

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 魔導詠唱術（スペルキャスター）／上位効果：魔法力

| # | 異能効果 | 方式 | タイミング | 消費 | 距離 | 持続 | 効果説明 |
|------|---------------------|----|--------|-----|------|------|--|
| □ 10 | 治療魔法（マジックトリート） | 治療 | [メジャー] | 精7 | 接触 | 瞬間 | <ul style="list-style-type: none"> 目標を魔力で包み込み、生体と精神の活動を正常化する。 ・判定不要。目標一人のあらゆる状態異常を解除する。 ・取得制限：『回復魔法』が取得済であること。 |
| □ 11 | 空間魔法（ディスタンスオペレーション） | 移動 | [メジャー] | 精3 | 自分 | 瞬間 | <ul style="list-style-type: none"> 離れた所に瞬間移動する。 ・判定不要。一度に移動できるのは視界内で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。 |
| □ 12 | 元素特化（エレメントスペシャライズ） | 強化 | 常時 | なし | 自分 | 永続 | <ul style="list-style-type: none"> 特定の元素だけしか操ることができないが、その操作に卓越した才能を持つ。 ・火、水、土、風、光、闇、雷、氷のいずれか1つを選択（以後、変更不可）。これ以外の『元素～』の異能効果でその元素のみ使用可能でその消費＜精神力＞を-1できる。 ・限定した元素から受けるダメージを、自動的に【異能】ランク値×2点軽減する。 ・取得制限：『元素砲弾』か『元素操作』のどちらかが取得済であること。 |
| □ 13 | 元素賦与（エンチャント・エレメント） | 強化 | [マイナー] | 精2 | Rx1m | Rx1分 | <ul style="list-style-type: none"> 武器に特定元素の力を付与する。 ・付与できる元素は、火、水、土、風、光、闇、雷、氷から選択。 ・目標にできるのは《近接》で扱う武器のみ。その与えるダメージに+5できる。 ・取得制限：『元素砲弾』と『元素操作』の両方を取得済であること。 |
| □ 14 | 魔法陣展開（サークルエクスパンド） | 強化 | [オート] | 説明 | 自分 | 瞬間 | <ul style="list-style-type: none"> 次に発動する魔法を強化する魔法陣を空中や地面、足元などに展開する。 ・判定不要。次の[メジャー]で発動する魔法の判定の2d6の出目に+1。 ・この効果を発動する際、自身の【異能】ランク値+1点の＜精神力＞を消費する。 ・取得制限：『魔法強化』が取得済であること。 |
| □ 15 | 賢者の杖（ウィザード・スタッフ） | 創造 | 常時 | なし | 接触 | 固定 | <ul style="list-style-type: none"> 賢者の杖（全長150～180cm）と呼ばれる魔法の杖の資格者となり、それを入手する。 ・この杖を手に入れている状態での魔導詠唱術の発動の判定の際の2d6の出目に+1できる。 ・この杖は自動修復能力を持ち、破壊されても資格者の手の中で3秒程度で復元する。 ・＜精神力＞1点消費で、この杖を手元に瞬間移動させることができる。 ・この杖を他人が使用することはできない。 ・取得制限：これ以外の異能効果を10個以上取得済みであること。 |
| □ 16 | 賢者の門（ウィザード・ゲート） | 創造 | [メジャー] | 精1 | 特殊 | 変成 | <ul style="list-style-type: none"> 設定した箇所へ瞬時に移動できる門を召喚する。 ・判定不要。自分が通り抜けたらこの門は消滅する。それまでなら他人も通過可能。 ・このつながっている先は、どこに設定しても良いが、通常は自宅や研究室等の安全な場所を設定する。設定できるのは1箇所のみで設定箇所に魔力でマーキングが必要。 ・取得制限：『空間魔法』と『賢者の杖』を取得済みであること。 |
| □ 17 | 賢者の結界（ウィザード・バリア） | 創造 | [メジャー] | 精5 | 自分 | R時間 | <ul style="list-style-type: none"> あらゆる攻撃を遮断する球状の結界（バリア）を展開する。 ・この結界は、物理的攻撃、非物理攻撃の両方を防ぐことができる。 ・この結界は、【異能】ランク値x20点の耐久力を持ち、受けたダメージは物理的／非物理に関係なくこの点数から減少させることで防御とする。 ・追加消費：＜精神力＞1点、結界の耐久力を【異能】ランク値x5点回復する。 ・取得制限：『魔力障壁』を取得済みであること。 |
| □ 18 | 賢者の人生（エンドレス・ライフ） | 強化 | [メジャー] | 精20 | 自分 | 変成 | <ul style="list-style-type: none"> 自らの体に魔法陣を刻み、魔力の媒体と化すことで肉体を不老にする。 ・身体の成長や老化が停止し不老となるが、不死ではないことに注意。 ・この異能効果を発動したら、＜精神力＞の上限が+10される。 ・この異能効果を発動したら、二度と解除できない。 ・取得制限：これ以外の全ての異能効果を取得済みであること。 |

※ [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～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 光翼翔術（エンジェルハイロウ）／上位効果：魔法力

| # | 異能効果 | 方式 | タイミング | 消費 | 距離 | 持続 | 効果説明 |
|------|----------------------|----|--------|----|-------|-----|---|
| □ 10 | 天使の矢（エンジェル・アロー） | 攻撃 | [メジャー] | 精2 | Rx10m | 瞬間 | 敵に向かって誘導されていく光の矢を放つ。 ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+1、攻撃の判定の2d6の出目に+1。 ・この矢は途中の障害物を回避でき、ピンポイントで命中させることができる。そのため、人質を掴んでいる犯人だけを狙うといったことが可能。 |
| □ 11 | 大天使の盾（アークエンジェル・シールド） | 創造 | [メジャー] | 精1 | Rx10m | R時間 | 光の浮遊盾を作成する。 ・この異能効果による防御目標を、自分もしくは他人1人を指定。 ・持続時間中、光の盾が目標に向けられる物理攻撃のダメージを、【異能】ランク値だけ軽減。この軽減効果は他の軽減効果と重複できる。 ・持続時間中、＜精神力＞1点消費で、防御目標を再設定できる。 |
| □ 12 | 権天使の御手（プリンシパリティ・ハンド） | 回復 | [メジャー] | 説明 | 接触 | 変成 | 降り注ぐ光が目標の失われた器官や四肢を再生する。 ・判定不要。触れた箇所を再生するが、その完了までは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。 |
| □ 13 | 能天使の慰撫（パワーズ・キュア） | 治療 | [メジャー] | 精6 | Rx10m | 瞬間 | 降り注ぐ光が障害を取り除く。 ・判定不要。指定した目標一人のあらゆる状態異常を解除する。 |
| □ 14 | 力天使の活力（ヴァーチャー・ヴァイタル） | 回復 | [メジャー] | 精4 | 接触 | 変成 | 降り注ぐ光が傷を取り除く。 ・回復：判定不要、＜生命力＞、回復量=【異能】ランク値×3 ・この異能効果の目標が＜精神力＞=0で気絶中だった場合、＜精神力＞を1点だけ回復し、即座に覚醒できる。 |
| □ 15 | 主天使の演説（ドミニオン・オレーション） | 伝達 | [オート] | 精2 | R距離 | R時間 | 魂に直接響く声を轟かせる。 ・持続時間中、R距離内にいる指定目標全てと精神リンクし、心の中で指示や命令を伝達できる。この指示や命令にしたがって行動する目標は、次の[メジャー]で行う判定の2d6の出目に+1（この効果を得るには、毎ラウンド、[オート]のタイミングで指示／命令の宣言が必要）。 |
| □ 16 | 座天使の復活（スローネ・リバイバル） | 回復 | [メジャー] | 説明 | 接触 | 瞬間 | 降り注ぐ光が死者を蘇生させる。 ・判定不要。死後、【異能】ランク値×1時間以内の目標を蘇生できる。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+6点の＜精神力＞消費が必要。 ・四肢程度の大きさの欠損も再生できるので、心臓や肺といった臓器が失われていても、それごと再生して蘇生できる。 |
| □ 17 | 四翼展開（ケルビム・ウィング）※ | 強化 | [オート] | 精4 | 自分 | R時間 | 2対（4枚）の光の翼を発現させ、光の制御能力を増強する。 ・持続時間中、[メジャー]で発動する異能効果の判定時の2d6の出目に+1、もしくは回復量に【異能】ランク値を加算できる。 ・取得制限：『光翼展開』が取得済みであること。 |
| □ 18 | 六翼展開（セラフィム・ウィング）※ | 強化 | [マイナー] | 精6 | 自分 | R時間 | 3対（6枚）の光の翼を発現させ、光の制御能力がさらに増強される。 ・持続時間中、他の異能効果の消費を-1する。この効果は『光翼展開』の効果と重複できる。”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。 ・取得制限：『四翼展開』が取得済みであること。 |

※『光翼展開』、『四翼展開』、『六翼展開』で発生する光の翼は、それぞれ重ならず発現することに注意。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 操影術 (シャドウダンサー) / 上位効果: 魔法力

| # | 異能効果 | 方式 | タイミング | 消費 | 距離 | 持続 | 効果説明 |
|------|----------------------|----|--------|----|-------|-----|--|
| □ 10 | 影群体 (シャドウ・コロニー) | 創造 | [メジャー] | 精2 | Rx1km | R時間 | 影で虫や小動物の群れを作って操る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 蠅、蜻蛉、蝶、小鳥、蛙、鼠、小魚といった虫や小動物の形状を決めること。発動する事に変えてもよい。【異能】ランク値x20体まで作成できる。形状が蛙か小魚なら、水中で活動させることも可能。これらの<移動力>=【異能】ランク値x3、<生命力>=1体毎に1点とする。 ・ 目標を指定して距離内に存在するかどうか自動的に搜索させることができる。 ・ 作成した群れは距離内で行動することができ、視覚と聴覚を切り替えて共有できる。 ・ この群れの小動物は影に潜むことができ、これらを知覚するには、《知覚》で《魔法力》と対抗判定して勝利する必要がある。 |
| □ 11 | 影鎧 (シャドウ・アーマー) | 創造 | [マイナー] | 精2 | 自分 | R時間 | 影を纏うことで鎧に変化させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ この鎧は、物理的攻撃によるダメージを【異能】ランク値だけ軽減できる。 ・ この鎧の表面は、通常存在する影と同じとして扱うことができる。 |
| □ 12 | 影従魔 (シャドウ・ファミリアー) | 創造 | [メジャー] | 精3 | Rx1km | R時間 | 影で人間サイズの動物を作成して操る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 大鷲、狼、大蛇といった動物として作成する形状を決めること。発動する事に変えてもよい。この影従魔を操るのには[マイナー]か[メジャー]を使用し、そのタイミングで可能な行動を影従魔にさせることができる。 ・ 形状が大鷲なら飛行、大蛇なら水中で活動させることも可能。これらの<移動力>=【異能】ランク値x5、<生命力>=【異能】ランク値x5点とする。また、いずれの形状でも術者を運ぶ騎乗動物として使用可能。 ・ 作成した動物は距離内で行動することができ、その視覚と聴覚を共有できる。また、その動物の口を使って会話することも可能。 ・ この動物は影に潜むことができ、これらを知覚するには、《知覚》で《魔法力》と対抗判定して勝利する必要がある。 |
| □ 13 | 光源 (スポット・ライト) | 創造 | [マイナー] | 精1 | Rx10m | R時間 | 影の力を反転させて拳大の光球を生み出す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 持続時間中、光球を距離内で自在に操れる。 ・ 持続時間中、特に意識しなければ、光球は自動的に追従して移動してくれる。 |
| □ 14 | 暗黒世界 (ワールド・オブ・ダークネス) | 創造 | [メジャー] | 精2 | Rx10m | R時間 | 全ての光を消し去る暗黒空間を作り出す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ この暗黒空間は術者中心に展開され、その中では光に関する異能や特殊能力は一切使用できず、ライトやライターの火など光も発生しなくなる。また、距離内で持続中の光に関する異能や特殊能力、ライト、松明や焚火といった光源は、即座にその光を失う。 |
| □ 15 | 影の顎 (シャドウ・ファング) | 攻撃 | [メジャー] | 精2 | Rx10m | 瞬間 | 目標の影が巨大な口となってかみ砕く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃: 物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+4、攻撃時の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半径の範囲攻撃に変更。 |
| □ 16 | 奈落の門 (ブラック・ホール) | 攻撃 | [メジャー] | 精3 | Rx10m | 瞬間 | あらゆる物体を吸い込むブラックホールを一瞬だけ作成してダメージを与える。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃: 物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+5、【異能】ランク値x2m半径の範囲攻撃とする。 |
| □ 17 | 光喰らい (ライト・イーター) | 操作 | [メジャー] | 精2 | Rx10m | R時間 | 光を吸い込む拳大の闇球を生み出す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 持続時間中、闇球を距離内で自在に操れる。 ・ 持続時間中、この闇球が手の届く距離ある場合、向かってくる光による攻撃を吸収し、その攻撃のダメージを自動的に【異能】ランク値+5点軽減する。 |
| □ 18 | 闇視 (ダーク・サイト) | 強化 | [マイナー] | 精1 | 自分 | R時間 | 真の闇 (光が一切無い) ところで普通に見える能力を得る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 光がないことによるペナルティーを受けないで行動できる。 ・ 持続時間中、周囲に光の有る無にかかわらず、《知覚》の判定の2d6の出目に+1できる。 |

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 幻糸操術（ファントムスレッド）／上位効果：魔法力

| # | 効果名称 | 方式 | タイミング | 消費 | 距離 | 持続 | 効果説明 |
|------|------------------|----|--------|----|-------|-----|--|
| □ 10 | 幻糸騎獣（ライディングスレッド） | 創造 | [メジャー] | 精3 | 接触 | R時間 | <p>騎乗できる大きさの動物や昆虫を糸で作ります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これとは幻糸でつながっているの、考えただけで自在に操れる。 ・作り出したものの<移動力>=【異能】ランク値x5、<生命力>=【異能】ランク値x5点とする。 ・羽根や翼を持つ形にして飛行可能としてもよい。 |
| □ 11 | 幻糸罟（スレッドトラップ） | 創造 | [メジャー] | 精2 | Rx10m | R時間 | <p>捕縛機能を持った糸の罟を仕掛ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この罟を設置した箇所を触れたり踏んだりすることで、目標に状態異常[[捕縛]]を与える。また、【知力】ランク値x1個まで設置可能だが、設置中は発動のために消費した<精神力>は回復しない。 ・罟は視覚では認識できないように擬態でき、それを見破るには異能効果による知覚や探知が必要。 |
| □ 12 | 幻糸投影（スレッドスクリーン） | 創造 | [メジャー] | 精2 | Rx10m | R時間 | <p>幻糸で幕を作り、その色彩を操作することで絵や映像を表示する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一度に作成できる面積は、【異能】ランク値×【異能】ランク値㎡まで。 ・背景を描写することで、疑似的に透明になった効果を発揮できる。 ・描画された内容にごまかされないかどうか判定が必要な場合は、《魔法力》と相手の《知覚》で対抗判定を行うこと。 |
| □ 13 | 幻糸分身（コピースレッド） | 創造 | [メジャー] | 精3 | Rx1m | R時間 | <p>術者そっくりの分身を幻糸で作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・分身は最大でRx1km離れて行動することができ、その視覚と聴覚を共有できる。また、その口を使って会話することも可能。分身が行う判定は全て自分の【能力】で判定するが、分身から異能を使うことはできない。また分身の<生命力>=【異能】ランク値とし、これが0になったら分身は消滅する。 ・分身と自分を別行動させることができるが、分身を操作している間は自分は行動することができない。ただし、[マイナー]で分身が行動、[メジャー]で自分が行動といったように違うタイミングで切り替えて行動することは可能。 ・追加消費：<精神力>6点、分身作成後、自分が攻撃を受けた際、実は分身だったことにでき、その攻撃の効果（ダメージや状態異常）を全て無視できる。 |
| □ 14 | 幻糸衣装（スレッドクローク） | 創造 | [メジャー] | 精1 | 接触 | 変成 | <p>幻糸で瞬時に衣装を作り出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色彩もデザインも自由。下着も上着も靴も帽子も一気にまとめて作成できる。 ・その状況に合わせた服装にすることで、《心理》と《交渉》の判定の2d6の出目に+1できる。 |
| □ 15 | 幻糸槍（スレッドランサー） | 攻撃 | [メジャー] | 精2 | Rx10m | 瞬間 | <p>幻糸で槍を作って攻撃。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+3 ・ダメージをゼロにされない限り貫通させることができる。目標の背後の壁や足元の地面に縫い留めるように攻撃できれば、命中時に目標に状態異常[[捕縛]]を追加で与える。 |
| □ 16 | 幻糸投針（スレッドニードル） | 攻撃 | [メジャー] | 精1 | Rx10m | 瞬間 | <p>幻糸の針で攻撃。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+1 ・この針は見えにくく防御しづらいため、攻撃時の2d6の出目に+1できる。 |
| □ 17 | 幻糸擬態（ディスガイズスレッド） | 操作 | [メジャー] | 精2 | 自分 | R時間 | <p>幻糸を全身に纏うことで変装する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これは一種の幻影であり、身長や体重を0.8～1.2倍の範囲で多少増減させたり、服装を別のものに見せかけるといったことも可能。 ・見破られるかどうかは、相手の《知覚》とこちらの《魔法力》で対抗判定を行う。 |
| □ 18 | 細胞結合（セレスチューレ） | 回復 | [メジャー] | 精4 | 接触 | 変成 | <p>開いた傷口、切断された指や四肢を元通り動くように幻糸でつなぎ合わせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・回復：判定不要、<生命力>、回復量=【異能】ランク値x2 ・切断された指や四肢をつなぎ合わせることに使用した場合、その接続部位は次のラウンドから通常どおり使うことができる。 |

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 血晶魔術（ブラッドクリスタル）／上位効果：魔法力

| # | 効果名称 | 方式 | タイミング | 消費 | 距離 | 持続 | 効果説明 |
|------|-------------------|----|--------|-----|----|-----|---|
| □ 10 | 血剣鞭術（ソードウィップ） | 創造 | [オート] | 精2 | 接触 | R時間 | <p>多数の血晶が連結した武器を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・剣と鞭の2形態に変形できる（切り替えは[オート]で行う）。 ・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。鞭形態の場合、【異能】ランク値×1mまで攻撃が届く。 ・鞭形態では、ダメージを与えずに巻き付けたり、ロープのように扱うことも可能。 |
| □ 11 | 血中記憶（ブラッドメモリー） | 探知 | [メジャー] | 精4 | 接触 | 特殊 | <p>飲んだ血液から相手の記憶を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・飲む血は目標から出た直後（出血してから【異能】ランク値x1分以内）に限る。 ・血液からは膨大な情報を取得できるが、それらは記憶しきれないため、狙った情報を得られるかどうかは、GMが難易度を設定し、《知識》で判定。難易度は最近の出来事などは低く、忘れていたようなことほど高く設定するとよい。 |
| □ 12 | 瞬間回復（フラッシュヒール） | 回復 | [オート] | 精2 | 自分 | 変成 | <p>操作した血で細胞を活性化させて瞬間的に傷を治す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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を回復させることはできない。 |
| □ 13 | 高濃度血晶薬（ハイヒールドラッグ） | 回復 | [マイナー] | 精3 | 接触 | R時間 | <p>飲み込むことで急速に傷を癒す強力な薬を作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作成は判定不要。 ・【メジャー】でこの薬を飲むと、<生命力>を【異能】ランク値×3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。 ・取得制限：『血晶薬』が取得済みであること。 |
| □ 14 | 分体蘇生血晶（セパレートライフ） | 回復 | [メジャー] | 生6 | 特殊 | 変成 | <p>自分の生命力を保持しておける分体蘇生血晶を作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自身が死亡した場合、この分体蘇生血晶が崩壊し、自身を自動的に蘇生する。 ・分体蘇生血晶は判定不要で1つのみ作成可能。これが崩壊する際、少なくとも自身が入れる棺桶程度の広さの場所が必要（そうしないと蘇生できない）。 ・この異能効果を発動すると、<生命力>の上限が一時的に発動時に消費した点数分低下したままとなり、いかなる手段でも回復不能となる。この異能効果が発動するか、この異能効果の解除を宣言したら、本来の値まで回復可能となる。 |
| □ 15 | 抵抗薬（レジスタンスドラッグ） | 強化 | [マイナー] | 精1 | 接触 | R時間 | <p>免疫力や抵抗力を強化する血晶を作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この血晶を飲み込むと、持続時間中、《生存》と《意志》で行う防御や抵抗の判定の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いて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。 |
| □ 16 | 血流加速（ブラッドヘイスト） | 強化 | [オート] | 精3 | 自分 | R時間 | <p>目標の血流を操作し、一時的に運動能力と心肺能力を強化する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持続時間中、<移動力>と<行動力>に【異能】ランク値が加算された状態となる。 ・<移動力>の上昇に伴い、移動距離も増加することに注意。 ・持続時間中、《体術》の判定の2d6の出目に+1できるようになる。 ・取得制限：『再生血晶』、『強化血晶』、『血晶封印』が取得済みであること。 |
| □ 17 | 吸血鬼転化（ビカム・ヴァンパイア） | 強化 | [メジャー] | 精20 | 自分 | 変成 | <p>禁呪とされた吸血鬼に転化する秘奥義。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この異能効果を発動すると、一度死亡し、吸血鬼として蘇生し、異種族「死人」の『動的死体』を取得する。この一連の流れを”転化（てんか）”と呼ぶ。 ・吸血鬼に転化以後、血晶魔術と異種族「死人」の異能効果を取得できるようになる。 ・この異能効果を発動したら、二度と解除できない。 ・取得制限：『血晶薬』、『再生血晶』、『蘇生血晶』、『血晶剤』、『強化血晶』、『血晶封印』が取得済みであること。 |
| □ 18 | 血病（ブラッドシックネス） | 劣化 | [マイナー] | 精1 | 接触 | 特殊 | <p>目標の血液に干渉し病気にする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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、1点以上ダメージを与えたら、目標に状態異常[[病気]]を与える。 |

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 言霊使い（ソウルトランスレーター）／上位効果：魔法力

| # | 効果名称 | 方式 | タイミング | 消費 | 距離 | 持続 | 効果説明 |
|------|-------|----|--------|-----|-------|-----|---|
| □ 10 | 『燃えろ』 | 攻撃 | [メジャー] | 精 1 | Rx10m | 瞬間 | <p>目標を燃焼させる言霊を発する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+3、火による攻撃として扱う。 |
| □ 11 | 『凍れ』 | 攻撃 | [メジャー] | 精 1 | Rx10m | 瞬間 | <p>目標を氷結させる言霊を発する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃：物理的、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+3、氷による攻撃として扱う。 ・火災を瞬時に鎮火可能。どれだけを一度に鎮火できるかは以下のとおり。 ・特級：ガソリンスタンドや可燃物貯蔵庫の火災といった規模の強い火 ・上級：民家 1 軒分が全焼する規模のような強い火 ・中級：ガソリン等が燃焼している車両火災程度の強い火 ・下級：コンロやガスバーナー程度の規模の強い火 ・無級：小さな焚火程度の弱い火 |
| □ 12 | 『聞け』 | 伝達 | [メジャー] | なし | Rx10m | 瞬間 | <p>自分の声を強制認識させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・特定の者だけにしか聞こえない、テレパシー的な使い方もできる。 ・《交渉》で行う判定の2d6の出目に+1できる。 |
| □ 13 | 『甦れ』 | 回復 | [メジャー] | 説明 | Rx1m | 特殊 | <p>死亡直後の体に命じることで蘇生させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・判定不要。死後、【異能】ランク値×1時間以内の目標を蘇生させる。発動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+7点の<精神力>消費が必要。 |
| □ 14 | 『治れ』 | 回復 | [メジャー] | 説明 | Rx1m | R時間 | <p>欠損部位に命じることで失われた器官を再生する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・判定不要。発動から再生完了までは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+4点の<精神力>消費が必要。 |
| □ 15 | 『動け』 | 強化 | [オート] | 精 5 | Rx10m | 瞬間 | <p>目標に行動する時間を与えるように命じる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この異能効果の目標とされたものは、即座に [メジャー] タイミングの行動を 1 回だけ実行できる権利を得る。 ・この異能効果を自分に使用することも可能。 |
| □ 16 | 『黙れ』 | 劣化 | [メジャー] | 精 3 | Rx10m | R時間 | <p>目標の声を封じる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・こちらの【異能】ランク>目標の【精神】ランクなら、判定不要でこの効果を発揮できる。同じならこちらの《魔法力》と相手の《意志》で対抗判定を行うこと。こちらの【異能】ランク<目標の【精神】ランクなら、この異能効果は発動できない。 ・声を封じられた場合、魔導詠唱術による詠唱と、言霊使いの異能効果は使用できなくなる。 |
| □ 17 | 『静かに』 | 劣化 | [メジャー] | 精 1 | Rx10m | R時間 | <p>一定範囲の音を消す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・術者を中心に、持続時間中、距離内（この範囲は任意で縮小可能）で発生する一切の音を発生しないようにする。 ・この範囲内で指定した音だけが発生できるようにすることも可能。 ・この異能効果では、この範囲内であっても魔導詠唱術による詠唱と、言霊使いの異能効果の発動は妨害できない。 |
| □ 18 | 『落ちろ』 | 劣化 | [メジャー] | 精 3 | Rx10m | 瞬間 | <p>飛行能力を奪う言霊を発する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・飛行中、もしくは浮遊中の目標 1 体のみ発動可能。 ・判定不要で、目標の飛行状態を強制解除する。そして目標は【異能】ランク値+1点の落下ダメージを受ける（1m以下の低空での浮遊状態だったらこの落下ダメージは無い）。 ・鳥や昆虫といった生来の飛行能力を持っていたとしても、その能力は一時的に失われて墜落する。 |

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 武装化寄生体（パラサイトアームズ）／上位効果：魔法力

| # | 効果名称 | 方式 | タイミング | 消費 | 距離 | 持続 | 効果説明 |
|------|----------------------|----|--------|----|-------|-----|---|
| □ 10 | 共振攻撃（レゾナンス・アタック） | 攻撃 | [メジャー] | 精1 | Rx10m | 瞬間 | 共振波を使った振動攻撃。 ・攻撃：物理、《魔法力》、損壊ダメージ=効果値+3 ・物理攻撃だが、触れない非実体の存在にもダメージを与えることができる。 ・死人『彷徨霊体』のように損壊ダメージを受けない存在に対しては消耗ダメージを与えることができる。 ・取得制限：『共振』が取得済みであること。 |
| □ 11 | 同化憑依（ボディ・ポゼッション） | 強化 | [メジャー] | 精1 | 接触 | R時間 | 他人の肉体に同化して強化。 ・同化には相手の承諾が必要。 ・同化された側に行動の主導権はあるが、同化した側の異能効果を全て使用できる。 ・取得制限：『虚身』が取得済みであること。 |
| □ 12 | 振動破砕（バイブレーション・クラッシュ） | 強化 | [オート] | 精1 | 接触 | R時間 | 刃や角を超振動させて触れたものを破壊する。 ・『刃角』による攻撃に「このダメージは、異能効果や追加消費によるダメージ軽減効果で減らすことはできない」という効果を追加する。 ・取得制限：『刃角』が取得済みであること。 |
| □ 13 | 炸裂牙（エクスプロード・ファング） | 攻撃 | [オート] | なし | 接触 | 瞬間 | 発射した牙や角を爆発させる。 ・『射牙』による攻撃を【異能】ランク値m半径の範囲攻撃に変更できる。 ・取得制限：『射牙』が取得済みであること。 |
| □ 14 | 超速疾走（ソニックラン） | 強化 | [オート] | 精1 | 自分 | R時間 | 脚部をより高速で走る形状に変形し、同時に全身の筋力と心肺能力も強化する。 ・現在の<移動力>を10倍する。この効果は地上を移動している場合のみ適用できる。 ・『瞬動』を使用中の場合、その移動力計算後の値を10倍にしてよい。 ・取得制限：『瞬動』が取得済みであること。 |
| □ 15 | 強化飛翼（ブーステッド・ウィング） | 強化 | [オート] | 精1 | 自分 | R時間 | 翼をより高速で飛行できる形状に変形し、同時に全身の筋力と心肺能力も強化する。 ・この異能効果は『飛翼』を発動中のみ使用可能。その<移動力>を10倍する。 ・取得制限：『飛翼』が取得済みであること。 |
| □ 16 | 強化剛腕（フルポテンシャルストレングス） | 攻撃 | [オート] | 精1 | 自分 | R時間 | 筋力強化能力を限界まで引き出す。 ・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。 ・上記の効果は『怪力』の効果と重複できる。 ・取得制限：『怪力』が取得済みであること。 |
| □ 17 | 脱皮（モウルト） | 治療 | [オート] | 生1 | 自分 | 瞬間 | 脱皮することで肉体と精神を正常な状態に戻す。 ・判定不要。自分が受けているあらゆる状態異常を解除する。この異能効果は寄生体が制御するため、本人の意識がない状態でも発動可能。 ・この異能効果を使用すると衣類や装備品は全て脱落する。ただし、『虚身』で作り出している衣類は脱落しない。 ・取得制限：『鎧皮』が取得済みであること。 |
| □ 18 | 致死蘇生（リーサル・リバース） | 回復 | [オート] | 精6 | 自分 | 変成 | 脳、心臓、背骨といった致命的な器官が無くなってもそれを復元し、蘇生する。 ・死亡時に発動宣言。判定不要。蘇生時に<生命力>は全回復し、欠損部位があっても全て復元される。この蘇生は1ラウンド(約3秒)で完了する。 ・この異能効果は寄生体が制御するため、本人の意識がない状態でも発動可能。 ・取得制限：『増殖』が取得済みであること。 |

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 相転移変換術師（フェイズシフター）／上位効果：魔法力

| # | 効果名称 | 方式 | タイミング | 消費 | 距離 | 持続 | 効果説明 |
|------|--------------------------------|----|--------|----|----|-----|--|
| □ 10 | 金属形態（メタルフォーム） 分類＝固体(Sloid) | 創造 | [メジャー] | 精3 | 自分 | R時間 | 全身が鉄を主成分とした金属生命体に変身し、以下の効果を得る。 ・《近接》と《投擲》で与えるダメージに【異能】ランク値+3を加算。 ・物理的攻撃からのダメージを【異能】ランク値x2点軽減（電気や雷によるダメージにこの軽減効果は無効）。また、金属による攻撃でダメージを受けない。 ・取得制限：『岩石形態』が取得済みであること。 |
| □ 11 | 氷結形態（アイスフォーム） 分類＝固体(Sloid) | 創造 | [メジャー] | 精3 | 自分 | R時間 | 全身が氷を主成分とした氷結生命体に変身し、以下の効果を得る。 ・物理的攻撃からのダメージを【異能】ランク値x1点軽減（火や高温によるダメージにこの軽減効果は無効）。 ・水や低温による攻撃でダメージ、およびそれらによる状態異常の効果を受けない。 ・取得制限：『流水形態』が取得済みであること。 |
| □ 12 | 流砂形態（サンドフォーム） 分類＝液体(Liquid) | 創造 | [メジャー] | 精3 | 自分 | R時間 | 全身が渦巻く砂の流砂生命体に変身し、以下の効果を得る。 ・《近接》で行う攻撃は砂をまき散らすことで常に【異能】ランク値m半径の範囲攻撃扱いとなる。 ・物理的攻撃による損壊ダメージを受けない（水や液体によるダメージにこの防御効果は無効）。 ・取得制限：『岩石形態』『流水形態』が取得済みであること。 |
| □ 13 | 粘塊形態（グミフォーム） 分類＝液体(Liquid) | 創造 | [メジャー] | 精3 | 自分 | R時間 | スライム状の粘液生命体に変身し、以下の効果を得る。 ・《頑強》で行う判定の2d6の出目に+2。 ・物理的攻撃による損壊ダメージを受けない（火や高温、水や低温、電気などのプラズマ系のダメージにはこの防御効果は無効）。 ・紙が通るほどの隙間があれば、変形して通り抜けることができる。 ・取得制限：『流水形態』が取得済みであること。 |
| □ 14 | 噴霧形態（ミストフォーム） 分類＝気体(Gases) | 創造 | [メジャー] | 精3 | 自分 | R時間 | 周囲に拡散する霧状生命体に変身し、以下の効果を得る。 ・半径【異能】ランク値x100mに広がる霧となり、その範囲内を視覚、聴覚、触覚で知覚可能となる。密度低下により物理的に干渉する行動は不可となる（異能効果は可能）。 ・物理的攻撃からのダメージを受けない（風によるダメージにこの防御効果は無効）。 ・取得制限：『流水形態』と『暴風形態』が取得済みであること。 |
| □ 15 | 大気形態（エアロフォーム） 分類＝気体(Gases) | 創造 | [メジャー] | 精3 | 自分 | R時間 | 大気に溶け込む空気生命体に変身し、以下の効果を得る。 ・半径【異能】ランク値x1kmに広がり、その範囲内を視覚、聴覚、触覚で知覚可能となる。密度低下により物理的に干渉する行動は不可となる（異能効果は可能）。 ・この形態に変身すると物理的密度が薄すぎてダメージを受けない上に、大気を直接知覚する異能効果以外では感知されなくなる。 ・空気の通る隙間があればどこへでも入っていける（ただし、風の影響は受ける）。 ・取得制限：『暴風形態』が取得済みであること。 |
| □ 16 | 雷電形態（アークフォーム） 分類＝燃体(Plasma) | 創造 | [メジャー] | 精3 | 自分 | R時間 | 全身が電気のできた雷電生命体に変身し、以下の効果を得る。 ・金属や電線といった伝導体の中を瞬間的に移動できる。視界外や長距離をこの異能効果で移動する場合、上手く目的地に移動できるかどうかは、【知力】で判定（必要な達成段階はGMが決める）。 ・取得制限：『炎熱形態』が取得済みであること。 |
| □ 17 | 光輝形態（ライトフォーム） 分類＝燃体(Plasma) | 創造 | [メジャー] | 精3 | 自分 | R時間 | 光粒子の集合体である光輝生命体に変身し、以下の効果を得る。 ・映像のような非実体状態となり、物理的干渉を受けなくなる。同時に物理的干渉はできなくなる（異能効果は除く）。 ・ガラスなどの光が通過しやすい物体は、そのまま通り抜けることができる。 ・取得制限：『炎熱形態』が取得済みであること。 |
| □ 18 | 吸収蘇生（アブソプリバيب） | 回復 | 説明 | 精5 | 自分 | 変成 | 変身した形態の元素を周囲から吸収することで蘇生する。 ・死亡時に発動宣言。判定不要。蘇生時にく生命力>は全回復し、欠損部位があっても全て復元される。この蘇生は1ラウンド（約3秒）で完了する。 ・『～形態』の異能効果で変身中に死亡した直後のみ、この異能効果を使用可能。蘇生後、変身は解除される。 ・取得制限：『吸収転換』が取得済みであること。 |