

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 森人（ヴェルデホーナー）／上位効果：異種族

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	真銀魔剣（ミスリルソード）	創造	常時	なし	接触	固定	妖精騎士の装備であるミスリル銀で出来た剣を所持している（大きさや形状は自由）。 ・この剣を使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+3とする。 ・この剣を紛失時、【異能】ランク値と同じだけの<功績点>消費で再入手可能。
□ 11	真銀魔鎧（ミスリルメイル）	創造	常時	なし	接触	固定	妖精騎士の装備であるミスリル銀で出来た鎖帷子を所持している。 ・この鎧を装着中、受ける損壊ダメージを、【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。 ・この鎧はシャツのように他の衣類の下に着こむことができる。 ・この鎧を紛失時、【異能】ランク値と同じだけの<功績点>消費で再入手可能。
□ 12	妖精一角馬（モノセロス）	創造	常時	なし	接触	固定	妖精騎士のパートナーである妖精一角馬「モノセロス」を得る。 ・<生命力>=【異能】ランク値×20とし、0になったら死亡する。 ・このモノセロスが死亡した場合、【異能】ランク値x2と同じだけの<功績点>を支払うことで、新たなモノセロスをパートナーにできる。 ・モノセロスの<移動力>=【異能】ランク値×【異能】ランク値x10とする。 ・所有者と霊的リンクが構築され、考えるだけで呼び寄せたり、手綱を使わないで操ることができる。 ・取得制限：エルフ種のみ取得可。
□ 13	光の弓（シャイニング・ボウ）	創造	[マイナー]	精2	接触	R時間	光を集束させて弓を作り出す。 ・この弓を使った攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=効果値+3、射程距離=【異能】ランク値x100mとする。また、攻撃体勢を取ると矢が自動生成される。 ・この弓を他人が使うことはできない。
□ 14	暴風撃（ブラストウィンド）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx20m	瞬間	局所的な暴風で敵を吹き飛ばす。 ・攻撃：物理的、《異種族》、損壊ダメージ=効果値+7、【異能】ランク値x2m半径の範囲攻撃とする。 ・取得制限：『風の刃』を取得済みであること。
□ 15	妖精の輪（フェアリーリング）	移動	説明	精6	特殊	R時間	別の世界や次元に移動する門を描く。 ・直径1～2m程度の円を地面に描いた後でこの異能効果を発動すると、その円を指定した別世界や次元へ移動できる門として使用できる。 ・移動先が妖精界の場合、発動に必要な<精神力>は1点でよい。 ・妖精界から地球に移動する場合、発動に必要な<精神力>は3点でよい。 ・フェアリー種がこの異能効果を使用する場合、発動時の<精神力>消費は-1される。
□ 16	大地の恵み（ネイチャーブレスリング）	回復	[マイナー]	精2	接触	変成	大地から直接生命力を分けてもらい、傷を癒す。 ・判定不要。<生命力>を【異能】ランク値×3点回復。 ・取得制限：『森の恵み』が取得済みであること。 ・地上にいる場合のみ使用可能。異能効果や乗物等で空中／水上／水中にいる場合は使用できない。
□ 17	植物操作（プラントコントロール）	操作	[メジャー]	精2	Rx5m	R時間	植物を操る。 ・大木を操作することで力仕事をさせることができる。《頑強》の判定を《異種族》で行うことができ、その判定の2d6の出目に+2できる。 ・森や草原で移動を妨げないようにさせることで、その森や草原での移動の際、<移動力>に【異能】ランク値を加算できる。 ・フェアリー種がこの異能効果を使用する場合、発動時の<精神力>消費は-1される。
□ 18	吐息の水（ウォーターブレスリング）	強化	[マイナー]	精1	自分	R時間	水中で呼吸し、活動できるようになる。 ・水圧の影響を受けずに潜ることができ、水中を通常の<移動力>で移動できる。 ・追加消費：<精神力>1点毎に、他人1名にこの異能効果を付与できる。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 獣人（ワイルドインハビタンツ）／上位効果：異種族

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	残像攻撃（ミラージュアタック）	攻撃	[メジャー]	精1	自分	瞬間	残像を残すほどの高速ステップから攻撃を繰り返す。 ・攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+3、攻撃判定の2d6の出目に+1できる。 ・追加消費：＜精神力＞1点、被害計算時にこれを宣言することで、ダメージに【異能】ランク値+2点を加算できる。 ・取得制限：『俊足』を取得済みであること。
□ 11	咆哮撃（ハウリングブラスター）	攻撃	[メジャー]	精3	Rx10m	瞬間	物体を破壊できるほどの力に乗せた咆哮を放つ。 ・攻撃：物理的、《異種族》、損壊ダメージ=効果値+9、正面60度角で距離限界までの全てを攻撃できる範囲攻撃とする。 ・取得制限：『頑丈』を取得済みであること。
□ 12	獣跳躍（ビースト・リープ）	移動	[メジャー]	精1	自分	瞬間	強靭な身体のパネを使った跳躍を行う。 ・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。『俊足』などの移動強化を使用中にこの異能効果を使用するなら、そ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「ビースト・フリッター」が可能（移動距離＝＜移動力＞×1m）。
□ 13	感情嗅覚（エモーションナルスメル）	探知	[リアクト]	なし	Rx5m	瞬間	相手の臭いで相手の感情を正確に知る。 ・この異能効果による感情の感知をごまかすことはできない。ただし、機人と死人の感情を、この異能効果で知ることはできない。 ・取得制限：『超嗅覚』を取得済みであること。
□ 14	真偽嗅覚（トゥールスメル）	探知	[リアクト]	なし	Rx5m	瞬間	臭いで相手が嘘をついているかわかる。 ・この異能効果による真偽の判定ををごまかすことはできない。ただし、機人と死人に対しては、この異能効果で真偽を知ることはできない。 ・取得制限：『超嗅覚』を取得済みであること。
□ 15	超生存本能（エンハンスサバイバリティ）	治療	[メジャー]	精5	自分	変成	超活性化した生存本能により生き延びる。 ・判定不要。受けている[[麻痺]]、[[毒素]]、[[病気]]の効果除去できる。
□ 16	満月剛体（フルムーンストレングス）	強化	[オート]	なし	自分	Rx1分	満月期のみ身体能力が異常に向上する。 ・満月期（満月の夜がある1日を挟む前後1日の3日間）のみ、以下の効果を得る。 ・《頑強》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。 ・＜精神力＞を3点消費することで、満月期でなくてもこの異能効果を発動可能。 ・取得制限：『怪力』が取得済みであること。
□ 17	麻痺攻撃（パラライズアタック）	劣化	[メジャー]	精1	接触	瞬間	牙、もしくは爪による攻撃で相手を麻痺させる。 ・この異能効果は「攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+1、1点でもダメージを与えることができたなら、相手に状態異常[[麻痺]]を与える」とする。
□ 18	毒攻撃（ポイズンアタック）	劣化	[メジャー]	精2	接触	瞬間	牙、もしくは爪による攻撃で相手に毒を注入する。 ・この異能効果は「攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+2、1点でもダメージを与えることができたなら、相手に状態異常[[毒素]]を与える」とする。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 魔人（デモニックピープル）／上位効果：異種族

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	魔光嵐（ダークストーム）	攻撃	[メジャー]	精3	Rx30m	瞬間	黒いエネルギーの嵐を発生させる。 ・攻撃：物理的、《異種族》、損壊ダメージ=効果値+11、中心地点で渦を巻く【異能】リンク値x3m半径の範囲攻撃とする。 ・取得制限：『魔光弾』を取得済みであること。
□ 11	魔界門（デモニックゲート）	移動	[メジャー]	精3	無限	瞬間	具象界（地球）と魔界を行き来できる転移門を開く。 ・魔界を経由することで、地球のどこへでも移動可能。 ・追加消費：＜精神力＞1点毎に他人を一人連れていくことができる。 ・取得制限：『魔光翼』を取得済みであること。
□ 12	状態反転（リバースステータス）	治療	[メジャー]	精7	接触	変成	あらゆる状態異常を回復する。 ・死亡状態も一種の状態異常とみなし、この異能効果で蘇生させることができる。 ・この異能効果で状態異常／死亡から回復した者は、同時に＜生命力＞が全快し、即座に行動可能。 ・取得制限：『魔光回復』を取得済みであること。
□ 13	門魔種覚醒（ゲートブラッド）	強化	常時	なし	自分	固定	異空間転移能力に優れた種として覚醒する。 ・[マイナー] タイミングで＜精神力＞1点消費することで、視界内（最大でRx20m）の任意の位置に瞬間移動できる。 ・取得制限：『魔界門』を取得済みであること。
□ 14	賢魔種覚醒（ワイズブラッド）	強化	常時	なし	自分	固定	知恵、知識、記憶力に長けた種として覚醒する。 ・【知力】で判定する2d6の出目に+1できる。 ・取得制限：『魔光探知』を取得済みであること。
□ 15	貴族種覚醒（ノーブルブラッド）	強化	常時	なし	自分	固定	より高位の力を持つ種として覚醒する。 ・[メジャー] タイミングで発動する異能効果の消費を-1できる。消費=なしの異能効果には、この効果は適用できない。”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：『魔光嵐』を取得済みであること。
□ 16	魔王種覚醒（マスターブラッド）	強化	常時	なし	自分	固定	魔界の王として君臨する力に覚醒する。 ・[メジャー] タイミングで判定する異能効果の2d6の出目に+1できる。判定不要の異能効果には、この効果は適用できない。 ・取得制限：『貴族種覚醒』を取得済みであること。
□ 17	盲目呪詛（ブラインドネス）	劣化	[メジャー]	精1	接触	瞬間	触れた相手に盲目になる呪詛を流し込む。 ・この異能効果は「攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+1、1点でもダメージを与えることができたなら、相手に状態異常[[盲目]]を与える」とする。
□ 18	石化呪詛（ペトリフィケーション）	劣化	[メジャー]	精2	接触	瞬間	触れた相手に石化の呪詛を流し込む。 ・この異能効果は「攻撃：物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+2、1点でもダメージを与えることができたなら、相手に状態異常[[石化]]を与える」とする。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 機人（アーティフィシャルビーイング）ノ上位効果：異種族

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	生体外皮（バイオスキン）	創造	常時	なし	自分	固定	見た目、質感、体温等を人間そっくりの外見になるように作成された。 ・行動全てが自然になり、《器用》と《交渉》での判定の2d6の出目に+1できる。 ・ダメージ回復時、その外皮も自動的に修復される。
□ 11	飲食補給（フードサプライ）	回復	特殊	なし	自分	変成	食事をエネルギーに変換する機能を持つ。 ・1回の食事を摂ることで、＜精神力＞を1d6点回復できる。
□ 12	収納武器（ストレージウェポン）	創造	[オート]	なし	自分	変成	袖口、ポケット、スカートの中などから、物理的に入らないはずの大きさの近接武器を出現させる機能を持つ。 ・具体的な形状を決めること。取り出す毎に異なってもよい。 ・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+3とする。 ・この異能効果で取り出した武器を他人に使わせることはできない。
□ 13	内蔵火器（インナーアームズ）	創造	[オート]	なし	自分	変成	指先、腕、眼、口といった部分が変形して銃身が出現し、それで射撃を行う。 ・この武器を使った攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ＝効果値+3、射程＝Rx20mとする。
□ 14	変換修復（コンバトリペア）	回復	[メジャー]	説明	自分	変成	周囲の物質を吸収変換することで失われた器官や四肢を復元する。 ・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、自分の【体力】ランク値+2点の＜精神力＞消費が必要。 ・この異能効果で他人を治すことはできない。 ・取得制限：『自動修復』、『分析機能』、が取得済みであること。
□ 15	中枢機体（コアボディ）	操作	[オート]	なし	自分	変成	ボディのコア部分が手乗りサイズの人形になっている。 ・＜生命力＞が0、もしくは死亡状態に移行した際に、この異能効果を発動することで、その外部ボディを捨て、コアボディだけで生き残ることができる。 ・コアボディの＜生命力＞上限＝【異能】ランク値とする。 ・失われた外部ボディは、『変換修復』を使用することで復元できる。 ・取得制限：『自重軽減』、『変換修復』が取得済みであること。
□ 16	外部記憶（アウターメモリー）	強化	常時	なし	自分	永続	ネットワークを利用して記憶や知識を強化している。 ・【知力】で判定する2d6の出目に+1できる。 ・取得制限：『動体探知』、『自動修復』が取得済みであること。
□ 17	強化自我（エンハンスド・エゴ）	強化	常時	なし	自分	永続	思考を司るコア部分が自己修復により高性能化した。 ・【精神】で判定する2d6の出目に+1できる。 ・取得制限：『自動修復』、『変換修復』が取得済みであること。
□ 18	絶対忠誠（アブソリュートロイヤリティ）	強化	常時	なし	自分	永続	命令に逆らうことができない主（あるじ）が存在する。 ・主は元々存在していたとしてもよいし、誰かを主として新規設定してもよい。 ・主の命令はいかなる状況、状態、環境であっても実行しなければならない（命令を拒否できない）。これには自殺／自損するような行動も含まれる。また、主にとって不利益となる、あらゆる行動が不可能になる。 ・ボディに搭載されたリミッターが解除され、全ての判定の2d6の出目に+1できる。 ・追加消費：＜精神力＞3点、全ての判定の2d6の出目にさらに+1できる。この効果は主がそのセッションに参加しているPCである場合のみ可能。 ・取得制限：『家事万能』、『分析機能』、『疲労耐性』、『心理耐性』が取得済みであること。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 宙人[そらびと] (ステラーインテント) / 上位効果：異種族

	#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□	10	熱線治療 (ビームトリート)	治療	[メジャー]	精2	Rx10m	変成	調節して放射した熱線が目標を浄化する。 ・発動時に《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)。 ・取得制限：『熱線変換』が取得済みであること。
□	11	熱視線 (サイトラインビーム)	攻撃	[メジャー]	精1	Rx20m	瞬間	瞳から見た地点へビームを放つ。 ・攻撃：物理的、《異種族》、損壊ダメージ=効果値+3、攻撃の判定時の2d6の出目に+1できる。 ・取得制限：『熱線攻撃』が取得済みであること。
□	12	巨神形態 (タイタンフォーム)	強化	[メジャー]	精10	自分	Rx1分	身長10倍、質量1000倍の巨人に変身する。 ・持続時間中、以下の効果を得る。 ・【体力】ランク値=元の【体力】ランク値+【異能】ランク値となる(最大9)。 ・《近接》によるダメージに【異能】ランク値x4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x4点を軽減できる。 ・一時的に<生命力>が【異能】ランク値x10点増える(これはこの異能効果が解除されたら消える)。 ・取得制限：『熱線変換』が取得済みであること。
□	13	移動装備 (ムーブアシスト)	強化	[オート]	精1	接触	R時間	普段は腕輪だが、命令すると翼やマント、バックパック等に変形(具体的な形状は自由)し、移動力を強化する。 ・腕輪以外に変形させて装備することで<移動力>を10倍にできる。 ・持続時間が終了すると、自動的に腕輪の形状に戻る。
□	14	攻撃装備 (アタックアシスト)	強化	[オート]	精1	接触	R時間	普段は腕輪だが、命令すると近接武器に変形(具体的な形状は自由)し、攻撃を強化する。 ・腕輪以外に変形させて装備することで《近接》の判定の2d6の出目に+1できる。 ・持続時間が終了すると、自動的に腕輪の形状に戻る。
□	15	防御装備 (ディフェンスアシスト)	強化	[オート]	精1	接触	R時間	普段は腕輪だが、命令すると盾に変形(具体的な形状は自由)し、防御を強化する。 ・腕輪以外に変形させて装備することで物理的攻撃に対する防御判定の際の2d6の出目に+1できる。 ・持続時間が終了すると、自動的に腕輪の形状に戻る。
□	16	宇宙通信 (コズミックシグナル)	伝達	[メジャー]	なし	説明	R時間	宙人同士で通じる星間テレパシー。 ・この異能効果で通信可能な距離は【異能】ランク値x100光年まで。 ・追加消費：<精神力>1点、R時間の間、電波やそれに類するものを使った通信装置を、この異能効果の通信対象にすることができる。この手段を用いた場合、その通信装置には送信元不明の存在からの通信が入ることになる。 ・一度発動すると、持続時間中、意識することなく効果を維持できる。
□	17	星間探査 (インターステラーサイト)	探知	[メジャー]	精2	自分	R時間	宇宙を超広域にわたって知覚できる。 ・この異能効果で知覚可能な距離は【異能】ランク値x100光年まで。 ・知覚できる情報は視覚(映像)に限られる。 ・一種の超知覚能力ではあるが、透視能力のように使えない。
□	18	生命の継承 (ライフ・インヘリタンス)	回復	[メジャー]	なし	接触	変成	自らの力の全てを目標に託す。 ・触れた目標に、自分の記憶と異能の力全てを渡して消滅する。目標となったキャラクターは宙人となり、PCとして活動できる。 ・この異能効果の目標に、異能者を指定することはできない。 ・目標が死亡している場合、この効果を使用すると、力全てを渡した段階で蘇生させることができる(<生命力>、<精神力>は全快する)。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 死人（ライフレス）／上位効果：異種族

#	異能効果	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	死の大鎌（デスサイズ）	創造	[マイナー]	精4	自分	R時間	<p>触れた相手の生命力を奪う死神の大鎌を作り出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> この大鎌を使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+4とする。 この大鎌を使った攻撃が命中時、防御側は防具や異能効果などでこのダメージを軽減できない。 この大鎌を使った攻撃が命中時、与えたダメージと同じ点数だけ、自分の<生命力>を回復できる。 取得制限：『死の接触』が取得済みであること。
□ 11	死の選択肢（フェイタルセレクション）	攻撃	[メジャー]	精2	自分	瞬間	<p>自分と分身の幻影による同時攻撃でどちらを防御するのかを迫る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 攻防のお互いが1d6を振る。出目が奇数同士か偶数同士なら防御成功、違うなら攻撃命中とする。この攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値とし、中位成功したものととしてダメージを算出する。 この攻撃に対し範囲防御を選択するなら、通常の命中判定として処理する。
□ 12	恐怖重圧（テラプレッシャー）	攻撃	[メジャー]	精1	Rx1m	瞬間	<p>死の気配を圧縮して放射することで、生き物の魂を傷つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> 攻撃：非物理、《異種族》、消耗ダメージ=効果値+5、精神攻撃として扱う。 取得制限：『死の接触』、『死の抱擁』、『騒霊念動』が取得済みであること。
□ 13	非実体化（ネガマテリアライズ）	強化	[マイナー]	精3	自分	R時間	<p>位相をずらし、映像のような非実体状態となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> この異能効果を発動中、物理的な干渉を受けない状態となる。同時に、自分も他へ物理的な干渉を行うことはできなくなる（他の異能効果による物理的干渉を含む）。 この異能効果を発動中、物体の影響を受けずに通り抜けることができるが、移動のためには『空中浮遊』が必要。 この異能効果を発動中でも、火、光、電気による影響は受ける。 取得制限：『空中浮遊』が取得済みであること。
□ 14	死への秒読み（ファイナルカウントダウン）	強化	[オート]	精1	自分	R時間	<p>周囲の死の気配を読むことで先手を打つ。</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	透明化（ノーイグジスト）	強化	[オート]	精4	自分	R時間	<p>位相をずらし通常では見えない透明化状態となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> この状態になった死人を知覚するには、視覚以外の探知系異能効果を用いる必要がある。 知覚できない者からは存在しないのと同じ状態になる（その位置に攻撃をしたとしても命中しない）。これは機械による知覚にも有効。
□ 16	死神化（デスフォーム）	強化	[オート]	精6	自分	Rx1分	<p>一時的に死神（黒いローブを纏った骸骨）の姿となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 持続時間中、光と火以外の攻撃からはダメージを受けない。 持続時間中、消耗ダメージを受けない（異能効果発動によるものは除く）。 持続時間中、精神に影響を与える効果（異能効果を含む）の影響を受けない。
□ 17	死神転化（ビカム・リーパー）	強化	[メジャー]	精10	自分	変成	<p>死人としての存在が限界を迎え、死神に変化する。</p> <ul style="list-style-type: none"> この異能効果を発動すると、常時、『死神化』の状態となる。 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：『死の接触』、『空中浮遊』、『幽世時間』、『死の視線』、『死の大鎌』、『死神化』が取得済みであること。
□ 18	愛しの君へ（ラヴァーズフォーム）	劣化	[メジャー]	精4	自分	R時間	<p>目標を催眠状態にし、自分を恋人や家族であると誤認させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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、会話で情報を引き出すことができる。 誤認させる姿をしたものが既に死んでいる場合、上記の《異種族》の判定の2d6の出目に+2できる。

[異能戦記~Annihilation War~] 異能効果一覧

■ 霊鬼（エクスターナル・オーガ）／上位効果：異種族

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	てんそうらんけん 天叢雲剣 (ディヴァインソード)	創造	[マイナー]	精3	接触	R時間	<p>霊力を集束させて大剣を作り出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この大剣を使った攻撃は、物理的、《近接》、損壊ダメージ=効果値+7とする。 ・追加消費：<精神力>1点、この大剣から真空の刃を放射することで、【異能】ランク値m半径の範囲攻撃に切り替えることができる。 ・この大剣を他人が使うことはできない。
□ 11	あめのかごゆみ 天鹿兎弓 (ディヴァインボウ)	創造	[マイナー]	精3	接触	R時間	<p>霊力を集束させて大弓を作り出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この大弓を使った攻撃は、物理的、《射撃》、損壊ダメージ=効果値+5、射程距離=【異能】ランク値x100mとする。また、攻撃体勢を取ると矢が自動生成される。 ・攻撃体勢を取ると、狙った地点を拡大視できる望遠鏡の効果も得るため、通常の視力でははっきり見えない距離でもペナルティー無しで撃ち込める。 ・この大弓を他人が使うことはできない。
□ 12	いしんでんしん 以心伝心 (マインドリンク)	伝達	[メジャー]	精3	特殊	R時間	<p>天と地の氣に霊力を反応させることで精神感応を起こす場を発生させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持続時間中、自分以外の【異能】ランク値x2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。
□ 13	てんちしんめい 天地神明 (リバースライフ)	回復	[メジャー]	説明	接触	変成	<p>天と地の氣に霊力を合わせて練り上げることで死者の生命を取り戻す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・死亡してから【異能】ランク値x1時間以内の死体のみ目標にできる。死体は3分の2以上残っていれば、どこか欠損していてもよい。 ・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。 ・取得制限：『霊心回復』と『霊心治療』の異能効果を取得済みであること。
□ 14	しっふうじんらい 疾風迅雷 (ライトニングバースト)	強化	[オート]	精3	自分	R時間	<p>地脈から力を吸い上げ、霊力と合わせて練り上げることで爆発的な運動能力を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持続時間中、《近接》と《体術》で行う判定の2d6の出目に+1。 ・持続時間中、<移動力>=本来の<移動力>×【異能】ランク値となる。
□ 15	あまのいわやと 天岩屋戸 (ミスコングネイティブ)	強化	[メジャー]	精4	自分	R時間	<p>霊力の強力な結界を纏い、周囲に認識されない状態となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・五感以外での探知手段がある場合のみ、《異種族》との対抗判定で勝ったら知覚できるようになる。 ・探知されない場合、透明であるかのように扱う。
□ 16	けんどうしょうらい 捲土重来 (リドウ)	強化	[オート]	精6	Rx10m	瞬間	<p>極限まで研ぎ澄まされた洞察力が運命すら覆す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動したら運命転換「リロールダイス」を使用できる。 ・この異能効果による振り直しを他人の判定に使用してもよい。
□ 17	そっせんすいはん 率先垂範 (ティーチング)	強化	[オート]	精2	Rx10m	R時間	<p>戦況を俯瞰し、戦術的・戦略的指揮に長ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラウンド開始時に[オート] タイミングを消費して発動宣言することで、そのラウンド終了までの間、【異能】ランク値x1人までの目標に以下の効果を与える。 ①<行動力>に指揮者の【異能】ランク値を加算。 ②攻撃の判定の2d6の出目に+1。 ③防御の判定の2d6の出目に+1。
□ 18	せんしゅうばんさい 千秋万歳 (エターナルキーパー)	強化	常時	なし	自分	固定	<p>悠久の番人とも呼ばれる不老の長命種に覚醒している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・寿命の無い不老の存在になるが、不死ではないことに注意。 ・ため込んだ知識により【知力】で判定する2d6の出目に+1できる。 ・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。

[異能戦記～Annihilation War～] 異能効果一覧

■ 超知性化動物（エヴォルヴ・アニマル）／上位効果：異種族

#	効果名称	方式	タイミング	消費	距離	持続	効果説明
□ 10	機械従者（スクワイヤ・ドール）	創造	常時	なし	説明	永続	電波で制御可能な機人を従者として所持している。 ・従者（外見は自由に設定してよい）を世話係や飼い主のように立ち回らせることができる。従者の耐久力＝【異能】ランク値+15とする。 ・動物には無理でも人間なら簡単な行動は、全て従者にやらせることができる。判定が必要な場合、従者を制御している本人が《異種族》で判定する。 ・従者は『電波通信』の距離内でなら問題なく操れる。その距離を超えてしまうと、従者は動かない人形となる。 ・もし従者が破壊された場合、【異能】ランク値と同じだけの＜功績点＞を支払うことで、新たな従者を獲得できる。 ・取得制限：『電波通信』を取得済みであること。
□ 11	人化（ヒューマナイズ）	操作	[メジャー]	精1	自分	説明	長年の経験の蓄積で人の姿に変身する力を獲得した。 ・持続時間中、《器用》で行う判定の2d6の出目に+1できる（同様の効果と重複可）。 ・耳や尻尾といった部分が残っている獣人のような姿になってもよい。 ・この異能効果はいつまでも維持可能。解除宣言で一瞬で元に戻る。
□ 12	縮小化（スモール・アニマル）	操作	[メジャー]	精3	自分	説明	体の密度を調整して縮小化する。 ・最大で全長が【異能】ランク値+1分の1の大きさになれる（体重も合わせて減少）。 ・持続時間中、《体術》と《隠密》の判定の2d6の出目に+2できる。 ・この異能効果はいつまでも維持できる。解除宣言で一瞬で元に戻る。 ・取得制限：『超運動力』を取得済みであること。
□ 13	巨大化（ジャイアント・アニマル）	操作	[メジャー]	精3	自分	説明	体の密度を調整して巨大化する。 ・最大で全長が【異能】ランク値+1倍の大きさになる。体重もそれに合わせて増え、持続時間中、以下の効果を得る。 ・《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。 ・一時的に＜生命力＞に+【異能】ランク値x10点（解除時にこの増加分は消える）。 ・この異能効果はいつまでも維持できる。解除宣言で一瞬で元に戻る。 ・取得制限：『超身体力』を取得済みであること。
□ 14	寝子（スリーピングソナー）	探知	[リアクト]	なし	自分	瞬間	寝ていても起きているかのように周囲の物音に反応できる。 ・睡眠中でも周囲への知覚を行い、物音に反応してすぐに行動できる。 ・不意打ちされたことで受けるマイナスの修正を1点だけ軽減できる。
□ 15	電波通信（バイオ・ラジオ）	伝達	常時	なし	Rx1km	永続	電波を送受信できる触覚が生える。 ・電話やメールも可能。無線機に割り込んで通話もできる。 ・『精密作業』を取得していればコンピューターのハッキングも可能。
□ 16	超生存力（サバイバビリティブースト）	強化	常時	なし	自分	永続	極地や劣悪な環境で生き延びる能力に長ける。 ・《生存》で行う判定の2d6の出目に+1。
□ 17	狩場（ハンティング・エリア）	強化	説明	精1	自分	R時間	周囲の地形を把握し、獲物や食べ物の獲得に有利な立ち回りを行う。 ・持続時間中、《知覚》と、《隠密》で行う判定の2d6の出目に+1。 ・取得制限：『超聴覚』か『超嗅覚』のどちらかを取得済みであること。
□ 18	長命種（エターナル・レイス）	強化	[メジャー]	精10	自分	変成	仙人のような力を獲得し、不老になったもの。 ・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、＜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：『超持久力』を取得済みであること。