

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 魔導詠唱術（スペルキャスター）／下位効果：魔法力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	魔力砲弾（マジックキャノン）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx20m	瞬間	魔力を弾丸に形成して発射。 ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+2 ・追加消費：＜精神力＞1点、【異能】ランク値m半径の範囲攻撃に変更。
□ 2	元素砲弾（エレメントキャノン）	攻撃	[メジャー]	精2	Rx10m	瞬間	魔力を火、水、土、風、光、闇、雷、氷のいずれかに変換し、弾丸に形成して発射。 ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+3 ・追加消費：＜精神力＞1点、【異能】ランク値m半径の範囲攻撃に変更。
□ 3	魔力障壁（マジックウォール）	防御	[リアクト]	精1	Rx1m	瞬間	魔力を壁にして攻撃を防ぐ。 ・防御：物理的、《魔法力》 ・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。
□ 4	飛行魔法（フライト）	移動	[オート]	精1	自分	R時間	魔力で力場を発生させ、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 ・取得制限：【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。
□ 5	元素操作（エレメントコントロール）	操作	[メジャー]	精1	Rx10m	R時間	視界内の火、水、土、風、光、闇、雷、氷のいずれか1つの元素の動きを操る。 ・発生、移動、形状変更、移動停止といった行動が可能。 ・一度効果を発揮すると、持続時間中は消費せずに操作が可能。ただし、操作には[メジャー] タイミングの消費が必要。
□ 6	探知魔法（デテクション）	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距離内にある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、《魔法力》で判定。
□ 7	回復魔法（マジックヒール）	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。 ・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量=【異能】ランク値
□ 8	魔法強化（エンハンスメント）	強化	[マイナー]	説明	自分	瞬間	発動する魔法を強化する。 ・判定不要。次の[メジャー] で発動する異能効果の判定する際の2d6の出目に+1できる。 ・この効果を発動する際、自身の【異能】ランク値と同数の＜精神力＞を消費する。
□ 9	拘束魔法（マジックバインド）	劣化	[メジャー]	精1	Rx10m	R時間	魔力をロープ状にして目標に巻き付けて拘束する。 ・目標の《体術》と《魔法力》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。

※ [マイナー] で呪文詠唱を宣言することで、次の[メジャー] で発動する魔法の＜精神力＞消費を1点軽減できる。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 光翼翔術（エンジェルハロー）／下位効果：魔法力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	光翼展開（ウィングエクスパンド）	創造	[オート]	精1	自分	R時間	背中に一對の光の翼を出現させる。翼がどの色なのか決めること（色の傾向としては、7割が白、2割が白ベースで他の色の光沢を持つ、残りの1割が白以外の色）。 ・この効果の持続時間中、これ以外の異能効果を発動する際の<精神力>消費を1点軽減できる。”追加消費”の消費をこの異能効果で軽減することはできない。
□ 2	光弾投射（アークバレット）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx10m	瞬間	光弾を発射して攻撃。 ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+1 ・『光翼展開』を使用中、翼から光弾を多数発射する、【異能】ランク値m半径の範囲攻撃に切替可能。
□ 3	光羽乱舞（フェザーウォール）	防御	[リアクト]	精1	Rx1m	瞬間	光る羽を周囲にまき散らすことで防御障壁として攻撃を防ぐ。 ・防御：物理的、《魔法力》 ・『光翼展開』を使用中、翼を広げて防御することで、【異能】ランク値m半径の範囲防御に切替可能。 ・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。
□ 4	光翼飛行（ウィングフライト）	移動	[オート]	なし	自分	特殊	光の翼で飛行する。『光翼展開』を使用中のみ、この効果を使用可能。 ・この効果の持続時間は、光翼展開の持続時間に依存する。 ・飛行時の<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値
□ 5	透明魔法（トランスパレント）	操作	[メジャー]	精3	自分	R時間	周囲の光を曲げて姿を透明にする。 ・この透明化を使用中の目標を攻撃する場合、攻撃判定の2d6の出目に-【異能】ランク値x1の修正を受ける。 ・この透明化を使用中の目標を知覚する場合、視覚以外の手段が必要。 ・攻撃を行うか、他の異能効果を使用すると、この透明化は解除される。 ・『光翼展開』を使用中でも、光の翼を隠すことができる。
□ 6	視覚強化（サイトエンハンス）	探知	[メジャー]	精1	自分	R時間	光を収束／屈折させて望遠鏡の効果を得る。 ・判定不要、【異能】ランク値x100mまでの距離を視認できる。 ・『光翼展開』を使用中、視認できる範囲は【異能】ランク値kmに拡大される。
□ 7	癒しの光（ヒーリングライト）	回復	[メジャー]	精2	接触	変成	傷口に光を集束させて傷を治す。 ・回復：判定不要、<生命力>、回復量=【異能】ランク値 ・『光翼展開』を使用中、自分中心に【異能】ランク値x1m半径にいるものを複数同時に回復させることができる。
□ 8	飛行強化（フライトエンハンス）	強化	[マイナー]	精3	自分	特殊	光の翼による飛行能力を強化する。 ・『光翼飛行』を使用中、その<移動力>を10倍にする。 ・この効果の持続時間は、『光翼飛行』（『光翼展開』）の持続時間に依存する。 ・この効果発動のための<精神力>消費は、『光翼展開』の効果では軽減不可。 ・取得制限：『光翼飛行』が取得済みであること。
□ 9	光の鳥籠（ライトケージ）	劣化	[メジャー]	精2	Rx10m	R時間	光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、持続時間が切れるまで、目標に状態異常[[隔離]]を与える。 ・『光翼展開』を使用中、翼から羽根を多数発射することで【異能】ランク値m半径の範囲効果に切替可能。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 操影術 (シャドウダンサー) / 下位効果 : 魔法力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	影槍 (シャドウスピーア)	攻撃	[メジャー]	なし	Rx10m	瞬間	手近な影から黒い槍を発射して攻撃。 ・ 攻撃 : 物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+1 ・ 追加消費 : <精神力> 1点、【異能】ランク値m半径の範囲攻撃に変更。
□ 2	影壁 (シャドウウォール)	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	影を壁状にして攻撃を防ぐ。 ・ 防御 : 物理的、《魔法力》 ・ 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】ランク値だけ軽減。
□ 3	影人 (シャドウパーソン)	創造	[メジャー]	精 3	R距離	R時間	影の一部を立体にして実体化させ、影人として使役する。 ・ 影人とは五感を共有しており、もう一人の自分のように操作できる。ただし、操作には影人の方に集中する必要がある。 ・ 影人が受けるダメージはそのまま本人が受ける。 ・ 影人は見た目よりも頑丈で、受ける物理的ダメージを、常時【異能】ランク値x1点軽減できる。 ・ 影人の操作に集中している場合、影人から「影人」以外の異能効果を使用可能。
□ 4	影化 (シャドウイング)	操作	[メジャー]	精 2	自分	R時間	平面化して二次元状態の影となる (=影化)。 ・ 影化している間でも自由に行動できるが、他の異能効果を使用できない。 ・ 影化している間、非実体状態とし、物理的な攻撃を受けない。 ・ 取得制限 : 【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。
□ 5	影収納 (シャドウストレージ)	操作	[メジャー]	精 1	接触	変成	影の中を無限に物が収納できる倉庫として利用する。 ・ 入れる時、出す時にそれぞれこの異能効果の発動が必要。 ・ 一度に出し入れできる量は、【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。 ・ 巨大なものでも入れることができるが、出し入れできるほどの大きさの影が必要。 ・ 建物等のどこかに固定されている物体/物体の一部だけ/生き物を収納することはできない。 ・ 収納されている物品は、時間が止まっているかのように時間経過で変化しない。
□ 6	影転移 (シャドウブリンク)	移動	[メジャー]	精 4	自分	瞬間	視界内の影から影へ瞬間移動する。 ・ 判定不要、一度に移動できるのはR距離まで。 ・ 追加消費 : <精神力> 1点毎に 1人 を、この異能効果で連れていくことができる。
□ 7	影窓 (シャドウウィンドウ)	探知	[メジャー]	精 2	R距離	R時間	影と影の空間を繋ぎ、距離内にある離れた所を覗き見る。 ・ この時使用した影はマジックミラーようになっており、こちらからは見えるが、向こうからは普通の影にしか見えない。 ・ 狙った場所を見るにはGMが必要な達成段階を指定し《魔法力》で状況判定が必要。
□ 8	影回復 (シャドウヒール)	回復	[メジャー]	精 4	接触	変成	影の亜空間から引き出したエネルギーを生命力に変換して傷を治す。 ・ 回復 : 判定不要、<生命力>、回復量 = 【異能】ランク値
□ 9	影縛り (シャドウバインド)	劣化	[メジャー]	精 2	Rx10m	R時間	近くの影を触手状に変化させて目標を絡めとり動きを封じる。 ・ こちらの《魔法力》と目標の《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[[捕縛]]を与える。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 幻糸操術（ファントムスレッド）／下位効果：魔法力

	#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□	1	幻糸斬撃（スレッドスラッシュ）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx10m	瞬間	幻糸を鞭のように射出して目標を切り裂く。 ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+1
□	2	幻糸障壁（スレッドウォール）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	幻糸を瞬時に網のような形に構築し、攻撃を防ぐ。 ・防御：物理的、《魔法力》 ・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	幻糸構築（スレッドコンストラクト）	創造	[メジャー]	精 1	Rx10m	R時間	網、梯子、橋といった構造物を幻糸で生成する。 ・ロープにして何かを固定したり、板状にして床や屋根のようにすることもできる。 ・この異能効果で作成した構造物を移動したり変形するように操りたい場合は、異能効果『物品操作』が必要。 ・生成した構造物がどれだけの重量に耐えられるかは、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」の欄で変換する。
□	4	幻糸移動（スレッドムーブメント）	移動	[オート]	精 1	自分	瞬間	張った糸を足場にしたり、アンカーのように射出した糸を手繰ることで立体的に移動する。垂直方向に上昇、もしくは下降することも可能。 ・ルール上 [オート] で糸を張り、次の [マイナー] か [メジャー] で移動を選択することになる。 ・この異能効果を使った移動では、<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値として処理する。 ・取得制限：【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。
□	5	物品操作（アニメイトオブジェクト）	操作	[マイナー] + [メジャー]	精 1	Rx10m	R時間	複数の幻糸を打ち込み、その動きを操る。 ・[マイナー] で目標に複数の幻糸を打ち込み、[メジャー] で操作する。 ・目標が人型なら、文字通り操り人形にできる。 ・一度操作を開始したら、以降は [メジャー] のタイミングで操作することとなる。 ・目標がこの幻糸による操作を拒否する場合、異能効果『幻糸捕縛』で動きを封じてから、この異能効果を使う必要がある。 ・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。 ・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。
□	6	多重操作（マルチコントロール）	操作	[メジャー]	説明	Rx10m	特殊	『物品操作』の効果範囲を拡大し、複数の物品を同時に操れる。 ・基本的なルールは『物品操作』に準拠するが、一度に【異能】ランク値+1体まで操作可能。この異能効果を発動時、操る目標の数x1点の<精神力>を消費する。 ・操作可能な重量、もしくは質量は、まとめてではなく個々が【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」の欄で変換した量に収まっているかどうかで判定する。 ・取得制限：異能効果『物品操作』が取得済みであること。
□	7	幻糸結界（スレッドセンサー）	探知	[メジャー]	精 1	Rx10m	R時間	見えない幻糸を張り巡らせて周囲を探知する。 ・自分の周囲、半径【異能】ランク値x10mの範囲に、見えない幻糸を張り巡らせ、その範囲内に入ったものの振動を感知する。 ・この異能効果は設置するものであり、本人が移動してしまうと解除される。 ・張り巡らせた幻糸は、同じ異能効果を持っているものだけが知覚できる。
□	8	幻糸縫合（スレッドシーム）	回復	[メジャー]	精 3	接触	変成	幻糸で傷口を縫合したり、包帯のように覆うことで傷を塞ぐ。 ・回復：判定不要、<生命力>、回復量=【異能】ランク値
□	9	幻糸捕縛（スレッドバインド）	劣化	[メジャー]	精 2	Rx10m	R時間	目標を糸で絡めとり動きを封じる。 ・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[[捕縛]]を与える。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 血晶魔術 (ブラッドクリスタル) / 下位効果: 魔法力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	血晶弾 (ブラッドバレット)	攻撃	[メジャー]	なし	Rx10m	瞬間	血を結晶化させた弾丸を発射して攻撃する。 ・攻撃: 物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+1
□ 2	血晶盾 (ブラッドシールド)	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	血を結晶化させた盾を展開して攻撃を防ぐ。 ・防御: 物理的、《魔法力》 ・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	血晶薬 (ヒールドラッグ)	回復	[マイナー]	精1	接触	R時間	飲み込むことで急速に傷を癒す薬を作成する。 ・作成に判定処理は不要。 ・[メジャー]でこの薬を飲むと、<生命力>を【異能】ランク値+2点回復。 ・使用せずに持続時間が過ぎると、この薬は消滅する。
□ 4	再生血晶 (リジェネレーター)	回復	[メジャー]	説明	接触	R時間	傷口に埋め込むことで、その周囲の失われた器官や四肢を再生する血晶を作成する。 ・作成に判定処理は不要。 ・再生完了までは1d6分の時間が必要。再生完了時、目標の<生命力>は全快する。 ・この異能効果の発動には、目標の【体力】ランク値+2点の<精神力>消費が必要。 ・使用せずに持続時間が過ぎると、この結晶は消滅する。
□ 5	蘇生血晶 (リザレクション)	回復	[メジャー]	説明	接触	R時間	死亡直後の体に埋め込むことで、蘇生させる血晶を作成する。 ・作成に判定処理は不要。 ・投与から蘇生完了までは1d6分の時間が必要。蘇生完了時、目標の<生命力>と<精神力>は全快する。 ・この異能効果の発動には、目標の【体力】ランク値+5点の<精神力>消費が必要。 ・使用せずに持続時間が過ぎると、この結晶は消滅する。 ・取得制限: 『血晶薬』と『再生血晶』の異能効果を取得済みであること。
□ 6	血晶剤 (キュアドラッグ)	治療	[マイナー]	精2	接触	R時間	飲み込むことで状態異常を癒す薬を作成する。 ・作成時に《魔法力》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)。 ・使用せずに持続時間が過ぎると、この結晶は消滅する。
□ 7	強化血晶 (ブラッドエンハンス)	強化	[マイナー]	精4	接触	R時間	目標の身体能力を強化する血晶を作成する。 ・作成に判定は不要。 ・この血晶を飲み込むと、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。同じものを複数飲み込んでも効果は重複しない。 ・持続時間が過ぎると、この結晶は消滅する。
□ 8	血晶毒 (ブラッドポイズン)	劣化	[マイナー]	精3	接触	特殊	目標の血液の一部を毒性に変化させ、それを攻撃に乗せる。 ・次の[メジャー]タイミングでの《近接》による攻撃が命中した場合、ダメージとは別に、目標に状態異常[[毒素]]を与える。 ・目標の【体力】ランク>この【異能】ランクだった場合、パワーが足りず、状態異常を与えることはできない。 ・与えた状態異常[[毒素]]の効果は、【異能】ランク値ラウンド持続する。
□ 9	血晶封印 (クリスタルコフィン)	劣化	[メジャー]	説明	Rx1m	R時間	指先から血を発射し、命中した目標を棺桶のような大きさの血晶に閉じ込める。 ・攻撃: 物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=0、命中時に血晶に閉じ込めるものとして処理する。 ・この異能効果の発動には、目標の【精神】ランク値+4点の<精神力>消費が必要。 ・血晶に閉じ込められた目標は状態異常[[封印]]の状態となる。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 言霊使い（ソウルトランスレーター）／下位効果：魔法力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	『爆ぜろ』（エクスプロード）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx10m	瞬間	破壊の言霊を発してダメージを与える。 ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+1
□ 2	『止まれ』（ストップ）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	停止の言霊を発して攻撃を妨害する。 ・防御：物理的、《魔法力》 ・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	『吹き飛ば』（ブLOWアウェイ）	移動	[メジャー]	精2	Rx10m	瞬間	移動を促す言霊を発して目標を強制的に移動させる。 ・攻撃：非物理、《魔法力》、消耗ダメージ=0として判定。命中時に目標を瞬間的に効果値m移動させる。 ・目標この異能効果による移動を抵抗なく受け入れる場合は、判定が失敗でなければ効果発揮とする。 ・この異能効果を自分に使用してもよい。
□ 4	『癒せ』（ヒール）	回復	[メジャー]	精3	Rx1m	変成	目標の傷口に修復を命じる。 ・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量=【異能】ランク値
□ 5	『眠れ』（スリープ）	劣化	[メジャー]	精1	Rx10m	R時間	眠りに誘う言霊を発する。 ・目標の《意志》と対抗判定し、勝利すれば、目標に状態異常[[昏倒]]を与える。
□ 6	『動くな』（フリーズ）	劣化	[メジャー]	精2	Rx10m	R時間	目標を金縛りにする言霊を発する。 ・目標の《意志》と対抗判定し、勝利すれば、持続時間中、目標に状態異常[[捕縛]]を与える。
□ 7	『話せ』（トーク）	劣化	[メジャー]	精3	Rx1m	特殊	会話を促す言霊を発する。 ・目標の《意志》と対抗判定し、勝利すれば、目標を状態異常[[催眠]]にし、1回だけ質問に対して正確に回答することを強要する。 ・目標は質問に回答すると、即座にこの状態異常が解除となる。 ・質問せずに放置した場合、【異能】ランク値x1分の間、何もせずにじっとしているだけとなり、その後、状態異常が解除となる。
□ 8	『死ね』（ダイ）	攻撃	[メジャー]	精5	Rx10m	瞬間	生き物に死を与える言霊を発する。 ・攻撃：非物理、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+5 ・この異能効果を使用して攻撃時の達成段階=失敗となった場合、言霊の反動で自分が【異能】ランク値x1点の損壊ダメージを受ける。 ・この異能効果は生き物のみを目標にすることができる。 ・取得制限：異能効果『爆ぜろ』が取得済みであること。
□ 9	『滅べ』（デストロイ）	攻撃	[メジャー]	精5	Rx10m	瞬間	非生物を崩壊させる言霊を発する。 ・《魔法力》で発動判定を行い、達成段階=中位成功以上なら、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」の欄で変換した量までの物体を砂状に破壊する。 ・発動判定で達成段階=失敗となった場合、言霊の反動で自分が【異能】ランク値と同じ損壊ダメージを受ける。 ・目標の一部だけを、この異能効果で破壊するようなことはできない。 ・この異能効果は非生物のみを目標にすることができる。 ・取得制限：異能効果『死ね』が取得済みであること。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 武装化寄生体（パラサイトアームズ）／下位効果：魔法力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	共振（レゾナンス）	強化	[オート]	精2	Rx100m	R時間	生命体（動物と植物）の存在を感知する特殊知覚能力。 ・持続時間中、距離内の生命体の位置をレーダーのように感知できる。間に壁や地中、水中であっても感知可能。 ・持続時間中、五感も鋭くなり、《知覚》で行う判定の2d6の出目に+1。 ・持続時間中、武装寄生体同士でのテレパシー通信が可能になる。
□ 2	虚身（ホロウ）	強化	[メジャー]	精2	自分	R時間	皮膚と骨格を自在に色変更／変形させることで外見を偽装する。 ・身長や体重を±20%の範囲で変更できる他、性別や声、指紋や虹彩も偽装できる。 ・この偽装を見破れるかどうかは、相手の《知覚》を能動者、こちらの《魔法力》を受動者として対抗判定を行う。 ・皮膚を変形させて衣類を作り出すこともできる。
□ 3	刃角（ブレイドホーン）	創造	[オート]	精2	自分	R時間	体から刃や角を生やすことで武器とする。 ・この刃／角を使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+2とする。 ・体から生やす部位や形状は自由だが、長さは【異能】ランク値x10cmまで。
□ 4	射牙（ショットファング）	創造	[オート]	精2	自分	R時間	体から牙や棘状のものを発射する器官を生成する。 ・この異能効果を使った攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=効果値+2とする。 ・持続時間中なら何発撃っても弾切れにはならない。
□ 5	瞬動（フラッシュ）	移動	[マイナー]	精2	自分	R時間	瞬間的に加速する能力。 ・持続時間中、《体術》で行う判定の2d6の出目に+1できる。 ・持続時間中、＜移動力＞=元の＜移動力＞×【異能】ランク値とする。
□ 6	飛翼（ウイング）	移動	[オート]	精2	自分	R時間	翼や羽根を生成して飛行する。 ・生成される翼や羽根の形状は自由。 ・持続時間中、飛行状態となり、＜移動力＞=本来の＜移動力＞×【異能】ランク値とする。
□ 7	怪力（ストレングス）	強化	[マイナー]	精2	自分	R時間	筋肉と骨格を強化変形して怪力を得る。 ・持続時間中、《頑強》で行う判定の2d6の出目に+1できる。 ・持続時間中、《近接》と《投擲》で行う攻撃が命中した際、与えるダメージに【異能】ランク値を加算できる。
□ 8	鎧皮（アーマースキン）	強化	[マイナー]	精2	自分	R時間	皮膚を分厚い毛皮や鱗に変形させることで防御力を高める。 ・持続時間中、物理的攻撃による被害計算時にダメージを【異能】ランク値+2点軽減。 ・追加消費：＜精神力＞1点、受けるダメージを更に【異能】ランク値x1点軽減。
□ 9	増殖（プロライフレイト）	回復	[オート]	精2	自分	変成	細胞を急速に増殖させることで傷を癒す。 ・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量=【異能】ランク値+2 ・自分の唾液か血液を接種させることで、この効果を他人に適用できる。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 相転移変換術師（フェイズシフター）／下位効果：魔法力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 1	岩石形態（ロックフォーム） 分類=固体(Sloid)	創造	[マイナー]	精2	自分	R時間	<p>&lt;&lt;取得必須&gt;&gt;（選択）※ 全身が岩石（関節部や体液は砂）の鉱物生命体に変身し、以下の効果を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・《頑強》で行う判定の2d6の出目に+1&amp;《近接》と《投擲》で行う攻撃が命中した際、与えるダメージに【異能】ランク値を加算。</li> <li>・物理的攻撃で受けるダメージを更に【異能】ランク値x1点軽減。</li> <li>・土、岩、砂、鉱物による攻撃でダメージを受けない。</li> </ul>
□ 2	流水形態（アクアフォーム） 分類=液体(Liquid)	創造	[マイナー]	精2	自分	R時間	<p>&lt;&lt;取得必須&gt;&gt;（選択）※ 全身が水の液状生命体に変身し、以下の効果を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・物理的攻撃と水や水圧による攻撃でダメージを受けない（火や雷といったプラズマ（=エネルギー）による攻撃は除く）。</li> <li>・水中呼吸能力を獲得し、水上や水中で通常の&lt;移動力&gt;で移動可能。</li> </ul>
□ 3	暴風形態（ゲイルフォーム） 分類=気体(Gases)	創造	[マイナー]	精2	自分	R時間	<p>&lt;&lt;取得必須&gt;&gt;（選択）※ 全身が渦巻く高圧空気の竜巻生命体に変身し、以下の効果を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・&lt;移動力&gt;=本来の&lt;移動力&gt;×【異能】ランク値で自在に飛行可能。</li> <li>・[オート] &lt;精神力&gt; 1点消費、ラウンド終了まで飛行&lt;移動力&gt;を10倍にする。</li> <li>・風や空気圧、カマイタチによる攻撃でダメージを受けない。</li> </ul>
□ 4	炎熱形態（ヒートフォーム） 分類=燃体(Plasma)	創造	[マイナー]	精2	自分	R時間	<p>&lt;&lt;取得必須&gt;&gt;（選択）※ 全身が炎の灼熱生命体に変身し、以下の効果を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・&lt;移動力&gt;=本来の&lt;移動力&gt;×【異能】ランク値で自在に飛行可能。</li> <li>・《近接》で行う攻撃が命中した際、与えるダメージに【異能】ランク値を加算。</li> <li>・物理的攻撃と火や熱（高温）による攻撃でダメージを受けない（水や氷といった温度を低下させるような攻撃は除く）。</li> </ul>
□ 5	元素生成（エレメントプロダクション）	創造	[メジャー]	なし	Rx1m	変成	<p>変身した形態の元素を生成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・『～形態』の異能効果で変身中のみ、この異能効果を使用可能。</li> <li>・その『～形態』に対応した物質を生成する。一度に生成できるのは、【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」で変換した量による。ただし、生成できるのは分類が「固体」「液体」のものに限る。</li> </ul>
□ 6	元素砲弾（エレメントキャノン）	攻撃	[メジャー]	なし	Rx20m	瞬間	<p>変身した形態の元素を投射して攻撃する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・『～形態』の異能効果で変身中のみ、この異能効果を使用可能。</li> <li>・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+2</li> <li>・追加消費：&lt;精神力&gt; 1点、【異能】ランク値m半径の範囲攻撃に変更できる。</li> </ul>
□ 7	元素防壁（エレメントバリア）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	<p>変身した形態の元素を壁状に展開して防御する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・『～形態』の異能効果で変身中のみ、この異能効果を使用可能。</li> <li>・防御：物理的、《魔法力》</li> <li>・追加消費：&lt;精神力&gt; 1点、【異能】ランク値m半径の範囲防御に変更。</li> <li>・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+1点軽減。</li> </ul>
□ 8	元素探知（エレメントサーチ）	探知	[オート]	精1	Rx100m	瞬間	<p>変身可能な形態に対応した元素の存在をレーダーのように探知する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・その元素までの距離、自然物かどうか、濃度（濃い薄い）の判別ができる。</li> <li>・取得している『～形態』の異能効果で変身中、発動に必要な&lt;精神力&gt;は-1される。</li> </ul>
□ 9	吸収転換（アブソープコンバート）	回復	[メジャー]	精1	Rx1m	変成	<p>変身した形態の元素を吸収して生命力に変換し、ダメージを回復する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・『～形態』の異能効果で変身中のみ、この異能効果を使用可能。</li> <li>・回復：判定不要、&lt;生命力&gt;、回復量=【異能】ランク値+3</li> </ul>

※<<取得必須>>（選択）とある異能効果の中から1つ選択し、それを取得必須とする。