

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 超干渉感応現象（サイキックフェノメナ）／上位効果：超能力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	発火能力（パイロキネシス）	創造	[メジャー]	精1	Rx10m	R時間	可燃物や空気を触媒として分子運動を加速させ、火と熱を生み出す。 ・持続的に使用することで、火をつける、温めるといったことが可能。 ・火を投射する攻撃とすることも可能。その場合、攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ＝効果値+3とし、毎回発動のための消費が必要。 ・取得制限：『物体操作』が取得済みであること。
□ 11	発電能力（エレクトロネキシス）	創造	[メジャー]	精2	Rx10m	R時間	原子を構成する電子に干渉し、電気を生み出す。 ・持続的に使用することで、電力供給を行ったり、充電したりできる。 ・電撃を投射する攻撃とすることも可能。その場合、攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ＝効果値+5とし、毎回発動のための消費が必要。 ・取得制限：『物体操作』が取得済みであること。
□ 12	生体書換（メタボライザー）	操作	[メジャー]	精4	自分	変成	細胞や骨格を直接操作して、肉体年齢や外見を変更する。 ・どこまで思った通りの外見に変更できるかは、発動時に《器用》で判定を行い、その達成段階に応じた出来栄の外見となる。 ・元の姿に戻る場合も発動が必要。
□ 13	高速組立（ラピッド・アセンブリ）	操作	[メジャー]	精3	接触	特殊	念動力を用いて、プラモデル等の組立品を、空中に高速で組み上げる。 ・素早く組立できるかどうかは、《器用》で判定が必要。GMは達成段階に応じてどこまで作業が完了したかを決める。 ・設計構造が理解できているなら、車などを部品に高速で分解することもできる。 ・応用として機械の部品交換を高速で行える。 ・【異能】ランクが上級以上の場合、人の指では扱えないような小さな部品の組立や手術にも使用可能。
□ 14	転移（テレポート）	移動	説明	精4	自分	瞬間	念動力で空間を歪めて瞬時に移動する。 ・[マイナー] タイミングで発動時、視界内に移動できる。 ・[メジャー] タイミングで発動時、【異能】ランク値x1kmまで移動できる。 ・取得制限：『念動障壁』と『透視』が取得済みであること。
□ 15	飛行力場（フライトフィールド）	移動	[メジャー]	精3	Rx1m	R時間	周囲の人物や物体をまとめて飛行させる。 ・飛行時の<移動力>＝本来の<移動力>×【異能】ランク値×2 ・持続時間中、自分以外の【異能】ランク値x1人まで、もしくはそれに相当する質量の物体を同時に飛行させることができる。 ・取得制限：『念動飛行』が取得済みであること。
□ 16	透視（クリアボヤンス）	探知	[メジャー]	精3	Rx1m	R時間	感応力で物体の分子構造を透かして向こうを見る。 ・透視できる厚みは、【異能】ランク値x1mまで。 ・この異能効果で体内を透視できるが、それを見て医療判断するには《知識》で判定が必要。 ・異能の力で防御されている箇所は、この異能効果で透視することはできない。
□ 17	記憶探査（メモリーサーチ）	探知	[メジャー]	精4	接触	特殊	目標の脳から記憶を得る。 ・目標の記憶から狙った情報だけを読み取ることができる。読み取る情報を限定しないと、情報過剰になって何も読み取れない。 ・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。
□ 18	念話（マインドトーク）	伝達	[メジャー]	精1	特殊	R時間	他者との心を繋ぐ精神感応のフィールドを展開する。 ・持続時間中、視界内の【異能】ランク値x1人までをグループ対象にして精神を接続し、心で会話できるようになる。 ・一度この異能効果を発揮したら、グループ対象に含まれる者がいくら離れても心で会話できる。なお、別の次元世界へ移動した場合は途切れてしまう。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 星光剣術（スターソード）／上位効果：超能力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	蠅鞭（スコーピオンウィップ）	創造	[オート]	精2	接触	R時間	<ul style="list-style-type: none"> アンタレス派で編み出された鞭状スターソードを生成する。 尻尾のように自在に動かすことが可能（攻撃する際の判定の2d6の出目に+1できる）。 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。 取得制限：『念動操作』が取得済みであること。
□ 11	星弓（スターボウ）	創造	[オート]	精2	接触	R時間	<ul style="list-style-type: none"> リギル派とハダル派で編み出された弓型スターソードを生成する。 弓として扱う場合、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=効果値+3、射程=【異能】ランク値x20mとする。弦を引くとプラズマの矢が自動生成されるので追加消費不要。 弓の部分で通常のスターソードと同様の斬撃も可能（ダメージは上記と同じ）。 取得制限：『粒子知覚』が取得済みであること。
□ 12	双光剣（ジェミニソード）	創造	[オート]	精2	接触	R時間	<ul style="list-style-type: none"> ボルックス派で編み出された二刀流型スターソードを生成する。 ボルックス派では防御の型を重要視する。この二刀流型スターソードを使用時、物理的攻撃に対する防御の際の判定の2d6の出目に+1できる。 取得制限：『反射剣術』が取得済みであること。
□ 13	双刃剣（ダブルブレード）	創造	[オート]	精2	接触	R時間	<ul style="list-style-type: none"> アクルックス派とベクルックス派で編み出された双刃型スターソード（柄の両方から刀身が伸びている形状）を生成する。 アクルックス派では刃を回転させる型を、ベクルックス派では円の動きを取り入れる型を重要視している。この双刃型スターソードを使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+7とする。 取得制限：『戦況予測』が取得済みであること。
□ 14	舞光剣（リモートソード）	創造	[オート]	精2	接触	R時間	<ul style="list-style-type: none"> アルタイル派で編み出された浮遊操作型スターソードを生成する。 アルタイル派ではスターソードのプラズマ集束を手から離れても強固に維持できる集中力を重要視している。そのため、この浮遊操作型スターソードを使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+6とし、【異能】ランク値x2mまでの距離まで飛ばした状態で、まるで持っているかのように操れる。 取得制限：『光剣投擲』が取得済みであること。
□ 15	超硬切断（ハードカッター）	破壊	[メジャー]	精2	光剣	R時間	<ul style="list-style-type: none"> スターソードのプラズマ集束を強化し、壁や金属製の扉等の構造物を切断する。 判定不要だが、切断する物体の材質や構造、切り開くを大きさによって、切断完了までの時間がかかる。腕が通るぐらいなら1ラウンド(約3秒)、人が楽に通れる大きさなら1d6+2ラウンド(約9～24秒)程度が必要。 切断するのにどれだけ時間がかかるかは、GMが決めること。
□ 16	星光大剣（バスターソード）	攻撃	[メジャー]	精3	Rx1m	瞬間	<ul style="list-style-type: none"> スターソードの刀身を瞬間的に巨大化し薙ぎ払う。 この異能効果を使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+10、距離内にいるもの全て攻撃対象とする範囲攻撃とする。 アルデバラン派ではこの異能効果を発動する際に巨大な斧に変形させることで知られる。流派がアルデバラン派の場合、上記の与えるダメージは、損壊ダメージ=効果値+13に変更される。
□ 17	念話（マインドトーク）	伝達	[メジャー]	精2	特殊	R時間	<ul style="list-style-type: none"> 他者との心を繋ぐ精神感応のフィールドを展開する。 持続時間中、視界内の【異能】ランク値x1人までをグループ対象にして精神を接続し、心で会話できるようになる。 一度この異能効果を発揮したら、グループ対象に含まれる者がいくら離れても心で会話できる。なお、別の次元世界へ移動した場合は途切れてしまう。
□ 18	光体化（スターライトフォーム）	強化	[オート]	精2	自分	R時間	<ul style="list-style-type: none"> 肉体と装備品（衣類を含む）を一時的にスターソードと同じプラズマで包み、超高速移動を可能とする。 現在の<移動力>を10倍にする。 『念動加速』を使用中の場合、その計算後の<移動力>を10倍にしてよい。 取得制限：『念動加速』が取得済みであること。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 虚数構造体（ヴォディコントローラー）／上位効果：超能力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	極小化（ミニマイゼーション）	操作	[メジャー]	精1	説明	R時間	虚数構造体を細胞レベルの大きさに縮小して活動させる。 ・縮小しても移動力>はそのままとする。 ・最大で、【異能】ランク値x100分の1の大きさにまで縮小できる。この状態の虚数構造体を知覚するには、適切な異能効果が必要。発見されないかどうかは、相手の《知覚》とこちらの《隠密》で対抗判定を行うこと。
□ 11	電界接続（エレクトロ・リンク）	操作	[メジャー]	精3	接触	R時間	虚数構造体を電気に変換し、電子機器の操作を扱う。 ・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。
□ 12	虚体隠形（ハイド・ヴォディ）	操作	[メジャー]	精2	接触	Rx1分	虚数構造体の位相を変異させ、常人には見えないようにする。 ・判定不要。この異能効果を発動すると、虚数構造体は他人から見え、触れることもできない「隠形状態」となる。この状態でも虚数構造体は他の存在に干渉可能。 ・この隠形状態は、同じ虚数構造体の異能の使い手と「死人（ライフレス）」には通用せず、通常どおり知覚される。
□ 13	霧化（ミストフォーム）	探知	[メジャー]	精2	説明	R時間	虚数構造体を希薄化して拡大し、その範囲を知覚する。 ・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が、密度が低下するので物理的に干渉する行動ができない（異能効果では可能）。 ・この形態になると物理的攻撃で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。また、空気の通る隙間があればどこにでも入れる。
□ 14	群体化（コロナイゼーション）	探知	[メジャー]	精2	Rx1km	R時間	虚数構造体と同じ姿をした小さな群れに変換し、広域を探索する。 ・【異能】ランク値x20体まで作成できる。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。
□ 15	心界侵入（マインド・ダイブ）	探知	[メジャー]	精4	接触	R時間	虚数構造体を霊的存在に変換し、人の記憶に入りこむ。 ・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、虚数構造体を目標に溶け込むように憑依できる。持続時間の間、目標は状態異常[[催眠]]の状態となる。 ・目標の記憶から狙った情報だけを読み取ることができる。読み取る情報を限定しないと、情報過剰になって何も読み取れない。 ・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。
□ 16	虚体再生（パーツクリエーション）	回復	[メジャー]	精3	接触	変成	虚数構造体のパーツを使って身体欠損を補う再生効果。 ・虚数構造体の指定した部位を切り離し、目標に接続することで、その失われた身体部位に瞬間的に変化してその体と一体化する。この効果で本体はダメージを受けない。 ・虚数構造体の切り離され部位は、『虚体生成』で再出現させれば元通りになる。 ・取得制限：『虚体修復』が取得済みであること。
□ 17	元素接続（エレメント・コネクト）	強化	[オート]	なし	自分	R時間	虚数構造体に特定元素の属性を帯びさせることができる。 ・この異能効果を取得したら、火、水、土、風、光、闇、雷、氷から1つ選択。以後変更不可。 ・この異能効果を発動後、虚数構造体の物理的攻撃は選択した属性を持つ。同時に選択した属性から虚数構造体を受けるダメージを常に【異能】ランク値×2点軽減する。
□ 18	憑依（ポゼッション）	劣化	[メジャー]	精4	接触	R時間	虚数構造体を憑依させることで他人を操る。 ・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、虚数構造体を目標に溶け込むように憑依できる。持続時間の間、目標は状態異常[[催眠]]の状態となる。憑依した目標を起きているかのように操ることができる。 ・憑依した目標に外部からの強い刺激（光や音、衝撃など）がある、目標が傷つくような行動を行うと、この憑依と催眠状態は解除される。

[異能戦記～Annihilation War～] 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）／上位効果：超能力

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	発勁（インフィルトレイト）	攻撃	[メジャー]	精1	接触	瞬間	掌底で振動を打ち込み内部から破壊する攻撃。 ・攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+3。これによるダメージは、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ものとする。
□ 11	気功爆発（フォース・ボム）	攻撃	[メジャー]	精2	Rx1m	瞬間	練り上げた気を瞬時に解放することで爆発を起こす。 ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+5、距離内全方位にダメージを与える範囲攻撃とする。 ・取得制限：『気功打撃』を取得済みであること。
□ 12	合気（カウンター・ブロー）	防御	[リアクト]	精1	自分	瞬間	攻撃を攻撃で迎え撃つカウンター打撃。 ・防御：物理的、《超能力》 ・《近接》による物理的な攻撃に対し、防御時にこの異能効果を発動して対抗判定を行う。攻撃者の達成段階<防御者の達成段階となった場合、防御成功とした上で、逆に攻撃を打ち込んで攻撃者に損壊ダメージ=防御判定の効果値を与える。
□ 13	化勁（フォース・スルー）	防御	[リアクト]	精1	自分	瞬間	手に気を纏い、舞うような動作であらゆる攻撃を受け流す高性能な防御技。 ・防御：物理的、《超能力》、例外的に範囲攻撃を不利な修正無しで防御判定可能。 ・取得制限：『気功装甲』、『気配探知』を取得済みであること。
□ 14	縮地（リンクステップ）	移動	[マイナー]	精2	自分	瞬間	周囲の気の流れに入り込むことで瞬間移動を行う。 ・判定不要。視界内で【異能】ランク値x5m以内の位置に瞬間移動できる。
□ 15	超跳躍（バースト・リープ）	移動	[メジャー]	精1	自分	瞬間	気を爆発させることで跳躍を行う。 ・1回で<移動力>×2mの跳躍が可能。[マイナー]で補助移動をしてからの移動なら、この跳躍距離は2倍にできる。『電光石火』を使用中にこの異能効果を使用するなら、『電光石火』での移動力計算後にこの異能効果の跳躍距離を計算すること。 ・追加消費：<精神力>1点+ [オート] タイミングの消費、空中で軌道を変更できる「エア・ステップ」が可能（移動距離=<移動力>×1m）。
□ 16	気功再生（フォース・リジェネレーション）	回復	[メジャー]	説明	接触	特殊	練り上げた気を大量に流し込むことで失われた器官や四肢を再生する。 ・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。
□ 17	気功蘇生（フォース・リバイブ）	回復	[メジャー]	説明	接触	変成	死亡直後の体に膨大な気を練り込むことで蘇生させる。 ・死後、【異能】ランク値×1時間以内の目標を蘇生できる。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+5点の<精神力>消費が必要。 ・この異能効果は死亡が確定となった寸前の自分に使用することもできる。 ・取得制限：『気功回復』と『気功再生』の異能効果を取得済みであること。
□ 18	不老化（エイジング・コントロール）	強化	[メジャー]	精20	自分	変成	気の循環効率を極限まで高め、老化を停止する。 ・不死ではないことに注意。 ・この異能効果を発動したら、<生命力>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：『気功回復』、『気配治療』、『気配再生』、『気配蘇生』を取得済みであること。

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 障壁使い（フォースフィールドー）／上位効果：超能力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	カ場巨人（フォースジャイアント）	創造	[マイナー]	精2	自分	Rx1分	<p>自分を包むように人型の障壁を纏い、カ場の巨人となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持続時間中、以下の効果を得る。 <ul style="list-style-type: none"> ・《頑強》と《生存》の判定の2d6の出目に+2できる。 ・《近接》によるダメージに【異能】ランク値x2点を加算できる。 ・物理的攻撃によるダメージを【異能】ランク値x2点を軽減できる。 ・取得制限：『障壁展開』が取得済みであること。
□ 11	城塞障壁（フォースフォートレス）	創造	[メジャー]	精3	接触	R時間	<p>障壁で一時的に建物を生成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最大で【異能】ランク値x2m立方までの障壁構造物を作成できる。表面の色、内部の構造などは好きなようにデザインできる。一部をガラスのように透明にすることも可能。 ・入口は複数か所に作成できるが、原則としてこの異能効果を発動した本人だけが開閉可能。
□ 12	偏光障壁（インビジブル・ウォール）	創造	[メジャー]	精2	自分	R時間	<p>光を逸らして透明化する障壁を展開する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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、この異能効果は解除される。
□ 13	障壁槍（フォースランス）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx20m	瞬間	<p>槍状にした障壁を発射して目標を穿つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+4 ・取得制限：『剛剣障壁』が取得済みであること。
□ 14	絞殺障壁（フォースチョーク）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx10m	瞬間	<p>紐状にした障壁で目標を絞殺する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+2、この攻撃が命中したら、R時間の間、目標に状態異常[[捕縛]]を与える。
□ 15	障壁渦（ウォールメイルシュートルーム）	攻撃	[メジャー]	精3	Rx10m	瞬間	<p>多数の障壁の破片を渦のように回転させて放つ攻撃。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+8、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。
□ 16	障壁中和（ニュートライズバリア）	操作	[オート]	精2	Rx10m	説明	<p>相手の防御を中和する障壁を展開する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この異能効果の目標となった者は、そのラウンドの終了までの間、受けるダメージを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ができない状態となる。
□ 17	収納障壁（サブスペースストレージ）	操作	[メジャー]	精1	接触	変成	<p>無限に物が収納できる小箱（1辺が10cm程度）を障壁で作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・箱の口は空間が歪んでおり、巨大なものでも入れることができる。 ・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。 ・この異能効果による小箱は1つのみ作成可能。別の小箱を作成することは可能だが、その場合、前に作った小箱は消滅し、中身はその場にぶちまけられる。
□ 18	歪曲門（ウォールゲート）	移動	[マイナー] + [メジャー]	精2	Rx10m	R時間	<p>2枚の障壁を歪空間でつながっている門として使う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・[マイナー]で入口になる障壁Aを、次の[メジャー]で出口になる障壁Bを作成する。 ・持続時間中、障壁Aに触れると障壁Bから出現することができる。逆の移動も可能。 ・障壁Bは距離内で視界内にならどこでも作成可能。 ・この障壁Aは[マイナー]、障壁Bは[メジャー]を消費することで移動させることもできる。一度に移動できる距離は、【異能】ランク値×10mまで。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 次元旅行者（ディメンジョントラベラー）／上位効果：超能力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	隕石門（メテオゲート）	攻撃	[メジャー]	精7	Rx20m	瞬間	宇宙に漂う隕石を空間湾曲によって召喚し、目標の頭上に落とす。 ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+15、【異能】ランク値x2m半径の範囲攻撃とする。 ・この異能効果は屋外でのみ使用可能。
□ 11	隙間時間攻撃（ギャップタイムキル）	攻撃	[メジャー]	生3	Rx1m	瞬間	知覚できない時間の隙間から、回避不可能な攻撃を差し込む。 ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値-2、この攻撃は防衛不可の自動命中とするが、ダメージを減少できる効果は使用可能。 ・取得制限：『幽霊時間』を取得済みであること。
□ 12	空間掘削（スペースエクスカーベーション）	攻撃	[メジャー]	精3	Rx1m	瞬間	空間そのものを削り取ることで物体を破壊する。 ・攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+4。これによるダメージは、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ものとする。 ・取得制限：『空間断裂』を取得済みであること。
□ 13	取り寄せ（バックオーダー）	操作	[メジャー]	精4	Rx10m	瞬間	別の次元からの望む物品を取り寄せる。 【異能】ランクによって取り寄せできる物体の量が決まる。 ・生き物を取り寄せることはできない。 ・建物など、どこかに固定されている物を取り寄せることはできない。
□ 14	幽霊時間（ゴーストタイム）	操作	[メジャー]	説明	自分	説明	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。 ・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。 ・<精神力>を2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。 ・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。
□ 15	時間差攻撃（ディファレンスアタック）	操作	[メジャー]	精3	自分	特殊	時間の流れを操作し、自分が攻撃できる回数を増やす。 ・この異能効果を発動すると、方式=攻撃、タイミング=[メジャー]となっている異能効果を2回使用できる。同じ異能効果を2回使用してもよいし、別々の異能効果を使用してもよい。この2回分の異能効果は、それぞれ指定のものを消費して発動すること。
□ 16	次元門（ディメンジョンゲート）	移動	[メジャー]	説明	Rx1m	Rx1分	車両等が通れる大きさの転移門を作成する。 ・門の大きさは、直径【異能】ランク値+2mとする。 ・作成時の<精神力>消費でどれだけの距離を移動できるかは、以下のとおり。 2点消費⇒視界内へ転移 4点消費⇒R距離内へ転移 6点消費⇒行ったことのある別の次元や平行世界へ転移 ・持続時間中、双方向に移動可能。 ・取得制限：『次元転移』を取得済みであること。
□ 17	未来感知（フューチャーセンス）	強化	[オート]	精3	自分	R時間	未来の時間を断続的に先読みすることでいち早く行動できる。 ・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。
□ 18	永遠の旅人（エンドレスジャーニー）	強化	[メジャー]	精20	自分	変成	自らの体の時間流を固定し、肉体を不老にする。 ・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。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 幽体装換能力（ゴーストライター）／上位効果：超能力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	幽体騎獣（ゴーストライド）	創造	[メジャー]	精2	接触	R時間	<p>幽体で騎乗動物を作り出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・騎乗動物は空中でも移動（飛ぶ、駆ける等）できる。 ・騎乗動物の<生命力>=【異能】ランク値×10、<移動力>=【異能】ランク値×10とする。<生命力>が0以下になったらこの騎乗動物は消滅する。 ・取得制限：【異能】ランクが上級以上の場合のみ取得可能。
□ 11	幽体領域（ゴーストエリア）	創造	[メジャー]	精6	Rx1m	R時間	<p>幽体で周囲の環境と風景を書き換える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・真空中や水中（窒息）、溶岩（灼熱）といった環境を、自室や草原のような無害な環境に書き換えることで、地形による影響を受けないようにできる。どのような風景に書き換えるのか、具体的に宣言すること。 ・書き換えられる範囲は、球状で【異能】ランク値x3m半径まで。
□ 12	幽体念動（ゴーストテレキネシス）	操作	[メジャー]	精1	Rx10m	R時間	<p>幽体をボルターガイストに書き換え、周囲の物体を操る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。
□ 13	幽体化（スピリチュアライズ）	操作	[メジャー]	精2	自分	R時間	<p>幽体で自分（装備品を含む）を非実体化（＝幽霊化）する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・異能の使用を含めて物理的な干渉はできなくなるが、自身が物理的な干渉を受けることはない。 ・この異能効果を発動中、重力を無視して移動できる他、物体を通り抜けることができる。
□ 14	実体化（マテリアライズ）	操作	[メジャー]	精2	接触	R時間	<p>非実体の存在を幽体で書き換えて実体化させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幽霊など元から非実体の存在を実体書き換えてしまうことで、その目標に対して物理的に影響を与えることが可能となる。 ・目標の非実体化や透明化の効果を解除できる。この異能効果の発動に抵抗することはできない。
□ 15	幽体復元（ゴーストリペア）	回復	[メジャー]	精2	接触	変成	<p>非生物の欠損、もしくは損傷部分を幽体で覆って書き換えることで復元する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目標の耐久力を【異能】ランク値x3点回復。欠損部品を作って補うことも可能。 ・判定不要。復元完了までは1ラウンド（約3秒）の時間が必要。
□ 16	乗物強化（ヴィークルエンハンス）	強化	[メジャー]	精2	接触	R時間	<p>幽体で乗物（馬などの騎乗動物も含む）を強化する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目標にした乗物の<移動力>を【異能】ランク値+1倍する。 ・『幽体騎獣』で出現させたものの<移動力>も強化できる。
□ 17	幽体変装（ゴーストクローク）	強化	[メジャー]	精2	自分	R時間	<p>幽体で自分の外見を上書きして別人になります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・声や指紋、虹彩なども書き換えることができる。 ・知っている他人になる場合は、どこまでの精度で変身できたのか判定が必要。 ・変装を見破られないかどうかは、こちらの《超能力》と目標の《知覚》で対抗判定を行うこと。
□ 18	幽体捕縛（ゴーストバインド）	劣化	[メジャー]	精2	Rx10m	R時間	<p>幽体で包んで拘束状態にする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・こちらの《超能力》と目標の《体術》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。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 機械融合者（マシン・フュージョナー）／上位効果：超能力

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	徹甲杭打機（パイルバンカー）	創造	[マイナー]	精3	接触	R時間	<p>周囲から集めた金属粒子でパイルバンカーを作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> このパイルバンカーでの攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+10。これによるダメージは、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ものとする。 攻撃を行うとパイルが射出状態となり、上記の「効果値+10」の部分は「効果値+1」となる。 [マイナー]で<精神力>1点消費することでパイルをリロードでき、「効果値+1」となった部分を「効果値+10」に戻せる。 取得制限：『金属操作』が取得済みであること。
□ 11	金属外殻生成（コンバインド・アーマー）	創造	[マイナー]	精3	自分	Rx1分	<p>周囲から金属を集め、鎧として纏う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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+3点だけ軽減。 持続時間が終了か、[オート]で終了宣言すると、この鎧は分解して消滅する。 取得制限：『機械融合』が取得済みであること。
□ 12	超電磁加速砲（レールガン）	攻撃	[メジャー]	精3	Rx20m	瞬間	<p>電磁場で仮想銃身を作り、同時に生成した弾丸を加速発射する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+5、攻撃時の2d6の出目に+1 [メジャー]もしくは[マイナー]を1つ消費して”溜め”を行う毎に消費を-1できる。この溜めを行うタイミングは連続している必要がある。途中で辞めたら、その時点で発射するか、攻撃を辞めるかを選択できる（辞めた場合は発動の消費は無し）。 取得制限：『電撃放射』が取得済みであること。
□ 13	荷電粒子砲（パーティクル・キャノン）	攻撃	[マイナー] + [メジャー]	精3	Rx40m	瞬間	<p>荷電粒子放射装置を瞬間的に生成し、粒子ビームを発射する。</p> <ul style="list-style-type: none"> [マイナー]で放射装置を生成、[メジャー]で発射し、発射後、放射装置は分解して消滅するまでが1セット。 攻撃：物理的、《超能力》、損壊ダメージ=効果値+5、射線上を全て攻撃できる範囲攻撃とする。 追加消費：<精神力>1点、命中時のダメージに【異能】ランク値を加算できる。 取得制限：『電撃放射』が取得済みであること。
□ 14	電磁障壁（エレクトリック・バリア）	防御	[リアクト]	精1	Rx1m	瞬間	<p>電磁場を壁にして攻撃を防ぐ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 防御：物理的、《超能力》、【異能】ランク値m半径の範囲防御とする。 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+2点軽減。
□ 15	電磁浮遊（イオンクラフト）	移動	[オート]	精1	自分	R時間	<p>地磁気や周囲の金属を利用した磁場反発で浮遊する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 浮遊時の<移動力>=本来の<移動力>+【異能】ランク値
□ 16	電気変換（エレクトロ・コンバート）	移動	[メジャー]	精2	自分	瞬間	<p>自分と装備品を一時的に電気に変換して電線等の伝導体の中を瞬間的に移動する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 判定不要だが、入口、出口、伝導経路が正確に把握できている必要がある。これは『電子義眼』が発動できれば条件を満たしていることとする。ただし、GM判断で経路が繋がっていないと判断された場所には移動できない。 取得制限：『電子義眼』が取得済みであること。
□ 17	電気回復（エレクトロ・ヒール）	回復	[メジャー]	精2	接触	変成	<p>傷口の細胞を電気で活性化して傷を塞ぐ。</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+1 取得制限：『電気操作』が取得済みであること。
□ 18	電気治療（エレクトロ・トリート）	治療	[メジャー]	精3	接触	変成	<p>電気で全身を調律し、状態異常を回復する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 《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）。 取得制限：『電気回復』が取得済みであること。