

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 森人（ヴェルデホーナー）／下位効果：異種族

| #   | 効果名称             | 方式 | タイミング  | 消費 | 距離     | 持続  | 効果説明  |
|-----|------------------|----|--------|----|--------|-----|---|
| □ 1 | 風の刃（ウィンドカッター）    | 攻撃 | [メジャー] | なし | Rx10m  | 瞬間  | 風の刃を発射して切り裂く。<br>・攻撃：物理的、《異種族》、損壊ダメージ=効果値+1   |
| □ 2 | 風の盾（ウィンドシールド）    | 防御 | [リアクト] | なし | Rx1m   | 瞬間  | 渦巻いた風の障壁で攻撃を防ぐ。<br>・防御：物理的、《異種族》<br>・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 | 森の恵み（フォレストブレスング） | 創造 | [メジャー] | 精1 | Rx1m   | 変成  | 森の中、もしくは植物の多い所で、摂取可能なものを集めて食糧を作る。<br>・《異種族》で判定。下位成功=1食分、中位成功=2食分、上位成功=4食分、完全成功=8食分を確保できる。   |
| □ 4 | 飛翔（フライ）          | 移動 | [オート]  | なし | 自分     | 永続  | 背中にある昆虫の羽根で飛行する。<br>・歩行と同じ感覚で移動でき、持続制限は無い。<br>・飛行時の＜移動力＞=本来の＜移動力＞×【異能】ランク値<br>・取得制限：フェアリー種の森人のみ取得可能。  |
| □ 5 | 姿隠し（ハイド）         | 操作 | [オート]  | 精3 | 自分     | R時間 | 周囲の光を曲げて姿を透明化する。<br>●看破判定<br>・視覚以外の知覚方法を用いた相手の《知覚》を能動者、こちらの《異種族》を受動者として対抗判定。<br>・能動者が勝利すれば、受動者の位置を把握でき、攻撃等の目標にできる。<br>・能動者の使用する知覚方法が異能等で強化されていない場合、その判定の2d6の出目に-1の修正を受ける。<br>・看破する側が多数の場合、受動者は1回だけ振り、その結果に対して能動者がそれぞれ対抗するn対1の判定を行う。 |
| □ 6 | 風の声（ウィンドトーク）     | 伝達 | [メジャー] | 精1 | Rx100m | R時間 | 距離範囲内にいる者と風を触媒にした音声伝達を行う。<br>・判定不要。距離内で、よく見知った相手とお互いの声がまるで側にいるように会話できる。この異能効果を発揮するには、お互いが屋外にいる必要がある。<br>・持続時間中、聴覚による《知覚》の判定の2d6の出目に+1できる。   |
| □ 7 | 癒しの水（ヒーリングウォーター） | 回復 | [マイナー] | 精1 | 接触     | 変成  | 掌の中に生命力を回復する効果のある水を生成する。<br>・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量=【異能】ランク値、この水を飲んで回復する行動は[メジャー]となることに注意。<br>・この異能効果で生成された水は、普通に飲料水としても使用可能。  |
| □ 8 | 夜目（ナイトビジョン）      | 強化 | [オート]  | 精1 | 自分     | R時間 | 星明り程度の光量の状態で、昼間並の視界を得る。<br>・夜間視力と同時に、持続時間中、視覚による《知覚》の判定の2d6の出目に+1できる。   |
| □ 9 | 荊の縛り（ソーンバインド）    | 劣化 | [メジャー] | 精2 | Rx10m  | R時間 | 地面から大量の荊を出現させて目標を絡めとり動きを封じる。<br>・目標の《体術》とこちらの《異種族》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。  |

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 獣人（ワイルドインハビタンツ）／下位効果：異種族

| #   | 効果名称             | 方式 | タイミング  | 消費 | 距離 | 持続  | 効果説明  |
|-----|------------------|----|--------|----|----|-----|---|
| □ 1 | 俊足（ビーストスィフト）     | 移動 | [オート]  | 精1 | 自分 | R時間 | 獣の移動能力を発揮する。<br>・持続時間中、＜移動力＞＝本来の＜移動力＞×【異能】ランク値  |
| □ 2 | 飛翔（フェザーウイング）     | 移動 | [オート]  | 精1 | 自分 | R時間 | 翼によって飛行する。<br>・飛行時の＜移動力＞＝本来の＜移動力＞×【異能】ランク値x1.0<br>・取得制限：この異能効果は鳥系の獣人だけが取得できる。   |
| □ 3 | 超回復（エクステンドヒール）   | 回復 | [オート]  | 精3 | 自分 | 変成  | 獣人の生存本能が超活性化し、肉体的損傷を高速で修復していく。<br>・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量＝【異能】ランク値<br>・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。  |
| □ 4 | 夜目（ナイトビジョン）      | 強化 | [オート]  | 精1 | 自分 | R時間 | 星明り程度の光量の状態で、昼間並の視界を得る。<br>・夜間視力と同時に、持続時間中、視覚による《知覚》の判定の2d6の出目に+1できる。   |
| □ 5 | 超聴覚（エクステンドヒアリング） | 強化 | [オート]  | 精1 | 自分 | R時間 | 方向を変えられる耳が高い聴力を持つ。<br>・持続時間中、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聞き取ることができるようになる。<br>・持続時間中、聴覚による《知覚》の判定の2d6の出目に+1できる。   |
| □ 6 | 超嗅覚（エクステンドスメル）   | 強化 | [オート]  | 精1 | 自分 | R時間 | 視覚に匹敵する情報を得られる高度な嗅覚を持つ。<br>・高性能な嗅覚で個人を識別したり、犬のように臭いの痕跡を追跡できるようになる。<br>・持続時間中、嗅覚による《知覚》の判定の2d6の出目に+1できる。   |
| □ 7 | 怪力（ビーストストレングス）   | 強化 | [オート]  | 説明 | 自分 | R時間 | 獣の怪力を振るう。<br>・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。<br>・持続時間中、《頑強》の判定の2d6の出目に+1できる。<br>・持続時間中、《近接》による攻撃命中時、ダメージに【異能】ランク値を加算できる。  |
| □ 8 | 頑丈（ビーストタフネス）     | 強化 | [オート]  | 説明 | 自分 | R時間 | 獣の頑丈さを発揮する。<br>・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。<br>・持続時間中、《生存》の判定の2d6の出目に+1できる。<br>・持続時間中、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。  |
| □ 9 | 完全獣化（フルビーストフォーム） | 強化 | [メジャー] | 説明 | 自分 | R時間 | その動物的身体特徴が象徴する獣に変身する。<br>・この異能効果の発動には、【体力】ランク値×2点の＜精神力＞消費が必要。<br>・持続時間中、『俊足』、『怪力』、『頑丈』の効果も、これ1つで同時に発揮できる。<br>・この異能効果は『俊足』、『怪力』、『頑丈』を取得していなくても取得可能。<br>・この異能効果を発動すると、衣類や装備品が、壊れるか脱落する。 |

# [異能戦記～Different Earth～] 異能効果一覧

## ■ 魔人（デモニックピープル）／下位効果：異種族

| #   | 効果名称            | 方式 | タイミング  | 消費 | 距離     | 持続  | 効果説明   |
|-----|-----------------|----|--------|----|--------|-----|--|
| □ 1 | 魔光弾（ダークバレット）    | 攻撃 | [メジャー] | なし | Rx10m  | 瞬間  | 黒いエネルギーの弾丸を発射して攻撃。<br>・攻撃：物理的、《異種族》、損壊ダメージ＝効果値+1   |
| □ 2 | 魔光盾（ダークシールド）    | 防御 | [リアクト] | なし | Rx1m   | 瞬間  | 黒いエネルギーの盾を形成して攻撃を防ぐ。<br>・防御：物理的、《異種族》<br>・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 | 魔光翼（ダークウィング）    | 移動 | [オート]  | 精1 | 自分     | R時間 | 黒いエネルギーで翼を発生させて飛行する。<br>・飛行時の＜移動力＞＝本来の＜移動力＞×【異能】ランク値   |
| □ 4 | 擬態変身（ディスガイズ）    | 操作 | [メジャー] | 精2 | 自分     | R時間 | 黒いエネルギーを纏うことで姿を変える。<br>・これは一種の幻影であり、身長を多少増減させたり、服装を別のものに見せかけるといったことも可能。<br>・見破られるかどうかは、相手の《知覚》とこちらの《異種族》で対抗判定を行う。  |
| □ 5 | 魔光探知（ダークセンス）    | 探知 | [メジャー] | 精1 | Rx100m | R時間 | 黒いエネルギー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。<br>・隠れているものを正確に探知できるかどうかは、《異種族》で判定が必要。   |
| □ 6 | 魔光回復（ダークヒール）    | 回復 | [メジャー] | 精3 | 接触     | 変成  | 黒いエネルギーを生命力に変換して傷を治す。<br>・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量＝【異能】ランク値   |
| □ 7 | 心理攻撃（サイコアタック）   | 攻撃 | [メジャー] | 精1 | Rx10m  | 瞬間  | 黒いエネルギーを精神に影響を与える波長に変換して投射する精神攻撃。<br>・攻撃：非物理、《異種族》、消耗ダメージ＝効果値  |
| □ 8 | 心理防御（サイコディフェンス） | 防御 | [リアクト] | 精1 | Rx1m   | 瞬間  | 黒いエネルギーを精神を守る波長に変換して展開する精神防御。<br>・防御：非物理、《異種族》<br>・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。   |
| □ 9 | 魔光催眠（ダークヒュプノ）   | 劣化 | [メジャー] | 精5 | Rx1m   | R時間 | 黒いエネルギーを精神に影響を与える波長に変換して相手を催眠状態にする。<br>・こちらの《異種族》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。<br>・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。<br>・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

## ■ 機人（アーティフィシャルビーイング）／下位効果：異種族

|                          | # | 効果名称                 | 方式 | タイミング  | 消費 | 距離     | 持続  | 効果説明  |
|--------------------------|---|----------------------|----|--------|----|--------|-----|---|
| <input type="checkbox"/> | 1 | 打撃機能（ストライクファンクション）   | 攻撃 | [メジャー] | なし | 接触     | 瞬間  | ボディの構造が攻撃に適した構造になっている。<br>・攻撃：物理的、《異種族》、損壊ダメージ=効果値+1<br>・この異能効果による攻撃は、《近接》による攻撃として扱う。   |
| <input type="checkbox"/> | 2 | 防御機能（ディフェンスファンクション）  | 防御 | [リアクト] | なし | Rx1m   | 瞬間  | ボディの構造が防御に適した構造になっている。<br>・防御：物理的、《異種族》<br>・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。  |
| <input type="checkbox"/> | 3 | 自重軽減（ディグリーズセルフウェイト）  | 操作 | [オート]  | 精1 | 自分     | R時間 | 一時的に自重を軽減する反重力機構を備える。<br>・持続時間中、体重が極端に軽くなり、助走なしで【異能】ランク値×【異能】ランク値x1mの高さを（もしくは水平に）跳躍できるようになる。助走ありの場合はその2倍の距離を跳躍できる。<br>・持続時間中、《隠密》の判定の2d6の出目に+1できる。          |
| <input type="checkbox"/> | 4 | 家事万能（オムニポータントハウスワーク） | 操作 | 特殊     | なし | 自分     | 特殊  | 炊事、洗濯、料理、裁縫を的確に行う機能を内蔵する。<br>・料理の際の食材選びと出来栄は、《異種族》で判定した達成段階による。<br>・この異能効果を取得している場合、一部の料理道具と裁縫道具を腕等に内蔵しているものとする。  |
| <input type="checkbox"/> | 5 | 動体探知（モーションレーダー）      | 探知 | [メジャー] | 精1 | Rx100m | R時間 | 内蔵されている知覚機能を一時的に強化し、距離内にある周囲の地形や生き物の位置を把握する。<br>・隠れているものを正確に探知できるかどうかは、《異種族》で判定が必要。   |
| <input type="checkbox"/> | 6 | 分析機能（アナライズ）          | 探知 | [メジャー] | 精2 | 接触     | 瞬間  | 触れた目標をスキャンすることで、目標の内部構造、成分、素材、循環しているエネルギーなどの情報を取得できる。<br>・この異能効果を生き物に使用した場合、目標の健康状態、受けている状態異常等の正確な情報を得ることができる。<br>・巧妙に隠されている情報がある場合、それに気づくかどうかは《異種族》で判定が必要。 |
| <input type="checkbox"/> | 7 | 自動修復（オートリペア）         | 回復 | [オート]  | 精3 | 自分     | 変成  | ボディが破損状態を認識した時、内蔵された修復システムが起動する。<br>・回復：判定不要、<生命力>、回復量=【異能】ランク値<br>・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。  |
| <input type="checkbox"/> | 8 | 疲労耐性（レジスタイアド）        | 強化 | 常時     | なし | 自分     | 永続  | 生き物が受けるような疲労や消耗に高い耐性を持つ。<br>・消耗ダメージを受ける際、【異能】ランク値だけ、そのダメージを軽減できる。<br>・異能効果を発動する際の<精神力>消費を、この異能効果で軽減することはできない。<br>・この異能効果を取得すると<生命力>の上限が-3される。               |
| <input type="checkbox"/> | 9 | 心理耐性（レジストメンタルアタック）   | 強化 | 常時     | なし | 自分     | 永続  | 揺らぎの無い思考回路が精神攻撃を無効化する。<br>・この異能効果を取得すると「精神攻撃」と記述のある効果の影響を受けなくなる。ただし、この【異能】ランクよりも上のランクによる「精神攻撃」は受けてしまう。<br>・この異能効果を取得すると<精神力>の上限が-3される。                      |

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 宙人[そらびと] (ステラーインテント) / 下位効果 : 異種族

| #   | 異能効果                 | 方式 | タイミング  | 消費 | 距離    | 持続 | 効果説明  |
|-----|----------------------|----|--------|----|-------|----|---|
| □ 1 | 熱線攻撃 (ビームスマッシュ)      | 攻撃 | [メジャー] | なし | Rx10m | 瞬間 | 掌、指先、拳、前腕、額などからビームを発射し攻撃する。<br>・攻撃 : 物理的、《異種族》、損壊ダメージ=効果値+1   |
| □ 2 | 熱線障壁 (ビームシールド)       | 防御 | [リアクト] | なし | Rx1m  | 瞬間 | ビームを障壁状に展開して攻撃を防ぐ。<br>・防御 : 物理的、《異種族》<br>・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。<br>・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 | 圏内飛行 (アトモスフィリックフライト) | 移動 | 常時     | なし | 自分    | 永続 | 重力下/大気圏内を自在に飛行できる。<br>・飛行時の<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値×10   |
| □ 4 | 宇宙航行 (スペースクルーズ)      | 移動 | 常時     | なし | 自分    | 永続 | 真空中や無重力の宇宙を自在に移動できる。<br>・宇宙での<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値x1000   |
| □ 5 | 星間転移 (インターステラージャンプ)  | 移動 | [メジャー] | 精6 | 自分    | 瞬間 | 恒星のエネルギーを利用し、指定した別の恒星の近くへワープする。<br>・一度でワープできる距離は、【異能】ランク値x10光年まで。<br>・取得制限 : この異能効果を取得するには『宇宙航行』の取得が必須。   |
| □ 6 | 擬態変身 (ミミクリーボディ)      | 操作 | [メジャー] | 精1 | 自分    | 変成 | 外見を他の種族に化けることができる。<br>・身長体重は、0.8倍~1.2倍までの範囲なら変化可能。<br>・最大で【異能】ランク値x1個の外見をストックして切り替えることができる。<br>・この異能効果の発動は判定不要だが、<精神力>消費は必要。<br>・この異能効果を解除して元の姿に戻る場合、宣言のみでよい。 |
| □ 7 | 超言語学 (ハイパーランゲージ)     | 伝達 | 常時     | なし | 自分    | 永続 | 他の知的種族の言語を理解しネイティブ並みに扱える。<br>・その他種族の言語で、難解な方言や特殊な言い回しを理解するには、GMが難易度を設定し、《知識》での判定が必要。  |
| □ 8 | 熱線変換 (ビームコンバート)      | 回復 | [メジャー] | 精3 | 接触    | 変成 | 近くの恒星が発する熱や放射線を吸収して傷を治す。<br>・回復 : 判定不要、<生命力>、回復量=【異能】ランク値<br>・この異能効果は、食事代替りのエネルギー補給としても扱える。   |
| □ 9 | 宇宙適応 (コズミックアダプテーション) | 強化 | 常時     | なし | 自分    | 永続 | <<取得必須>><br>・宇宙や真空中、空気の無いところで窒息しない。<br>・恒星から放射される電磁波や放射能の影響を受けない。<br>・宇宙空間で【異能】ランク値x1万km半径の範囲をレーダーのように知覚できる。  |

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 死人（ライフレス）／下位効果：異種族

| #   | 異能効果            | 方式 | タイミング  | 消費 | 距離   | 持続  | 効果説明   |
|-----|-----------------|----|--------|----|------|-----|--|
| □ 1 | 動的死体（ムービングデッド）  | 防御 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | <p>&lt;&lt;取得必須&gt;&gt;（選択）※<br/>血が流れておらず、内臓も動いていないのに活動できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・肌の色が病的な白となる。</li> <li>・消耗ダメージを受けない。この例外として、光と火による消耗ダメージは、通常どおり受ける。</li> <li>・異能効果発動時の&lt;精神力&gt;消費は、この効果で軽減できない。</li> </ul>  |
| □ 2 | 彷徨霊体（ワンダリングレイス） | 防御 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | <p>&lt;&lt;取得必須&gt;&gt;（選択）※<br/>霧でできているかのような透き通った非実体の体なのに活動できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・物体に触れることができない（例外として距離=接触の異能効果は使用可能）。</li> <li>・損壊ダメージを受けない。この例外として、光と火による損壊ダメージは、通常どおり受ける。</li> <li>・異能効果発動時の&lt;生命力&gt;消費は、この効果で軽減できない。</li> </ul>   |
| □ 3 | 死の接触（タッチ・オブ・デス） | 攻撃 | [オート]  | 精2 | 接触   | 瞬間  | <p>触れた相手の生命力を奪う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・この異能効果を発動後、次の[メジャー]で《近接》による攻撃を命中時、【異能】ランク値と同じ点数を目標の&lt;生命力&gt;から直接減少させる。同時に自分の&lt;生命力&gt;を【異能】ランク値だけ回復できる。</li> <li>・この異能効果によるダメージは、防具や異能効果等で軽減できない。</li> <li>・この異能効果は「機人（アーティフィシャルビーイング）」には通用しない。</li> </ul>   |
| □ 4 | 死の抱擁（ハグ・オブ・デス）  | 攻撃 | [オート]  | 生2 | 接触   | 瞬間  | <p>触れた相手の精神力を奪う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・この異能効果を発動後、次の[メジャー]で《近接》による攻撃を命中時、【異能】ランク値と同じ点数を目標の&lt;精神力&gt;から直接減少させる。同時に自分の&lt;精神力&gt;を【異能】ランク値だけ回復できる。</li> <li>・この異能効果によるダメージは、防具や異能効果等で軽減できない。</li> <li>・この異能効果は「機人（アーティフィシャルビーイング）」には通用しない。</li> </ul>   |
| □ 5 | 空中浮遊（レビテーション）   | 移動 | [オート]  | 精1 | 自分   | R時間 | <p>重力を無視して浮遊できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・浮遊時の&lt;移動力&gt;=本来の&lt;移動力&gt;+【異能】ランク値</li> </ul>  |
| □ 6 | 騒霊念動（ポルターガイスト）  | 操作 | [メジャー] | 精1 | Rx1m | R時間 | <p>ポルターガイストを出現させて物体を動かす。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どれだけの重量を操作できるかは、【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。</li> <li>・操作に精密さが必要な場合、《器用》で判定する。</li> </ul>  |
| □ 7 | 幽世時間（タイムストップ）   | 操作 | [メジャー] | 説明 | 自分   | 説明  | <p>一時的に通常の時間の流れから逸脱した状態にシフトする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルール上は、自分だけが活動可能で他は時間停止状態になるものとする。</li> <li>・&lt;生命力&gt;を1点消費する毎に1秒、自分だけが活動可能な時間を獲得できる。発動時に何点消費するのか宣言すること。参考までに[マイナー]の行動は1秒、[メジャー]の行動は2秒必要なものとする。</li> <li>・この異能効果を発動中、周囲の人物や物体は幽霊のような存在となり、物理的な干渉を行うことはできない。この効果を逆に利用することで、物体を通り抜けることができる。</li> </ul> |
| □ 8 | 死の視線（ゲイズ・オブ・デス） | 探知 | [オート]  | 精1 | 自分   | R時間 | <p>死神の出現を感知し、近くで生き物が死を迎えることを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【異能】ランクが自分より低いものによる透明化や非実体化した存在を知覚し、通常では知覚できない死神を見ることができる。</li> <li>・相手の【体力】ランク値&lt;自分の【異能】ランク値の場合、判定不要で相手の&lt;生命力&gt;の現在値（=数値）を正確に知ることができる。</li> </ul>  |
| □ 9 | 偽装治癒（フェイクヒーリング） | 回復 | [メジャー] | 精1 | 自分   | 変成  | <p>見た目の傷を治す。</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>・ルール上は&lt;生命力&gt;が回復し、見た目も綺麗になるが、内部の傷は残ったまま。</li> <li>・この異能効果で他人を回復させることはできない。</li> </ul>   |

※<<取得必須>>（選択）とある異能効果のどちらかを選択し、それを取得必須とする。選択しなかった方は取得不可となる。

# [異能戦記~Different Earth~] 異能効果一覧

## ■ 霊鬼（エクスターナル・オーガ）／下位効果：異種族

| #   | 異能効果                           | 方式 | タイミング  | 消費 | 距離    | 持続   | 効果説明  |
|-----|--------------------------------|----|--------|----|-------|------|---|
| □ 1 | れいかくぶそう<br>霊角武装<br>(オーラアームズ)   | 強化 | [オート]  | 精1 | 自分    | R時間  | 両手の爪が鋭く硬質化し武器となる。<br>・持続時間中、素手による攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+1とする。<br>・追加消費：<精神力> 1点、爪に霊力を纏わせることで、物理的に傷つけられないはずの流体／映像体／二次元体／別位相といった非実体の存在にダメージを与えることができる。   |
| □ 2 | れいきがいそう<br>霊気鎧装<br>(オーラアーマー)   | 防御 | [マイナー] | 精2 | 自分    | R時間  | 霊力の鎧を纏う。<br>・物理的攻撃からの被害計算時にダメージを【異能】ランク値だけ軽減。<br>・非物理攻撃からの被害計算時にダメージを【異能】ランク値だけ軽減。  |
| □ 3 | れいかくれいき<br>霊覚励起<br>(オーラセンス)    | 強化 | [オート]  | 精1 | 自分    | R時間  | 五感が研ぎ澄まされ動物的な知覚能力を得る。<br>・《知覚》で行う判定の2d6の出目に+1。  |
| □ 4 | れいじんせんき<br>霊陣戦鬼<br>(コンバットリーダー) | 強化 | [オート]  | 精1 | 自分    | R時間  | 戦況を読む能力に長ける。<br>・持続時間中、<行動力>に+【異能】ランク値した状態で行動順番を処理できる。  |
| □ 5 | れいかしんがん<br>霊化心眼<br>(オーラサイト)    | 探知 | [メジャー] | 精3 | Rx1m  | Rx1分 | 物体を透視する。<br>・距離内の物体を透視できるが、他の異能効果で防御されている箇所は透視できない。   |
| □ 6 | れいはとうしゃ<br>霊破投射<br>(オーラブラスト)   | 攻撃 | [メジャー] | 精1 | Rx10m | 瞬間   | 霊力を圧縮して放射することで、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ダメージを与える。<br>・攻撃：非物理、《異種族》、消耗ダメージ=効果値<br>・肉体や実体のある存在への精神攻撃としても使用可能。   |
| □ 7 | れいしんかいふく<br>霊心回復<br>(オーラヒール)   | 回復 | [メジャー] | 精3 | 接触    | 変成   | 霊力で肉体に干渉し、その損傷を回復する。<br>・回復：判定不要、<生命力>、回復量=【異能】ランク値   |
| □ 8 | れいしんちりょう<br>霊心治療<br>(オーラキュア)   | 治療 | [メジャー] | 精5 | 接触    | 変成   | 霊力で目標の状態異常を改善する。<br>・《異種族》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）。  |
| □ 9 | きしんか<br>鬼神化<br>(ハイパーオーガ)       | 強化 | [メジャー] | 説明 | 自分    | Rx1分 | 霊鬼の潜在能力を解放する奥義。<br>・この異能効果の発動には、【体力】ランク値×2点の<精神力>消費が必要。<br>・持続時間中、体格が1.2倍になり、以下の効果を得る。<br>・《頑強》の判定の2d6の出目に+1できる。<br>・《近接》、《投擲》による攻撃命中時、ダメージに【異能】ランク値を加算。<br>・<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値<br>・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

## ■ 超知性化動物（エヴォルヴ・アニマル）／下位効果：異種族

| #   | 異能効果               | 方式 | タイミング  | 消費 | 距離   | 持続  | 効果説明   |
|-----|--------------------|----|--------|----|------|-----|--|
| □ 1 | 超知性化（ハイパーインテリジェンス） | 強化 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | <<取得必須>><br>脳が大きさに関係なく人間並みの知能と知性を獲得。<br>・あらゆる生き物と会話可能。人間の言葉も話せるようになる。<br>・《知識》で行う判定の2d6の出目に+1。             |
| □ 2 | 精密作業（テクニカルハンド）     | 強化 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | 指先や尻尾が伸縮変形することで人間並みの手先の作業が可能になる。<br>・《器用》で行う判定の2d6の出目に+1。  |
| □ 3 | 超知覚力（センサーブースト）     | 強化 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | 通常の個体よりも高い知覚力を持つ。<br>・《知覚》で行う判定の2d6の出目に+1。   |
| □ 4 | 超運動力（アスレチックブースト）   | 強化 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | 通常の個体よりも高い運動能力を持つ。<br>・《体術》で行う判定の2d6の出目に+1。  |
| □ 5 | 超身体力（ストレングスブースト）   | 強化 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | 通常の個体よりも高い筋力を持つ。<br>・《頑強》で行う判定の2d6の出目に+1。<br>・追加消費：<精神力> 1点、《近接》による攻撃命中時、ダメージに【異能】ランク値を加算できる。              |
| □ 6 | 超持久力（デュラビリティブースト）  | 強化 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | 通常の個体よりも高い生命力を持つ。<br>・この異能効果を取得すると、<生命力>の上限値が+【異能】ランク値される。<br>・追加消費：<精神力> 1点、《持久》と《生存》で行う判定の2d6の出目に+1。     |
| □ 7 | 超移動力（ムービングブースト）    | 強化 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | 通常の個体よりも高い移動力を持つ。<br>・この異能効果を取得すると、<移動力>=元の<移動力>×【異能】ランク値となる。  |
| □ 8 | 超格闘力（ストラグルブースト）    | 強化 | 常時     | なし | 自分   | 永続  | 優れた近接戦闘能力を持つ。<br>・《近接》で行う判定の2d6の出目に+1。<br>・追加消費：<精神力> 1点、《近接》攻撃の命中時、ダメージに+【異能】ランク値できる。                     |
| □ 9 | 魅了動作（チャームモーション）    | 劣化 | [メジャー] | 精3 | Rx1m | R時間 | 愛くるしい動作で他種族（特に人間）を魅了する。<br>・こちらの《異種族》と目標の《意志》で対抗判定。こちらが勝利すれば、持続時間中、目標を終始友好的な精神状態にし、可能な範囲でお願いを聞いてもらえるようになる。 |