

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 魔導演算機（マジウスプロセッサ）／上位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	異能複写術式（コピースクリプト）	創造	[メジャー]	説明	自分	特殊	他の異能効果をスクリプトで再現する。 ・魔法力が超能力で、タイミング=[メジャー]、消費=<精神力>1点以上の設定になっている異能効果を、スクリプトで再現して実行できる。 ・この効果を発動する際、コピー対象となる異能効果の消費<精神力>+3点の<精神力>を消費する。 ・取得制限：『解析術式』を取得済みであること。
□ 11	解除術式（ディスペルスクリプト）	破壊	[メジャー]	精3	Rx10m	瞬間	異能の働きを妨害して中断させるスクリプトを実行する。 ・持続時間が瞬間、変成、固定以外で持続中の異能効果を指定。こちらの《超技術》と、目標の異能効果を発動した本人の《意志》と対抗判定。これに勝利すれば、目標の異能効果の持続を強制的に終了させることができる。
□ 12	砲撃術式（キャノンスクリプト）	攻撃	[メジャー]	精2	Rx30m	瞬間	空中に仮想砲身を作成し、砲撃を行う。 ・攻撃：物理的、《超技術》、損壊ダメージ=効果値+9、着弾地点で爆発する【異能】ランク値x2m半径の範囲攻撃とする。 ・取得制限：『射撃術式』を取得済みであること。
□ 13	妨害術式（カウンタースクリプト）	防御	[リアクト]	なし	Rx1m	瞬間	非物理攻撃を防御する障壁のスクリプトを実行する。 ・防御：非物理、《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。 ・取得制限：『防御術式』を取得済みであること。
□ 14	圧縮解凍（フリーズ&メルト）	操作	[メジャー]	精1	接触	変成	非生物をデジタルデータ化して魔導演算機のメモリーに格納／から取り出す。 ・デジタルデータ化されると重さが無くなる。 ・格納する時、取り出す時にそれぞれこの異能効果の発動が必要。 ・一度に格納／取り出すことができる量は、【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。ただし、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。
□ 15	遠隔操作術式（リモートスクリプト）	操作	[メジャー]	精3	特殊	R時間	ネットワークに接続している電子機器を操作する。 ・操作目標の電子機器は、あらかじめ『解析術式』で調べておく必要がある。 ・操作目標の電子機器に対し、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。 ・取得制限：『解析術式』、『通信術式』を取得済みであること。
□ 16	転移門術式（ゲートスクリプト）	移動	[マイナー]	精2	特殊	R時間	『転移術式』の効果を強化する。 ・次の[メジャー]で発動する『転移術式』で移動可能な物に、自分以外の【異能】ランクを異能効果ランク変換表の「質量」の欄で変換した量を追加できる。この重量内であれば、他人を連れていくことも可能。 ・取得制限：『転移術式』を取得済みであること。
□ 17	翻訳術式（トランスレイトランゲージ）	伝達	[メジャー]	精1	Rx1m	R時間	あらゆる言語を翻訳する。 ・地球外の生命体を使用している言語も翻訳できる。 ・文章だけでなく音声も翻訳できるので、この異能効果を発動したら、魔導演算機を介した通訳もできる。 ・慣用句などの意味が隠された／置き換えられたものを正確に翻訳／通訳できるかどうかが必要な場合、《超技術》で判定。 ・取得制限：『解析術式』を取得済みであること。
□ 18	生精変換術式（コンバートスクリプト）	回復	[メジャー]	説明	接触	変成	生命力を精神力に変換するスクリプトを実行する。 ・回復：判定不要。自分の<生命力>を1点消費する毎に、目標の<精神力>を1点回復できる。 ・この異能効果の目標を自分にすることもできる。

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 音響反応炉（サウンドリアクター）／上位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	鎮魂歌（アストラル・レクイエム）	攻撃	[メジャー]	精2	Rx10m	瞬間	死者の魂を浄化する。 ・死人、死神、吸血鬼、霊体、悪霊といったものに分類される存在に対し、その本質を浄化する音楽を聞かせることで、次のとおりのダメージを与える。 ・攻撃：非物理的、《超技術》、消耗ダメージ=効果値+10、【異能】ランク値x2m半径の範囲攻撃として扱う。 ・取得制限：『霊化音撃』を取得済みであること。
□ 11	音波砲撃（サウンドブラスター）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx50m	瞬間	全力で演奏することで発生する音の津波を放射する。 ・攻撃：物理的、《超技術》、損壊ダメージ=効果値+7、【異能】ランク値x2m半径の範囲攻撃として扱う。 ・取得制限：『音波攻撃』を取得済みであること。
□ 12	音響天幕（サウンド・ドーム）	防御	[リアクト]	精1	説明	瞬間	全力で演奏することで発生する音を防壁として展開する。 ・防御：物理的、《超技術》、【異能】ランク値x2m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+3だけ軽減。 ・取得制限：『音響探知』を取得済みであること。
□ 13	沈静音楽（カーム・サウンド）	治療	[メジャー]	精2	Rx1m	変成	心が温かくなるような曲で心と体の憂いを払う。 ・《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）。 ・上記に加えて、目標は＜精神力＞を【異能】ランク値と同じ点数だけ回復する。
□ 14	反響定位（エコーロケーション）	探知	[メジャー]	精2	Rx100m	特殊	音を沁み込ませるような曲を演奏し、その音波で水中や地中を知覚する。 ・跳ね返ってくる音波がレーダーのように使用して、水中、地中、建物等の物体の内部を透視するかのように知覚できる。この効果は[メジャー]で演奏を続けている間、消耗せずに持続できる。 ・物体内部にあるものをより正確に探知できるかどうかは、《超技術》で判定が必要。 ・取得制限：『音響探知』を取得済みであること。
□ 15	支援演奏（セッションアンプ）	強化	[オート]	精1	Rx10m	瞬間	他者の行動に合わせて応援するように演奏することで、その動きを支援する。 ・距離内にいる目標が行動する際に[オート]を消費して発動宣言。支援演奏を行うことで、目標がその時に行う判定の2d6の出目に+1できる。 ・取得制限：『動力供給』を取得済みであること。
□ 16	癒しの声（ヒーリングヴォイス）	強化	特殊	なし	周囲	特殊	1/fゆらぎの歌声を音響反応炉が増幅する。 ・『回復音楽』を発動する際、同時に歌唱することでその効果を強化する。『回復音楽』で回復する点数に、さらに【異能】ランク値x1点を加算できる。 ・この異能効果を使用するには、ギター等の演奏と歌唱が同時に可能な形状の音響反応炉であること。 ・取得制限：『回復音楽』を取得済みであること。
□ 17	強化調律（チューニングエンハンス）	強化	[オート]	精1	楽器	特殊	瞬間的に楽器の調律を行うことで演奏の効果を増幅する。 ・次の[メジャー]で発動する異能効果に対し、以下のどちらかの効果を与える。 A) 異能効果の判定の2d6の出目に+1。 B) 異能効果の回復量、もしくは効果値、与えるダメージ等に【異能】ランク値を加算できる。 ・取得制限：『動力蓄積』を取得済みであること。
□ 18	子守歌（グッナイベイビー）	劣化	[メジャー]	精1	Rx10m	R時間	リラックスするような曲で音波を送り込み睡眠に誘う。 ・こちらの《超技術》と目標の《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。

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 神々の義体（プロセティックボディ）／上位効果：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。
□ 10	電磁伝達打撃（ソレノイド・インパクト）	攻撃	[メジャー]	精1	接触	瞬間	<p>ナノマシンが持つ電力を直結して放出することで電磁衝撃波を発生させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+7 ・取得制限：『神義打撃』を取得済みであること。
□ 11	魔獣の爪（ビースト・クロー）	攻撃	[メジャー]	精1	自分	瞬間	<p>相手の生命活動を阻害するナノマシンを分泌する爪で相手を切り裂く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+4、1点でもダメージを与えたら目標に状態異常[[病気]]を与える。 ・取得制限：『神義打撃』を取得済みであること。
□ 12	騎士の槍（ナイト・ランス）	攻撃	[メジャー]	精1	接触	瞬間	<p>腕を超振動する槍状の変形して攻撃する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・取得制限：『神義打撃』を取得済みであること。
□ 13	白兎の後足（ラビット・フット）	移動	[マイナー]	精2	特殊	R時間	<p>脚部を兎の後ろ足のような状態に変形し、移動力と跳躍力を強化する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持続時間中、＜移動力＞を10倍にする。『神義加速』による強化中は、その計算後の値を10倍にしてよい。 ・1回で＜移動力＞>x2m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。『神義加速』を使用中にこの異能効果を使用するなら、『神義加速』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。 ・取得制限：『神義加速』を取得済みであること。
□ 14	女王の慧眼（クィーンズ・アイ）	探知	[メジャー]	精1	自分	R時間	<p>分子の隙間を見通す透視能力を発揮する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・【異能】ランク値x5mまでの厚さを透視できるようになる。 ・取得制限：『神義真眼』を取得済みであること。
□ 15	変換回復（コンパトリカバリー）	回復	[メジャー]	精3	自分	変成	<p>周囲の物体をナノマシンで分解して取り込むことでダメージを回復。</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x3 ・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。 ・取得制限：『神義再生』を取得済みであること。
□ 16	自動蘇生（オートリヴァイヴ）	回復	[オート]	説明	自分	変成	<p>死亡状態になったら、全身のナノマシンが独立起動して蘇生させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動から蘇生完了までは1ラウンド（約3秒）の時間が必要。蘇生完了時、＜生命力＞は全快する。 ・この異能効果の発動には、自分の【体力】ランク値+3点の＜精神力＞消費が必要。 ・取得制限：『神義再生』を取得済みであること。
□ 17	完全義体（フルボディリプレイスメント）	強化	常時	なし	自分	固定	<p>脳以外が全て義体となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・＜生命力＞の最大値に+10。 ・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：『神義再生』、『変換回復』を取得済みであること。
□ 18	生体侵蝕（バイオハッキング）	劣化	[メジャー]	精3	接触	R時間	<p>接触により打ち込んだナノマシンで目標の身体行動を操る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・こちらの《超技術》と目標の《体術》で対抗判定。こちらが勝利すれば、目標に制御ナノマシンを打ち込めたことになる。持続時間の間、目標は状態異常[[催眠]]の状態となる。

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 魔道鎧機（アームドヴァンガード）／上位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	強化支援機（ギガントユニット）	創造	[マイナー]	精3	自分	Rx1分	<p>召喚した支援機が変形し、それと合体して巨人化する。</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。 ・持続時間終了時、支援機はエネルギー切れになり、自動的に分離・消滅する。 ・取得制限：『防御兵装』が取得済みであること。
□ 11	騎獣召喚（ライディングユニット）	創造	[メジャー]	精3	接触	R時間	<p>騎獣として、金属製の馬やバイクを召喚する（何を召喚するのか決めること）。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・騎獣は鎧のAIが制御してくれるので、簡単な命令や体重移動等で自在に操れる。 ・騎獣の<移動力>=【異能】ランク値x5、<生命力>=【異能】ランク値x5点とする。 ・『飛行兵装』が取得済みなら、この騎獣は飛行可能としてもよい。 ・『潜水兵装』が取得済みなら、この騎獣は水上／水中行動可能としてもよい。
□ 12	駆動兵装（ドライビングユニット）	移動	[オート]	精2	自分	R時間	<p>脚部に追加の機動兵装（タイヤやホバーなど）を召喚して装着する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地上での現在の<移動力>を10倍にする。
□ 13	宙行兵装（スペースユニット）	移動	[オート]	精2	自分	R時間	<p>鎧の一部が変形し、宇宙空間で活動可能な状態になる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持続時間中、無重力状態でも、<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値×10で移動可能。 ・持続時間中、問題なく呼吸できる他、宇宙での放射線等の悪影響を受けない。
□ 14	加速兵装（アクセルユニット）	強化	[オート]	精2	自分	R時間	<p>鎧の情報処理能力をリミッター解除し、戦況予測を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。
□ 15	元素兵装（エレメントユニット）	強化	[オート]	精1	自分	R時間	<p>鎧の武装に特定元素の属性を帯びさせることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。以後変更はできない。 ・『近接兵装』か『射撃兵装』を使用中のみ、この異能効果を発動可能。発動したら使用中の兵装による物理的攻撃に上記の選択した属性を付加。さらに与えるダメージに【異能】ランク値を加算できる。 ・取得制限：『近接兵装』か『射撃兵装』を取得済みであること。
□ 16	第二元素（セカンドエレメント）	強化	[オート]	精1	自分	R時間	<p>第二の元素属性を帯びさせることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『元素兵装』で選択したのとは異なる元素をもう1つ選択して取得する。火に対して水や氷といった逆になる元素を選択してもよい。 ・他のルールは『元素兵装』に従う。 ・取得制限：『元素兵装』を取得済みであること。
□ 17	終滅の一撃（ファイナルストライク）	強化	[オート]	説明	自分	瞬間	<p>鎧のエネルギーリミッターを解除し、最大級の攻撃を放つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『必殺兵装』を使用時に使用宣言。<精神力>を好きなだけ消費し、『必殺兵装』で与えるダメージにその消費x2点を上乗せできる。ここで消費可能なく精神力>は、【異能】ランク値x2を上限とする。 ・取得制限：『必殺兵装』を取得済みであること。
□ 18	超加速兵装（オーバーアクセラレーター）	強化	[オート]	説明	自分	説明	<p>鎧の運動リミッターを解除し、超加速状態で行動する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この異能効果を発動したら、以下の効果を得る。 <ul style="list-style-type: none"> ・《近接》と《体術》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x1点を加算できる。 ・<移動力>が10倍となる（他の異能効果で強化中ならそれを10倍する）。 ・この異能効果を1ラウンド持続毎に<精神力>を2点消費する。 ・取得制限：『防御兵装』を取得済みであること。

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 銃神 (バレットローダー) / 上位効果: 超技術

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	二丁拳銃 (デュアルガンナー)	創造	[マイナー]	精5	接触	Rx1分	使用している銃を複製し、二丁拳銃にする。 ・複製した拳銃には弾丸が装填されていないことに注意。 ・元の拳銃は [メジャー]、複製した拳銃は [マイナー] を消費して攻撃できる。 ・ [マイナー] で移動等の行動をしたら複製した拳銃では攻撃できないことに注意。 ・取得制限: 『射撃強化』を取得済みの場合のみ取得可能。
□ 11	砲撃変形 (ブラスターキャノン)	攻撃	[メジャー]	精2	Rx50m	瞬間	銃自体が開くように変形し、強力なエネルギー弾を発射する。 ・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+10、着弾地点で爆発する【異能】ランク値x3m半径の範囲攻撃とする。
□ 12	雷弾転送 (スタンリロード)	操作	[オート]	精1	拳銃	瞬間	目標を電撃で麻痺させる弾丸を装填。弾丸は亜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、命中時に状態異常 [[麻痺]] を与えるものとする。
□ 13	重圧弾転送 (グラビティリロード)	操作	[オート]	精3	拳銃	瞬間	重力圧迫を行う弾丸を装填。弾丸は亜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、範囲攻撃とし、着弾地点中心、【異能】ランク値x2m半径の空間の重力を、一時的に【異能】ランク値x5Gに変更する。この高重力状態はRx1分持続する。 ・追加ルール「◆表: 高重力行動阻害表」を使用する場合は、それにしたがって行動修正を決定する。「◆表: 高重力行動阻害表」を用いていない場合、上記の範囲内にいる者は高重力により、あらゆる判定の2d6の出目に-3の修正を受ける。
□ 14	分解砲弾転送 (デモリッシングリロード)	操作	[オート]	精3	拳銃	瞬間	非生物を粉々に分解する弾丸を装填。弾丸は亜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、命中時に【異能】ランク値x1m半径に存在するあらゆる非生物を分解し、消滅させる。 ・この異能効果では、生き物、魔法力/超能力/超技術/異種族の異能効果による物品、電磁バリア等でエネルギー的に守られたものを分解することはできない。
□ 15	鋼紐弾転送 (ワイヤーリロード)	操作	[オート]	精1	拳銃	瞬間	ワイヤーを打ち込む弾丸を装填。弾丸は亜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、命中時に状態異常 [[捕縛]] を与えるものとする。 ・攻撃ではなく、移動やロープの代わりに使用することもでき、次の [メジャー] タイミングを消費して、<移動力>×【異能】ランク値mの距離を立体的に移動できる。 ・この弾丸は一度に6発まで転送できる。
□ 16	追跡弾転送 (シグナルリロード)	操作	[オート]	精1	拳銃	瞬間	発信機を打ち込む弾丸を装填。弾丸は亜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、命中時に発信機を目標に付着させることができる。 ・『遠方狙撃』を使用して、目標の意識外から付着させることも可能。 ・この弾丸は静粛性に優れており、発射音がしない。
□ 17	追尾弾転送 (トレースリロード)	操作	[オート]	精1	拳銃	瞬間	追尾ミサイルの特性を持った弾丸を装填。弾丸は亜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+3、攻撃する際の判定の2d6の出目に+1できる。
□ 18	同時装填 (スピードローダー)	操作	[オート]	精2	拳銃	瞬間	選択しておいた弾丸を6発セットで装填。弾丸は亜空間から瞬時に転送される。 ・どの種類の弾丸をどの順番で装填されるのかを決めておくこと。この順番は変更可能だが、戦闘中に変更を行う場合は、 [マイナー] と [メジャー] の両方を消費する。 ・この同時に装填する弾丸のセットは、常に1つのみ設定できる。 ・セットで一度に転送するため、個々の弾丸の転送に必要な消費は不要。 ・取得制限: 弾丸を装填する『~転送』を6種類以上取得済みの場合のみ取得可能。

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 可変駆動機 (ヴェリアブルヴィークル) / 上位効果: 超技術

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	巨人形態 (ギガンティックユニット)	創造	[マイナー]	精4	自機	Rx1分	<p>亜空間から追加パーツを召喚し合体することで巨人と化する。</p> <ul style="list-style-type: none"> この異能効果を使用するには『人型変形』で人型になっておく必要がある。 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+3できる。 《近接》によるダメージに【異能】ランク値x3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x3点を軽減できる。 持続時間終了時、追加パーツはエネルギー切れになり、自動的に分離・消滅する。 取得制限: 『人型変形』を取得済みであること。
□ 11	粒子殲滅砲 (アトミックキャノン)	攻撃	[メジャー]	精5	Rx1km	瞬間	<p>機体の一部を大型の砲撃武器に変形しビームを放つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> この異能効果を使用するには『人型変形』で人型になっておく必要があり、その際に変形するのは腕部になる。 攻撃: 物理的、《超技術》、損壊ダメージ=効果値+12、中心地点で渦を巻く【異能】ランク値x3m半径の範囲攻撃とする。 取得制限: 『射撃機能』、『人型変形』を取得済みであること。
□ 12	緊急分離 (エマージェンシーパージ)	防御	[リアクト]	説明	自機	瞬間	<p>攻撃を受けた際、機体の一部を犠牲にすることで被害を最小限に抑える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 防御判定の際にこの異能効果を宣言したら、自機の耐久力を5点減らし、その際に受けるダメージを0にすることができる。 取得制限: 『修復機能』を取得済みであること。
□ 13	宇宙航行 (クルーザーフォーム)	移動	[オート]	精2	自分	R時間	<p>ヴィークルが変形し、宇宙空間で活動可能な状態になる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 無重力状態でも、<移動力>=本来の<移動力>x【異能】ランク値x100で移動可能。 持続時間中、乗員は問題なく呼吸できる他、宇宙での放射線等の悪影響を受けない。 取得制限: 『飛行形態』を取得済みであること。
□ 14	星間転移 (ギャラクシージャンプ)	移動	[メジャー]	精6	自機	瞬間	<p>宇宙空間を歪曲し、瞬時にワープする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 迷わないために恒星を利用し、指定した別の恒星の近くへワープするのが基本。間違っ指定無しでこの異能効果を使用した場合、帰ってこられる保証は無い。 一度でワープできる距離は、【異能】ランク値x10光年まで。安全のためワープ先は、恒星や惑星から離れた真空中で障害物の無い場所に限られる。 取得制限: 『宇宙航行』を取得済みであること。
□ 15	転移召喚 (クイックゲート)	移動	[オート]	精1	Rx1m	瞬間	<p>ヴィークルを転移門を通過させて、すぐ側へ瞬時に呼び出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> 呼び出す場所は、ヴィークルがちゃんと出現可能な広さが必要であることに注意。 この異能効果を”逆使用する”と宣言することで、ヴィークルを亜空間に収納しておくことができる(発動に必要な消費を行うこと)。 取得制限: 『航行情報』を取得済みであること。
□ 16	潜地機能 (アースダイバー)	移動	[オート]	説明	自機	説明	<p>機体表面を超振動させて周囲を砂状にすることで地中の移動を可能とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 地中での<移動力>=【異能】ランク値x10、1ラウンド移動毎に<精神力>を1点消費する(地中にいても移動しなければこの消費は無い)。 この異能効果を地面以外の破壊に使用すると反動で自機が壊れ、耐久力=0となる。 取得制限: 『航行情報』を取得済みであること。
□ 17	星間地図 (ギャラクシーマップ)	探知	[オート]	なし	自機	R時間	<p>広大な宇宙空間の情報を表示する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ワープの演算補助に使用でき、『星間転移』の消費<精神力>を-1できる。 銀河間、恒星間、惑星間の情報をいつでも也表示でき、恒星以外を目印により細かな位置へ『星間転移』でワープできるようになる。 取得制限: 『星間転移』を取得済みであること。
□ 18	高速修復 (ラピッド・リペア)	回復	[メジャー]	精4	車両	変成	<p>周囲の金属等を取り込み、ヴィークルの破損を高速で修復する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 回復: 判定不要、ヴィークルの耐久力、回復量=【異能】ランク値x5 この異能効果の発動は、所有者の<精神力>を供給することで賄う。

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 複製伝説武具 (レジェンダリィ・レプリカ) / 上位効果: 超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	浄火 (ピュリフィケーション・フレイム)	治療	[メジャー]	精3	Rx10m	瞬間	伝説武具から放たれた火が、全ての不浄を焼き払う。 ・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。追加で<精神力>1点消費する毎に、状態異常解除の目標を一人増やすことができる。 ・取得制限: 『元素災害』の元素=火の異能効果を取得済みであること。
□ 11	大鯨召喚 (グレート・ホエール)	創造	[メジャー]	精3	Rx20m	R時間	水で作られた巨大な鯨を召喚する。 ・鯨は全長「【異能】ランク値x10m」。「【異能】ランク値x5人」までの人、もしくはそれに相当する重量の物体を運ぶことができる。 ・鯨は<移動力>=【異能】ランク値x10で、空中/水上/水中で移動可能。水中を移動する際、体内に空気空間を発生させて、搭乗者を窒息せずに乗せることができる。 ・取得制限: 『元素災害』の元素=水の異能効果を取得済みであること。
□ 12	転移門召喚 (サモン・ゲート)	移動	[メジャー]	精3	Rx1m	R時間	地面から金属製の門を出現させ、それを通り抜けることであらゆる場所に移動する。 ・移動可能な先は過去に訪れたことがある場所のみ。別次元にも移動可能。 ・この異能効果を発動した者が、その門を通過すると、門は消滅する。 ・取得制限: 『元素災害』の元素=土の異能効果を取得済みであること。
□ 13	自動戦闘 (オート・コンバット)	操作	[オート]	精3	Rx20m	R時間	伝説武具は所持者から離れて単独で戦闘を行う。 ・武具は、射撃形態は所有者の《射撃》、それ以外の形態は所有者の《近接》で攻撃判定を行う。 ・『身体強化』を使用中にこの異能効果を使用しても”手放していない”とみなす。 ・取得制限: 『元素災害』の元素=風の異能効果を取得済みであること。
□ 14	生命の祝福 (ブlessing・オブ・ライフ)	回復	[メジャー]	精3	Rx10m	変成	伝説武具が放つ光が傷を癒す。 ・回復: 判定不要、<生命力>、回復量=【異能】ランク値x3。追加で<精神力>1点消費する毎に、回復目標を一人増やすことができる。 ・取得制限: 『元素災害』の元素=光の異能効果を取得済みであること。
□ 15	生命力奪取 (ドレイン・ライフ)	攻撃	説明参照	精3	武器	瞬間	伝説武具を用いた攻撃が、相手の生命力を奪う。 ・伝説武具で攻撃を行い、ダメージを与えた際に使用宣言。与えたダメージ量にかかわらず<生命力>を【異能】ランク値x2回復できる。 ・取得制限: 『元素災害』の元素=闇の異能効果を取得済みであること。
□ 16	天候操作 (ウェザー・コントロール)	操作	[メジャー]	精3	Rx1km	R時間	伝説武具の解放された力が天候を動かす。 ・【異能】ランク値 km半径以内の天候を操作する。発動以後、[マイナー]を消費して集中維持すれば、1分毎に天候を以下のように1段階ずつ変化できる。 ◆表: 天候段階表 ①快晴(雲量10%以下)、②晴れ(雲量40%以下)、③薄曇り(雲量70%以上)、 ④曇り(雲量100%)、⑤小雨(霧雨や霧の状態も含む。低気温なら霰)、 ⑥雨(平均的な雨。低気温なら雪)、⑦大雨(強い雨。雷も有り)、 ⑧豪雨(台風接近時等、集中豪雨レベル) ・この異能効果を取得していると、落雷を含む天候現象による不利な影響を受けない。 ・取得制限: 『元素災害』の元素=雷の異能効果を取得済みであること。
□ 17	絶対停止 (アブソリュート・ストップ)	劣化	[メジャー]	精3	Rx20m	瞬間	目標を瞬時に凍結させることで、動きを停止させる。 ・攻撃: 物理的、《超技術》、損壊ダメージ=なし、【異能】ランク値x2m半径の範囲攻撃として扱う。この攻撃を防御できなかった目標は、氷に閉じ込められ、R時間の間、状態異常[[封印]]の状態となる。 ・取得制限: 『元素災害』の元素=氷の異能効果を取得済みであること。
□ 18	限定解除 (アンリミテッド・ディファレント)	強化	常時	なし	自分	固定	その伝説武器の真の所有者として認められ、制限が解除される。 ・#10~#17の取得制限を無視して、これらの上位効果を取得できるようになる。 ・取得制限: 『元素災害』、『身体強化』、『飛行能力』、『火力増強』が取得済みであること。

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 思考宇宙船（シンキングシップ）／上位効果：超技術

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	偽装金属外殻（モーフィング・メタル）	創造	[メジャー]	精3	自機	変成	<p>宇宙船を構成する外殻が、自在に変形する流体金属でできている。</p> <ul style="list-style-type: none"> この異能効果を使用すると、擬態状態、宇宙船状態、偽装状態のいずれかに変形できる（この異能効果を取得していないと擬態状態を解除できない）。 擬態状態：デブリ、岩石などに擬態している。 宇宙船状態：本来の宇宙船として機能できる状態。 偽装状態：他の宇宙船や人工衛星に擬態している。 <p>※擬態状態、偽装状態では宇宙船としては認識されない。見破るためには、視覚以外の探知系異能効果を使用し、こちらの《超技術》と対抗判定が必要。</p>
□ 11	量子砲撃（クォンタム・キャノン）	攻撃	[メジャー]	精2	Rx1km	瞬間	<p>宇宙船に搭載されている砲撃システムで攻撃する。</p> <ul style="list-style-type: none"> この砲撃システムによる攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ＝効果値+10とする。 <p>この異能効果は、『偽装金属外殻』で宇宙船状態の時のみ使用可能。</p> <ul style="list-style-type: none"> 取得制限：『偽装金属外殻』が取得済みであること。
□ 12	対探知隠蔽（アンチ・サーチャー）	防御	[リアクト]	なし	自機	瞬間	<p>異能による探知から存在を隠す機能を持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 他の探知系異能効果による知覚・捜索が行われた場合、この異能効果で対抗を宣言したら、《隠密》の判定の2d6の出目に+1できる。 追加消費：＜精神力＞2点、上記の判定の2d6の出目にさらに+1できる。
□ 13	重力制御機動（グラビティムバー）	移動	常時	なし	説明	永続	<p>宇宙船は重力制御装置を搭載し、大気圏内／外を自在に飛行できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> この異能効果は、『偽装金属外殻』で宇宙船状態の時のみ使用可能。 大気圏内時の＜移動力＞＝所有者の＜移動力＞×【異能】ランク値x10 大気圏外時の＜移動力＞＝所有者の＜移動力＞×【異能】ランク値x1000 取得制限：『偽装金属外殻』が取得済みであること。
□ 14	星間移動（ワープ）	移動	[メジャー]	精6	説明	瞬間	<p>宇宙空間を歪曲し、瞬時にワープする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 迷わないために恒星を利用し、指定した別の恒星の近くへワープするのが基本。間違っ て指定無しでこの異能効果を使用した場合、帰ってこられる保証は無い。 一度でワープできる距離は、【異能】ランク値x10光年まで。 取得制限：『重力制御機動』が取得済みであること。
□ 15	脱出装置（ベイルアウトユニット）	移動	[オート]	なし	自機	瞬間	<p>宇宙船に脱出ポッドが搭載されている。</p> <ul style="list-style-type: none"> この異能効果を使用すると、座席ごと脱出ポッドに転送される。 脱出ポッドは宇宙から地上へ安全に移動できる性能を持つ。 宇宙船が破壊された際の脱出に使用するものだが、非常時以外でも使用してよい。 脱出装置はシートの数だけある。【異能】ランクが中級以下なら1つ、上級なら2つ、特級以上なら4つあるものとする。使用された脱出ポッドとシートは、『量子変換』を使用することで再装填される。 取得制限：『量子変換』が取得済みであること。
□ 16	太陽光発電（ソーラーパネル）	操作	常時	なし	自機	永続	<p>宇宙船はボディに太陽光発電システムを組み込んでいる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 太陽光発電システムからエネルギー供給することで、他の異能効果を発動する際に、その消費＜精神力＞を-1できる。 取得制限：『量子変換』、『転送機能』、『量子探査』の全てと『～子機』を2つ以上が取得済みであること。
□ 17	生存圏領域（ライフセーブフィールド）	操作	[メジャー]	精2	自機	R時間	<p>宇宙船の周りに力場を発生させ、その中では宇宙服無しで行動できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 宇宙空間や大気が希薄な環境で使用することで、宇宙服無しで船外修理等が可能。 この異能効果を使用することで、そのまま水中に入ることもできる。 取得制限：『重力制御機動』が取得済みであること。
□ 18	星間地図（ギャラクシーマップ）	探知	[オート]	なし	自機	R時間	<p>広大な宇宙空間の情報を表示する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ワープの演算補助に使用でき、『星間移動』の消費＜精神力＞を-1できる。 銀河間、恒星間、惑星間の情報をいつでも表示でき、恒星以外を目印により細かな位置へ『星間移動』でワープできるようになる。 取得制限：『星間移動』を取得済みであること。