇させる。 ・持続時間中、＜移動力＞＝本来の＜移動力＞×【異能】ランク値とする。

[異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

■ 魔道鎧機（アームドヴァンガード）／下位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	鎧機召喚（サモンアーマー）	創造	[オート]	精1	自分	R時間	<p><<取得必須>> 腕輪のスイッチを押すことで別次元から鎧を召喚し、瞬時に装着状態となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持続時間が経過すると鎧は強制解除されて消滅する。 ・これ以外の異能効果は、特に記述がない限り、この鎧を装着状態でのみ使用可能とする。 ・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。
□ 2	近接兵装（ストライクユニット）	創造	[マイナー]	精1	接触	R時間	<p>剣やナックル等の近接武器を出現させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この出現させた近接武器を使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+1とする。
□ 3	射撃兵装（シューティングユニット）	創造	[マイナー]	精1	Rx20m	R時間	<p>銃や弓等の射撃武器を出現させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この出現させた射撃武器を使った攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=効果値+1とする。
□ 4	防御兵装（ディフェンスユニット）	防御	[リアクト]	なし	自分	瞬間	<p>バリアを張ったり、鎧の一部が変形することで防御する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・防御：物理的、《超技術》 ・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。
□ 5	飛行兵装（フライトユニット）	移動	[オート]	精2	自分	R時間	<p>鎧の一部が変形し、翼やジェット噴射口などを生成。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持続時間中、飛行が可能となる ・飛行時の<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値×10
□ 6	潜水兵装（ダイビングユニット）	移動	[オート]	精2	自分	R時間	<p>鎧の一部が変形し、スクリューやハイドロジェットなどを生成。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持続時間中、水中呼吸機能が備わり、水上／水中を自在に移動できる。 ・水上／水中での<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値
□ 7	探知兵装（レーダーユニット）	探知	[メジャー]	精1	Rx100m	R時間	<p>鎧のセンサー機能を展開し、距離内にある周囲の地形や生き物の位置を把握する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・探知した情報は、網膜投影することで読み取れるように表示できる。 ・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。 ・この異能効果は鎧を装着していない状態でも使用可能。
□ 8	修復兵装（リペアユニット）	回復	[オート]	精3	接触	変成	<p>鎧が自身の破損箇所と装着者の受けているダメージを同時に治す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルール上は、鎧の耐久力は管理しない。 ・回復：判定不要、<生命力>、回復量=【異能】ランク値 ・この効果で他人のダメージを回復させることはできない。
□ 9	必殺兵装（デスブロウユニット）	強化	[マイナー]	説明	自分	瞬間	<p>鎧の武装にエネルギーを追加供給し、その破壊力を高める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・取得制限：『近接兵装』か『射撃兵装』を取得済みの場合のみ取得可能。 ・『近接兵装』か『射撃兵装』で出現させた武器で攻撃時に使用宣言。 ・次の[メジャー]で攻撃する際、判定の2d6の出目に+1。命中時のダメージに【異能】ランク値×2点を追加する。このダメージは『近接兵装』／『射撃兵装』のダメージに加算される。 ・この兵装を使用宣言時、<精神力>を【異能】ランク値×2点消費する。

[異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

■ 銃神 (バレットローダー) / 下位効果: 超技術

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	弾幕防御 (バレットスクリーン)	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	ファニング (トリガーを弾いたまま、ハンマーを起こす→離すという動作を繰返す) による連射を行い、弾幕で防御する。 ・防御: 物理的、《射撃》 ・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。 ・この異能効果を使用すると残弾が0になってしまうが、瞬時に通常弾がフル装填される。そのため、1ラウンド中に何度でもこの異能効果を使用可能。
□ 2	銃弾転送 (ノーマルリロード)	操作	[オート]	なし	拳銃	瞬間	<<取得必須>> 通常弾を弾倉にフル装填する。弾丸は歪空間から瞬時に転送される。 ・この弾丸を使った攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=効果値+1とする。
□ 3	徹甲弾転送 (ピアシングリロード)	操作	[オート]	精1	拳銃	瞬間	徹甲弾を弾倉に1発だけ装填。弾丸は歪空間から瞬時に転送される。 ・この弾丸を使った攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=効果値+2、相手が防御時に防具や特殊な装甲、防御システム、異能効果等でダメージ減少する点数を、【異能】ランク値と同じだけ相殺するものとする。
□ 4	炸裂弾転送 (エクスプロードリロード)	操作	[オート]	精1	拳銃	瞬間	炸裂弾を弾倉に1発だけ装填。弾丸は歪空間から瞬時に転送される。 ・この弾丸を使った攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=効果値+2、【異能】ランク値x1m半径の範囲攻撃とする。
□ 5	粘着弾転送 (アドヘッシブリロード)	操作	[オート]	精1	拳銃	瞬間	粘着弾を弾倉に1発だけ装填。弾丸は歪空間から瞬時に転送される。 ・この弾丸を使った攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=なし、着弾時に粘液をまき散らして目標に状態異常[[捕縛]]を与える。 ・この粘着効果による状態異常[[捕縛]]は、最大R時間、持続する。 ・この粘着から脱出したい場合、《頑強》とこの【異能】で対抗判定を行う。
□ 6	軟質弾転送 (ノンリーサルリロード)	操作	[オート]	精1	拳銃	瞬間	ゴム弾を弾倉に1発だけ装填。弾丸は歪空間から瞬時に転送される。 ・この弾丸を使った攻撃は、物理的、《射撃》、消耗ダメージ=効果値+2とする。
□ 7	救命弾転送 (リカバーリロード)	操作	[オート]	精1	拳銃	瞬間	回復弾を弾倉に1発だけ装填。弾丸は歪空間から瞬時に転送される。 ・この弾丸を使った攻撃は、物理的、《射撃》、命中した目標の<生命力>を【異能】ランク値だけ回復するものとする。 ・この弾丸を自分に打ち込んでよい。
□ 8	射撃強化 (シューティングエンハンス)	強化	[マイナー]	精2	自分	瞬間	移動せず射撃に集中することで命中精度を高める。 ・次に行う《射撃》の判定の2d6の出目に+1。 ・この異能効果を使用するには静止している必要がある。運転はしていなかったとしても、乗っている車等が移動している場合、静止しているとはみなさない。
□ 9	遠方狙撃 (ファースナイピング)	攻撃	[マイナー]	精1	自分	瞬間	超遠距離を狙撃するスナイピングモードを起動する。 ・使用宣言すると、銃身上にホログラムで望遠スコープが出現。次に行う《射撃》による攻撃は、【異能】ランク値x500mまで不利な修正を受けない高精度超遠距離攻撃とすることができる。 ・この異能効果を使用するには静止している必要がある。運転はしていなかったとしても、乗っている車等が移動している場合、静止しているとはみなさない。

[異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

■ 可変駆動機（ヴェリアブルヴィークル）／下位効果：超技術

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	陸上駆動（ホイールムーブ）	移動	常時	なし	特殊	固定	<p><<取得必須>> ヴィークルの基本形態を車とバイクから選択。 ・耐久力＝【異能】ランク値×20とし、0になったら破壊されて失われる。もし破壊された場合、セッション開始時のみ、【異能】ランク値×【異能】ランク値の<功績点>を支払うことで、同型機を再入手できる。 ・ヴィークルの<移動力>＝【異能】ランク値×【異能】ランク値x10とする。 ・所有者と霊的リンクが構築され、考えるだけで操縦できる。 ・【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「距離」で変換した距離以内にこのヴィークルが存在する場合、命令することで自分の所まで自動運転で呼び寄せることができる。 ・【異能】ランクが上級なら2人乗り、特級なら4人乗りが可能であるものとする。</p>
□ 2	射撃機能（ガンアーマメント）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx20m	瞬間	<p>機体から銃器を出現させて射撃を行う。 ・この銃器を使った攻撃は、物理的、《超技術》、損壊ダメージ＝効果値+1とする。</p>
□ 3	防御機能（レデュースドアーマー）	防御	[リアクト]	なし	車両	瞬間	<p>ヴィークルの機動力で攻撃を回避する。 ・防御：物理的、《超技術》 ・被害判定時、ヴィークルの外装で常時、【異能】ランク値だけのダメージを軽減できる。 ・ヴィークル搭乗時に受けるダメージは、ヴィークルの耐久力から減らしていくことに注意。</p>
□ 4	飛行形態（フライトフォーム）	移動	[メジャー]	精2	車両	R時間	<p>ヴィークルを飛行形態に変形して飛ぶ。 ・変形と飛行に必要なエネルギーは、所有者の<精神力>を供給することで賄う。 ・持続時間の限界を超えて飛行を続けたい場合、消耗分を再度支払うことによって維持できる。 ・飛行形態の<移動力>＝【異能】ランク値×【異能】ランク値x10</p>
□ 5	潜水形態（ダイビングフォーム）	移動	[メジャー]	精1	車両	R時間	<p>ヴィークルを水中／水上に適した形状に変形する。 ・変形と水中／水上移動に必要なエネルギーは、所有者の<精神力>を供給することで賄う。 ・持続時間の限界を超えて水中／水上移動を続けたい場合、消耗分を再度支払うことによって維持できる。 ・潜水形態での<移動力>＝【異能】ランク値×【異能】ランク値x5 ・この異能効果には、水中時に搭乗者の呼吸を確保できる仕組みを備えているものとする。</p>
□ 6	人型変形（ヒューマノイドフォーム）	操作	[メジャー]	精1	車両	R時間	<p>ヴィークルを人型に変形する。 ・腕が使えるようになり、腕力や作業に関する判定を《超技術》で行うことができる。 ・人型状態での搭乗や搭乗したまま変形も可能とする。</p>
□ 7	航行情報（トラフィックデータ）	探知	[メジャー]	なし	車両	R時間	<p>周囲の地形や環境をスキャンして表示する機能を起動する。 ・レーダー効果もあり。有効範囲は【異能】ランク値×100m半径とする。 ・隠れているものを正確に探知できるかどうかは、《超技術》で判定が必要。</p>
□ 8	修復機能（リペアファンクション）	回復	[メジャー]	精2	車両	変成	<p>ヴィークルの破損を修復する機能を備える。 ・回復：判定不要、ヴィークルの耐久力、回復量＝【異能】ランク値×2 ・この機能を起動するのに必要なエネルギーは、所有者の<精神力>を供給することで賄う。</p>
□ 9	医療機能（メディカルファンクション）	回復	[メジャー]	精3	乗員	変成	<p>搭乗している者の傷を治療する機能を備える。 ・回復：判定不要、<生命力>、回復量＝【異能】ランク値 ・搭乗中なら、この異能効果を所有者以外に適用することができる。 ・この異能効果は、ヴィークルの中にいるものだけを対象にできる。</p>

[異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

■ 複製伝説武具（レジェンダリィ・レプリカ）／下位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	近接形態（ストライクフォーム）	創造	常時	なし	接触	固定	<<取得必須>>（選択）※ 近接武器の形状をした武具（具体的な形は自由）。# ・この近接武器による攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+3とする。
□ 2	投擲形態（スローイングフォーム）	創造	常時	なし	接触	固定	<<取得必須>>（選択）※ 投擲武器の形状をした武具（具体的な形は自由）。# ・この投擲武器による攻撃は、物理的、《投擲》、損壊ダメージ=効果値+2、射程距離=【体力】ランク値x5mとする。 ・投擲しても、そのラウンドの最後に手元に転移して戻ってくる。これにより突き刺さる、めり込む、掴まれるといった状態からでも戻ってくる事が可能。
□ 3	射撃形態（シューティングフォーム）	創造	常時	なし	接触	固定	<<取得必須>>（選択）※ 射撃武器の形状をした武具（具体的な形は自由）。# ・この射撃武器による攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=効果値+1、射程距離=【異能】ランク値x50mとする。
□ 4	盾形態（シールドフォーム）	創造	常時	なし	接触	固定	<<取得必須>>（選択）※ 盾の形状をした武具（具体的な形は自由）。# ・追加消費：<精神力>1点、被害計算時にダメージをさらに【異能】ランク値+2点軽減。ただし、範囲攻撃はこの効果で軽減できない。 ・この盾を近接武器として使うことができる。攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値とする。
□ 5	鎧形態（アーマーフォーム）	創造	常時	なし	接触	固定	<<取得必須>>（選択）※ 鎧の形状をした武具（具体的な形は自由）。# ・常時、物理的攻撃から受けるダメージを【異能】ランク値+1点だけ軽減できる。 ・追加消費：<精神力>1点、被害計算時にダメージをさらに【異能】ランク値+1点軽減。
□ 6	元素災害（エレメントカタストロフ）	攻撃	[メジャー]	精6	Rx20m	瞬間	武具から特定元素による災害級の攻撃を放つ。 ・攻撃：物理的、《超技術》、損壊ダメージ=効果値+10、半径【異能】ランク値x2mの範囲攻撃。一度に【異能】ランク値x2人まで巻き込める。 ・この異能効果による攻撃の判定の2d6の出目に+1。 ・扱える元素を以下から1つだけに限定すること（後で変更不可）。 火：火災旋風（フレイム・サイクロン） 水：極地津波（タイダル・ウェイブ） 土：溶岩噴出（ヴォルケーノ・バースト） 風：超圧暴風（ディザスター・ストーム） 光：新星爆発（スター・ノヴァ） 闇：深淵奈落（ブラック・ホール） 雷：密集落雷（サンダー・レイン） 氷：凍結世界（アイス・エイジ）
□ 7	身体強化（ブーステッドストレングス）	強化	[マイナー]	精4	自分	R時間	武具の力を自分にフィードバックして身体を強化する。 ・持続時間中、【体力】と【機敏】の判定時の2d6の出目に+1できるようになる。
□ 8	飛行能力（フライトアビリティ）	移動	[オート]	精2	自分	R時間	武具が浮遊能力を持ち、それを利用して飛行する。 ・飛行時の<移動力>=本人の<移動力>×【異能】ランク値
□ 9	火力増強（アタックエンハンス）	強化	[マイナー]	説明	接触	瞬間	武器形態となっているその武具にエネルギーを追加供給し、その破壊力を高める。 ・『近接形態』、『投擲形態』、『射撃形態』のいずれかを使用中の場合のみ、次の[メジャー]でその武器で攻撃する際、判定の2d6の出目に+1&命中時のダメージに【異能】ランク値x2点を追加する。 ・この異能効果を発動時、<精神力>を【異能】ランク値+2点消費する。

※<<取得必須>>（選択）とある異能効果の中から1つ選択する。それを取得必須とし、この伝説武具の基本形態とする。

#『～形態』を複数取得している場合、[オート]で宣言することで他の形態からその形態へ瞬時に変形し装備状態にできる。

[異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

■ 思考宇宙船（シンキングシップ）／下位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	量子通信機能（クオンタム・コム）	伝達	常時	なし	無限	永続	<p><<取得必須>> 思考宇宙船の所有者が身に着けている腕時計型量子通信装置。 ・この装置を身に着けている間、思考宇宙船のAIと自由に会話できる。 ・思考宇宙船のAIとの会話は、神経情報伝達によって声を出さずに脳内で可能。</p>
□ 2	量子変換（クオンタム・コンバート）	創造	[メジャー]	精1	Rx1m	変成	<p>周囲の物体を量子変換して様々なものを作成できる。 ・一度に生成できる量は、【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。食事などの有機物も作成も可能。 ・この異能効果を使用して部品を作成すれば、宇宙線や他の物体の修理ができる。上手く修理できるかどうかは、《器用》で判定する。</p>
□ 3	転送機能（キャスリング・スフィア）	移動	[メジャー]	精1	特殊	瞬間	<p>空間を切り取り、入れ替える形で移動させる機能。 ・この異能効果があれば、地上と宇宙船の間を瞬時に行き来できる。 ・宇宙船から地上に移動する場合は、出現地点を指定すること。 ・一度に【異能】ランク値と同じ人数（所有者も含む）を移動させることが可能。 ・『量子探査』が取得済みなら宇宙船から見えない箇所へも移動可能。</p>
□ 4	量子探査（クオンタム・スキャン）	探知	[メジャー]	精1	無限	Rx1分	<p>量子変動を観測することで建物の中、地中等を含めたあらゆる場所の観測を行う。 ・情報を転送することによって所有者は脳内で宇宙船で観測したデータを参照できる。 ・異能の力で防御されている箇所を観測したい場合、こちらの《超技術》と目標の【異能】で対抗判定を行うこと。</p>
□ 5	医療子機（メディック・ドローン）	創造	[メジャー]	精2	Rx1m	変成	<p>ナノマシン薬剤を併用した高度な医療機能を持つ蜘蛛型ドローンを生成して転送する。 ・転送されてきたドローンは、ナノマシン薬剤を使った注射や塗布を行い、指定目標の<生命力>を【異能】ランク値と同じだけ回復。作業完了すると消滅する。 ・取得制限：『量子変換』、『転送機能』が取得済みであること。</p>
□ 6	治療子機（トリート・ドローン）	創造	[メジャー]	精3	Rx1m	変成	<p>ナノマシン薬剤を併用した高度な治療機能を持つ蜘蛛型ドローンを生成して転送する。 ・転送されてきたドローンは、指定目標をスキャンし、ナノマシン薬剤を使った注射や塗布を行い、目標の[[病気]]、[[毒素]]、[[麻痺]]の状態異常を解除。作業完了すると消滅する。 ・取得制限：『量子変換』、『転送機能』が取得済みであること。</p>
□ 7	人型子機（ヒューマノイド・ドローン）	創造	[メジャー]	精10	Rx1m	変成	<p>所有者を物理的にサポートできる人型ドローン（外見は自由）を生成して転送する。 ・この人型ドローンは、【異能】=0、それ以外のメインステータスは所有者と同じランクであるものとする。このドローンへの命令は[オート]で行い、自分がもう一人いるのと同じ扱いで行動させることができる（実際の制御は宇宙船のAIが行っている）。 ・取得制限：『量子変換』、『転送機能』が取得済みであること。</p>
□ 8	射撃子機（シューティング・ドローン）	創造	[マイナー]	精2	Rx1m	変成	<p>針の部分から銃弾を発射できる蜂型ドローンを生成して転送する。 ・このドローンによる攻撃は、物理的、《超技術》、損壊ダメージ=効果値+1、射程=【異能】ランク値x20mとする。この攻撃は所有者の[メジャー]タイミングを消費して行う。 ・このドローンは、戦闘が終了すると消滅する。 ・取得制限：『量子変換』、『転送機能』が取得済みであること。</p>
□ 9	防御子機（シールド・ドローン）	創造	[オート]	精2	Rx1m	変成	<p>金属製の甲羅を持ち、飛行する亀型ドローンを生成して転送する。 ・このドローンは盾になるように飛行することで所有者を守る（防御：物理的、《超技術》）。この防御は所有者の[リアクト]タイミングで行う。 ・【異能】ランクが上級以上の場合、このドローンを足場のように使うこともできる。 ・このドローンは、戦闘が終了すると消滅する。 ・取得制限：『量子変換』、『転送機能』が取得済みであること。</p>