

■一般特技

一般特技は、いかなるクラスであっても取得することができる汎用特技である。レベルアップに選んだクラスの特技枠を使うことで取得する。

「キャラクターレベル」の隣に※印がある特技は、非常に強力な特技であるため、取得の際にGMと相談すること。

▼±50 副特技（副特技）

±50 副特技は、ライフパスと同じような意味を持つ「演出のためだけの判定」に用いる特技である。戦闘では使用できない。

主特技を使用したキャラクターと対抗判定をする場合、「主特技優先の法則」により、副特技を使用したキャラクターが基本的に敗北する。

取得の際は「+50」か「-50」のどちらかを選択すること。PCは相応しい±50 副特技をオリジナルで作成しても良い。

▼薬物・防具（主特技）

『物品』を表現した一般特技である。

特技名称欄が黒のものは、スキルウェポン・薬物・防具などの物品とする。

これらは基本的に誰でも所有・入手することができるものであり、「聖職者」の《物品調達》などで臨時に取得することもできる物理的な品物でもある。

GM判断でセッション中に特別に使用可能にさせても良い（準備として《鎮静剤》を渡す、教会から《法衣》が支給される、など）。

▼強化・加護・覚醒（主特技）

特殊な状態であることを表す一般特技。《強化手術》の複数取得などについては、GMと相談して取得すること

▼合成（主特技）

特技と特技を合体する一般特技。

既に取得していた特技を削除・消滅させることで、強力な特技を新たに取得することができる。削除の際は、GMと相談すること。

▼自動取得（主特技）

成長時に主特技として取得しなくても、すべてキャラクターが使うことができる基本行動を特技という形で表現している。

使用したいタイミングで宣言をすること。

▼ライフパス特技（主特技）

『ライフパス特技』で取得できる一般特技。

「基本ライフパス特技」「組織ライフパス特技（追加で、機関ライフパス特技）」「英霊ライフパス特技」「神のカライフパス特技」の4種類がある。

「基本ライフパス特技」は一部を除いて、キャラクターメイキング段階でしか取得することができない。

・組織ライフパス特技

退魔組織『教会』やその下位団体、その他の能力者団体や種族の組織、『AW』の舞台となる街にある店舗やサービス、名の知れた財閥などを表現している。

・機関ライフパス特技（組織ライフパスに含む）

十年前に『教会』によって解体された、超人類能力開発研究所『機関』の所属員、または関係者であることを表現している。

通常の組織ライフパスと同等に取得が可能。

・英霊ライフパス特技

過去の偉人や、歴史的な英雄の魂が魔力によって肉体を形成して現世に生じた存在『英霊』を表現している。詳細はP. 203 参照。

・神のカライフパス特技

『正五神』と『邪神八柱』の力を授かった者を表現している。詳細はP. 204 参照。

±50副特技

副特技

+50 [???] 一般特技 副特技

キャラクターレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: なし

回数: なし

効果: [???] な行動をしたときの判定の達成値 +50。

-50 [???] 一般特技 副特技

キャラクターレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: なし

回数: なし

効果: [???] な行動をしたときの判定の達成値 -50 (最低値1)。

この特技を使用してわざと判定に失敗した場合、【MP】を2点回復できる。

● ±50副特技のルール

±50副特技を取得の際は「+50」か「-50」のどちらかを選択すること。

自由な±50副特技をオリジナルで作成しても良い。

▼《+100直感》と《+99狂化》

《+100直感》は、直感的な行動をしたときの判定の達成値に+100する特技である。

《+99狂化》は、暴走的な行動をしたときの判定の達成値に+99する特技である。

● +50副特技 & -50副特技 D66

	1	2
1	+100直感	±50人畜無害
2	±50可憐幼気	±50柔和
3	±50粗野	±50清潔
4	±50謹厳実直	±50天真爛漫
5	±50可哀想	±50絢爛
6	±50胡乱	±50怪奇

	3	4
1	±50明朗快活	±50流行
2	±50英姿颯爽	±50ナンパ
3	±50平凡	±50文学才能
4	±50鉄仮面	±50芸術審美
5	±50動物愛	±50美形
6	±50音感	±50礼儀作法

	5	6
1	±50イタズラ	±50対魔力
2	±50家事	±50陣地作成
3	±50逃げ足	±50気配遮断
4	±50回復力	±50単独行動
5	±50道具作成	±50カリスマ
6	±50黄金律	+99狂化

すいみんやく

睡眠薬

一般特技（薬物）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：マイナー／スキルウェポン○

判定：【体力】 対象：単体

射程：至近 代償：なし

回数：1 シナリオに3回まで

効果：常人であれば一発で眠気に襲われ能動的行動ができなくなる即効性の薬を表わす特技。

対象は【体力】判定で難易度8（GM判断で加減可能）の判定を行なう。失敗した場合、バッドステータス『放心』か、分類「モブ」の場合は行動済になる。使用者が与える効果を選ぶこと。

一般特技 主特技

そせいやく

蘇生薬

一般特技（薬物）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：メジャー／スキルウェポン○

判定：【知覚】 対象：単体

射程：至近 代償：なし

回数：1 シナリオに3回まで

効果：気付け、止血などの手当を行なう薬を持つことを表わす特技。

【知覚】判定で[8+GMの設定した難易度]の判定を行なう。成功した場合、戦闘不能状態の対象1体の【HP】を1まで回復する。ただし、対象は行動済になる。

こうふんざい

興奮剤

一般特技（薬物）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：マイナー／スキルウェポン○

判定：自動成功 対象：単体

射程：至近 代償：なし

回数：1 シナリオに[キャラクターレベル]回まで（最大20回）

効果：感情を昂ぶらせ、やる気を起こさせる薬を持つことを表わす特技。非常に濃厚な香りで、官能をくすぐらせる媚薬の効果も持つ。

【MP】を1D6点回復する。

ちんせいざい

鎮静剤

一般特技（薬物）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：マイナー／スキルウェポン○

判定：自動成功 対象：単体

射程：至近 代償：なし

回数：1 シナリオに[キャラクターレベル]回まで（最大20回）

効果：異常事態に見舞われた体を落ち着けることで精神的にも肉体的にも癒される薬を持つことを表わす特技。

【HP】を2D6点回復する。

しひやく

痺れ薬

一般特技（薬物）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：マイナー／スキルウェポン○

判定：【体力】 対象：単体

射程：至近 代償：なし

回数：1 シナリオに3回まで

効果：常人であれば体が痺れ一切の行動ができなくなる即効性の薬を表わす特技。

対象は【体力】判定で難易度10（GM判断で加減可能）の判定を行なう。失敗した場合、バッドステータス『毒』か『麻痺』になる。この特技の使用者が与える効果を選ぶこと。

こうふんざいプレミアム

興奮剤PRE

一般特技（薬物）主特技

キャラクターレベル：10

タイミング：マイナー／スキルウェポン○

判定：自動成功 対象：単体

射程：至近 代償：なし

回数：1シナリオに5回まで

効果：最高品質の興奮剤を表わす特技。

【MP】を4D6点回復する。

この特技を1つ使用するとき、同時に《興奮剤》を1つ消費することで効果を「5D6点回復」に、また、同時に《興奮剤EX》を1つ消費することで【MP】を6D6点回復に変更できる。

ばんのうやく

万能薬

一般特技（薬物）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：マイナー／スキルウェポン○

判定：自動成功 対象：単体

射程：至近 代償：なし

回数：1シナリオに3回まで、キャラクターレベル10以上なら1シナリオに5回まで

効果：病気や呪いを治療する薬を持つことを表わす特技。

対象のバッドステータス1つを回復する。

いじげん

異次元バッグ

一般特技（防具）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：常時／防具

判定：自動成功 対象：自身

射程：至近 代償：なし

回数：なし

効果：ウズマキに入れた物品を他者でも自由に取り出すことができる魔法のバッグを表わす特技。

本来、ウズマキに入れた本人しか引き出せないといわれる物品を取ることができる。ただし、取り出したい物品を正しく認識して引き出すか、特定の呪文を唱えなければ使用できない。

れいやく

霊薬

一般特技（薬物）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：マイナー／スキルウェポン○

判定：自動成功 対象：単体

射程：至近 代償：なし

回数：1シナリオに1回まで

効果：体内に含んだ者は、普段では使わない力を解放できるという薬を持つことを表わす特技。

そのシーンの間、ダメージ+1D6。

きんしょ

禁書

一般特技（防具）主特技

キャラクターレベル：1※

タイミング：常時／防具

判定：自動成功 対象：自身

射程：至近 代償：なし

回数：なし

効果：高度な魔導書、一般に流通してはいけない驚異的な知識が記した本を表わす特技。

特技取得時、この特技とは別にもう1つ特技を選択し、自動取得する。特技名を《○○の禁書》と記述し、その特技の効果に×[n]か、+[n]する。○○と[n]はGM判断で自由設定する。

こうふんざいイーエックス

興奮剤EX

一般特技（薬物）主特技

キャラクターレベル：8

タイミング：マイナー／スキルウェポン○

判定：自動成功 対象：単体

射程：至近 代償：なし

回数：1シナリオに5回まで

効果：高濃度の興奮剤を表わす特技。

【MP】を2D6点回復する。

この特技を1つ使用するとき、同時に《興奮剤》を1つ消費することで《興奮剤EX》の効果を【MP】を2D6点回復から【MP】を3D6点回復に変更できる。

ほうごふく
防護服

一般特技（防具）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：常時／防具

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：なし

回数：なし

効果：衝撃を抑えるための防護服を身に着けていることを表わす特技。

【物理防御点】に+ [キャラクターレベル÷3 (切捨)]。

スフィアメモリ

一般特技（防具）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：常時／防具

判定：自動成功 対象：単体

射程：至近 代償：1MP

回数：なし

効果：「イレギュラー」の記録用ソウルデバイスを譲渡できるように開発した物品を表わす特技。

物品に特定の記憶や記録を保存する。また、触れた者はビデオテープを再生したように記録を見ることができる。[タイミング：オート]で使用でき、再生、記録ともに代償を払うこと。

きょうか しゅじゅつ
強化手術

一般特技（強化）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：常時

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：なし

回数：なし

効果：身体訓練を施していることを表わす特技。

【能力基本値】1つに+3。《強化手術：体力》のように記述し、対象となる能力値ごとに別の特技として取得することができる。

一度取得した能力を《強化手術：体力2》のように記述し、重複取得することもできる。

とくれいけんげん あかし
特例権限の証

一般特技（防具）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：常時／防具

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：なし

回数：なし

効果：特異存在から身を守る装備を表わす特技。

分類「魔族」と「神霊」からのダメージに対する【物理防御点】と【霊力防御点】に各+3。

キャラクターレベル5まで：各+3。

キャラクターレベル6～11：各+6。

キャラクターレベル12以上：各+9。

じゅくれん
熟練

一般特技（強化）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：常時

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：なし

回数：なし

効果：様々な技術や知識を蓄えていることを表わす特技。

取得時に能力値1つを選択する。その能力値を使用した判定のクリティカル値を-2。

この特技は《熟練：体力》のように記述し、対象となる能力値ごとに別の特技として取得可能。

ほうい
法衣

一般特技（防具）主特技

キャラクターレベル：1

タイミング：常時／防具

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：なし

回数：なし

効果：特殊な攻撃から身を護る法衣を身に着けていることを表わす特技。

【霊力防御点】に+ [キャラクターレベル÷3 (切捨)]。

かくせい じ かんていし
覚醒：時間停止

キャラクターレベル：3※ 一般特技（覚醒）主特技

タイミング：セットアップ

判定：自動成功 対象：シーン

射程：視界 代償：2 D 6 MP

回数：1 シーンに1回まで

効果：クラスが「世界遣い」であることが条件。止まった時空の中で自分だけが動く特技。

シーンに登場する全キャラクターを行動済にする。この特技を使用したラウンドは時間が進まず、行動済になったキャラクターは一切行動ができず、起きたことを知覚や記憶することができない。

かがみ か こ
鏡の加護

一般特技（加護）主特技

キャラクターレベル：8

タイミング：常時

判定：自動成功 対象：本文

射程：至近 代償：なし

回数：なし

効果：神器の鏡の加護を受ける特技。

【スキルウェポン】のダメージに+ [1 D 6 + 4]。

また、使用者と同エンゲージ内にいる味方全員の【スキルウェポン】のダメージに+1 D 6。

かくせい せ かいそうぞう
覚醒：世界創造

キャラクターレベル：5 一般特技（覚醒）主特技

タイミング：常時

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：なし

回数：なし

効果：自クラスの副特技を10個以上習得しているキャラクターが条件。「世界遣い」の特技《世界創造》を使用できる。例えばクラス「魔術師」ならば、「魔術師」の副特技を10個所持していれば取得可能。特技名を《覚醒：世界創造魔術師》とし、以後《世界創造》として使用可能。

まがたま か こ
勾玉の加護

一般特技（加護）主特技

キャラクターレベル：8

タイミング：セットアップ

判定：自動成功 対象：本文

射程：視界 代償：なし

回数：1 シナリオに3回まで

効果：神器の勾玉の加護を受けていることを表わす特技。

使用者と、視界内にいるキャラクター（範囲選択）全員が戦闘移動を即座に行なえる。このとき、エンゲージは離脱できない。

かくせい ま そく けつみやく
覚醒：魔族の血脈

キャラクターレベル：5※ 一般特技（覚醒）主特技

タイミング：セットアップ

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：2 D 6 HP

回数：1 シーンに1回まで

効果：「ライフパス特徴：闇の衝動を持つ」か、クラスが「異端者」か、分類「魔族」であることが条件。負の感情で一時的に解放させる特技。

エネミーパワーの《EP：チャージ》《EP：飛行》《EP：武器射程》のいずれか1つを選択し、そのシーン間、使用可能にする。

せいけん か こ
聖剣の加護

一般特技（加護）主特技

キャラクターレベル：10※

タイミング：常時

判定：自動成功 対象：自身

射程：なし 代償：なし

回数：なし

効果：《コネ「ウズマキ」》を取得していることが条件。神器の聖剣の加護を受ける特技。

使用者が取得していない他クラスの特技の中から、特技を1つ取得できる。《聖剣の加護：〇〇》と記述すること。クラスレベル条件付き特技は取得できない。2つまで重複取得可能。

※5版ルールブック初版印刷に掲載できなかった追加特技

ぞくせい	
属性スイッチ	一般特技（強化）主特技
キャラクターレベル: 1	
タイミング: メジャー/スキルウェポン○	
判定: 自動成功	対象: 自身
射程: なし	代償: 1MP
回数: 1シナリオに5回まで	
効果: 武器の属性を変更する特技。 そのシーンの間、スキルウェポンを物理なら霊力ダメージ、霊力なら物理ダメージを与えるものに変更する。命中判定に使用する【命中値】は変わらない。再度使用すれば元に戻すことができる。	

ごうせいかいすう

合成回数

一般特技（合成）主特技

キャラクターレベル：15

タイミング：常時

判定：自動成功

対象：自身

射程：なし

代償：なし

回数：なし

効果：特別な力を自在に操る特技。

取得している [回数：1 シナリオに○回まで] の特技を1つ選択する。《合成回数：選択した特技》と記述し、使用回数に+1。選択した特技と、更に取得している特技を4つ選択し、合計5つの特技を削除すること。削除した特技は再取得可能。

合成 主特技

ごうせいぶき

合成武器

一般特技（合成）主特技

キャラクターレベル：12

タイミング：常時

判定：自動成功

対象：自身

射程：なし

代償：なし

回数：なし

効果：【スキルウェポン】を2つ以上取得していることが条件。武器と武器を組み合わせる特技。

メインウェポンとサブウェポンを選択する。メインウェポンの効果に、サブウェポンのダメージ量を追加する。特技名を《合成武器：メインウェポン名》と記述し、サブウェポンに指定した特技を削除すること。

サブウェポンのダメージ属性、付加効果、代償は追加できない。また、《魂を纏う腕》をサブウェポンに選択することはできず、合成したスキルウェポンは合成できない。

例 メイン《魔導書》+サブ《両手武器》の場合

《魔導書》の「[1D6+【意志】点の霊力ダメージ]」の効果に、《両手武器》の「[2D6]点を追加して、「[3D6+【意志】点の霊力ダメージ]」に変更する。

このとき、《両手武器》の「命中判定時にプロ目命中でダメージが増加する」効果は追加されない。

ごうせいこうりよく

合成効力

一般特技（合成）主特技

キャラクターレベル：10

タイミング：常時

判定：自動成功

対象：自身

射程：なし

代償：なし

回数：なし

効果：特技同士を組み合わせる特技。

特技を取得したとき、取得している [レベル：1] のダイスを用いる「【HP】、または【MP】を回復する特技」「ダメージ上昇をさせる特技」を1つ選択する。選択した特技の効果に+1D6。

特技名を《合成効力：選択した特技名》と記述すること。選択した特技は消滅する。

レベルアップごとに《合成効力：○○》のように重複取得可能。

例1《合成効力：肉体復元》の場合

効果を「対象の【HP】を[3D6+クラスレベル×3]点回復する」に変更する。

例2《合成効力：封印の牙》の場合

効果を「そのラウンドの間、ダメージ+[1D6+4]」に変更する。

例3《合成効力：アトリビュート》の場合

効果を「対象の【MP】を、[1D6+使用者の【幸運基本値】点回復する」に変更する。

た にん

他人をかばう

一般特技 自動取得

キャラクターレベル: 1

タイミング: オート

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: 至近

代償: 本文

回数: なし

効果: 同じエンゲージに存在するキャラクターに対する攻撃を、代わりに受ける自動取得特技。

未行動の状態で宣言し、その後、行動済になる。範囲攻撃でかばう対象とかばわれる対象が同時に攻撃を受けた場合、かばった対象は実ダメージを2倍にして算出する（【防御点】有効）。

ふ い う

不意打ち

一般特技 自動取得

キャラクターレベル: 1

タイミング: 本文

判定: 【反射】

対象: 単体

射程: 至近

代償: なし

回数: なし

効果: 待ち伏せをする、寝込みを襲撃する自動取得特技。

使用者の【反射】と、対象の【知覚】（GM判断で修正を入れること）で対抗判定を行なう。成功した場合、対象の最初のラウンドを行動済にすることができる。

む げん か い ほう

無限の解放

一般特技 自動取得

キャラクターレベル: 1

タイミング: メジャー/スキルウェポン○

判定: 【任意命中値】

対象: 範囲（選択）

射程: 視界

代償: 本文

回数: なし

効果: 生命力を解放し、自爆する自動取得特技。

対象に、[現在【HP】+現在【MP】+キャラクターレベル] 点の選択した【命中値】属性ダメージ（【防御点】有効）を与える。この特技を使用した場合、メインプロセス後に死亡する。

自動取得 主特技

じゅうたく

住宅

一般特技 自動取得

キャラクターレベル: 1

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: なし

回数: なし

効果: 住处としている場所を表わす自動取得特技。住宅の細かい設定、場所などは自由に決定すること。

シーンに登場せず、また、そのシーンの終了時に使用。【HP】か【MP】を1D6点回復する。

きんきゅうし たく

緊急支度

一般特技 自動取得

キャラクターレベル: 1

タイミング: オート

判定: 【幸運】

対象: 自身

射程: なし

代償: 本文

回数: なし

効果: 情報収集の最中でも《薬物調査》などの緊急時の備えをすることができる自動取得特技。

【幸運】で[難易度: 10+GMが設定した難易度]の判定に成功した場合、本来なら[タイミング: メジャー]でなければ使用できない特技を使用できる。この特技を戦闘中には使用できない。