

パリア	
必要CP:	2
タイミング:	リアクション
対象:	単体
コスト:	EN10
効果:	相手の命中判定に対して、回避値の代わりに、命中値で判定できる。 1シーンSL回まで。 一瞬の見切りによって、相手の一撃を武器で止める。

迎撃	
必要CP:	4
タイミング:	リアクション
対象:	単体 射程:武器
コスト:	使用武器
効果:	使用する<射撃武器>を選択。 射程内にいる味方1人の回避判定を、代わりに命中判定で行うことができる。 1ターンにSL回まで。 味方に襲い掛かる攻撃を、射撃によって妨害する。

シールドスキル	
必要CP:	2
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	EN10
効果:	ユニット特殊能力《シールド》が必要。 防御判定時に《シールド》の[強度]の分だけ、自身が受けたダメージを減少できる。 1シーンSL回まで。 回避しきれない攻撃に対して、盾を用いてダメージを減らす。

カバリング	
必要CP:	5
タイミング:	オートアクション
対象:	単体:自身から2マス
コスト:	EN10
効果:	ダメージロールの直前に使用する。攻撃された対象の代わりに、あなたが防御判定を行い、代わりにダメージを受ける。 1シーンSL×2回まで。

サーカスファイア	
必要CP:	4
タイミング:	マイナーアクション
対象:	自身
コスト:	EN20
効果:	メインプロセスの間、<射撃攻撃>での攻撃ダイスを+5個する。 ミサイルや砲弾が美しい軌跡を描いて敵に襲いかかる。

一刀両断	
必要CP:	4
タイミング:	メジャーアクション
対象:	単体
コスト:	EN20
効果:	格闘武器でのみ使用可能。 攻撃ダイス+5個 対象に裂帛の気合で一撃を加える。

支援射撃	
必要CP:	4
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	武器
効果:	あなた以外の対象が行う判定の達成値を+2する。 ただし、対象まで届く射撃武器が必要であり、その武器コストも支払う。 1シーンに1回まで。

ジェットストリーム	
必要CP:	3
タイミング:	攻撃時に宣言
対象:	単体
コスト:	
効果:	対象に攻撃が命中した場合、そのターンの終了まで、対象に回避-1、防御ダイス-3個の修正を与える。 また、この効果は重複する。 1シーンSL回まで。

ゼロ距離射撃	
必要CP:	4
タイミング:	マイナーアクション
対象:	単体
コスト:	EN20
効果:	最低射程に関係なく、隣接する対象に射撃攻撃が可能になる。メインプロセス終了まで有効。 相手に銃口を密着させて放つ強力な一撃。その反動で自身の機体もダメージを受ける。

全弾発射	
必要CP:	4
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	使用した武器すべて
効果:	対象に<射撃攻撃>を行う。 通常の使用武器以外に、使用可能な武器をSL個選択する。 攻撃力が、+[選択した射撃武器の攻撃力の合計]される。属性は1発目に依存。 使用したすべての武器のコストを支払う。

肉を切らせて	
必要CP:	4
タイミング:	リアクション
対象:	自身
コスト:	
効果:	回避判定の代わりに使用する。あなたは即座に攻撃してきた相手に反撃し、互いに[必中]の攻撃を与えあう。 1シナリオ1回まで。

ブービートラップ	
必要CP:	4
タイミング:	判定直後
対象:	単体
コスト:	
効果:	対象の判定を振り直させる。 あなたの仕掛けた罠によって、味方の行動を成功へと導く。1シーン1回まで。

<div>ガン・ソード</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: メジャーアクション</div> <div>対象: 単体</div> <div>コスト: EN20</div> <div>効果: 対象に届く射程を持つ格闘武器と射撃武器を1つずつ選択する。 同時に使用して攻撃を行うことで、2回攻撃を行える。 </div>	<div>メタルダンサー</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: パッシヴ</div> <div>対象: 自身</div> <div>コスト: なし</div> <div>効果: 回避値に＋[SL＋1]する。 </div>	<div>予測</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: オートアクション</div> <div>対象: 自身</div> <div>コスト: SP3</div> <div>効果: 命中or回避判定に使用可能。その達成値を＋[SL＋1]する。 1ターンに1回まで。 </div>	<div>リミッターオフ</div> <div>必要CP: 8</div> <div>タイミング: セットアップ</div> <div>対象: 自身</div> <div>コスト:</div> <div>効果: そのターンの間、あなたの攻撃ダイスが＋10個される。 1シナリオ1回まで。 </div>
<div>オーバーブレイク</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: ダメージロール前</div> <div>対象: 単体</div> <div>コスト: 特殊</div> <div>効果: 武器の攻撃力に＋[武器の攻撃力]する。 そのメインプロセス終了後、使用した武器は破壊される。 それに加えて、別の部位破壊が発生する。破壊表を振ること。 1シナリオ1回まで。 </div>	<div>イーグルアイ</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: パッシヴ</div> <div>対象: 自身</div> <div>コスト: なし</div> <div>効果: 命中に＋[SL＋1]のボーナスを得る。 </div>	<div>グラップル</div> <div>必要CP: 3</div> <div>タイミング: ダメージ発生後</div> <div>対象: 単体</div> <div>コスト: EN10</div> <div>効果: <格闘攻撃>と同時に使用。ダメージを与えれば、そのターンの間、攻撃対象は回避値が－2される。 武器での攻撃と同時に、蹴りやショルダータックルなどを織り交ぜる攻撃。 </div>	<div>ソニックウェイブ</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: メジャーアクション</div> <div>対象: 自身</div> <div>コスト: EN20</div> <div>効果: 格闘武器の射程を＋1し、同時に命中判定を＋2する。 メインプロセスの間、攻撃対象の持つユニット能力《飛行》の効果を無視できる。 格闘武器を振るい、衝撃波を飛ばす攻撃。 </div>
<div>デッドアングル</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: ムーブアクション</div> <div>対象: 自身</div> <div>コスト: EN30</div> <div>効果: 移動を行い、敵に隣接したときに効果発動。 そのメインプロセスの間、格闘攻撃の命中値に＋2、攻撃ダイスに＋3個の修正を得る。 ※すでに隣接している場合も、必ず移動しなければならない。 相手の死角に回り込み、次の攻撃を有利とする移動 </div>	<div>ダッシュ</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: ムーヴアクション</div> <div>対象: 自身</div> <div>コスト: EN20</div> <div>効果: 移動と同時に使用。その移動を＋2する。 </div>	<div>プラーナスラッシュ</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: マイナーアクション</div> <div>対象: 自身</div> <div>コスト: SP: 1～5</div> <div>効果: 1～5までの任意のSPを消費することで、そのメインプロセスの間、攻撃ダイスを＋(消費したSP)個できる。 </div>	<div>ブリンクアタック</div> <div>必要CP: 4</div> <div>タイミング: メジャーアクション</div> <div>対象: SL+1体</div> <div>コスト: EN30</div> <div>効果: 武器射程内の[SL＋1]体の対象に格闘攻撃を行う。 高速で動いて行う攻撃は、分身したかのように錯覚する。 </div>

奥義	
必要CP:	6
タイミング:	ダメージロール前
対象:	自身
コスト:	なし
効果:	
攻撃判定前に使用。攻撃ダイスに+10個する。 1シナリオ1回まで。	

クロスアビリティ	
必要CP:	4
タイミング:	攻撃時に宣言
対象:	単体
コスト:	SP5
効果:	
対象に複数のキャラクターで攻撃をしかける。使用者以外のキャラクターも、このスキルを取得している必要がある。 攻撃参加者全員が命中判定を行う。一人も失敗しなければ、全員の攻撃力を合計してからダメージを算出する。 参加者全員、行動済みとなる。	

火力制圧	
必要CP:	4
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果:	
防御判定時に使用する。あなたは防御力ダイスの代わりに、射撃修正ダイスを用いて判定してもよい。 1ターンに1回まで。 武器の火力で面制圧を行い、相手を牽制する。	

不動	
必要CP:	3
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP3
効果:	
バッドステータスを受けたときに使用。その効果を打ち消す。	

ラストスタンド	
必要CP:	12
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	SP20
効果:	
あなたが<戦闘不能>になった時に使用する。 ただちにHPをレッドゾーン値まで戻し、すべてのバッドステータスを回復する。 1シナリオ1回まで。 不屈の闘志で再び立ち上がる。	

ブロッキング	
必要CP:	4
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果:	
防御修正値の代わりに、格闘修正値を使用できる。 1ターンに1回まで。 武器で相手の攻撃を受け止める。	

フルシャットアウト	
必要CP:	6
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	
効果:	
防御判定前に使用。 その判定の防御ダイスを+10個する。 1シナリオにSL回まで。	

ロックオン	
必要CP:	4
タイミング:	マイナーアクション
対象:	単体
コスト:	EN10
効果:	
メインプロセス終了まで、命中+1となる。	

オーバーシュート	
必要CP:	4
タイミング:	メジャーアクション
対象:	単体
コスト:	武器コスト
効果:	
限界を超えた射撃攻撃を打ち込む。攻撃ダイス+(SL×5)D6される。 1シナリオ1回まで。 使用した武器は破壊され、そのシーン中は使用不可となる。	

ホークアイ	
必要CP:	8
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	
効果:	
あなたが行う[射撃攻撃]の射程は、すべて+1される。 あなたの眼は、遠く離れた敵をも捉える。	

レッグブレイク	
必要CP:	4
タイミング:	メジャーアクション
対象:	単体
コスト:	EN10
効果:	
[射撃攻撃]を行う。この攻撃が命中した場合、対象はラウンドの間、移動力-1される。 連続射撃、爆撃などで、相手の進行を妨害する。	

フェイタルスナイプ	
必要CP:	4
タイミング:	ムーブアクション
対象:	自身
コスト:	EN20
効果:	
一撃必殺。驚異的な集中力で、メインプロセス中に行う[射撃攻撃]の命中値を+2、攻撃ダイスを+3個する。	

チェックメイト	
必要CP:	7
タイミング:	セットアップ
対象:	シーン・選択
コスト:	
効果:	《フォーメーション・〇〇》という名前のスキルを2つ同時に使用できる。1シナリオ1回

デッドエンド	
必要CP:	6
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP15
効果:	命中判定の結果後に使用。 行った命中判定を、[必中]にできる。 1シナリオ1回まで。

サポートアタック	
必要CP:	5
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	EN20
効果:	あなたから2マス以内の味方が対象に攻撃を行った際、あなたも同時に攻撃へ参加できる。 1シーンにSL回まで。

コンセントレーション	
必要CP:	4
タイミング:	セットアップ
対象:	自身
コスト:	SP10
効果:	ターン終了まで、命中+2、回避+2のボーナスを得る。 機体操作に集中し、より鋭い動きを見せる。

オペレーション・フォートレス	
必要CP:	5
タイミング:	セットアップ
対象:	シーン・選択(自身以外)
コスト:	SP5
効果:	そのターンの間、選択した対象は防御力ダイスが+[SL×3]個される。

オペレーション・ライトニング	
必要CP:	5
タイミング:	セットアップ
対象:	シーン・選択(自身以外)
コスト:	SP8
効果:	そのターンの間、選択した対象は回避値が+[SL×2]される。

オペレーション・スカル	
必要CP:	5
タイミング:	セットアップ
対象:	シーン・選択(自身以外)
コスト:	SP8
効果:	そのターンの間、選択した対象は命中値が+[SL×2]される。

オペレーション・フレア	
必要CP:	5
タイミング:	セットアップ
対象:	シーン・選択(自身以外)
コスト:	SP5
効果:	そのターンの間、選択した対象は攻撃ダイスが+[SL×3]個される。

鋼の軍神	
必要CP:	5
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	
効果:	取得している《フォーメーション・〇〇》のSLをすべて+1する。 あなたは名指揮官として名を馳せるだろう。

フォーメーション	
必要CP:	10
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	
効果:	《フォーメーション・〇〇》の効果を自分にも適用することができる。

ヴィジョン・アイ	
必要CP:	6
タイミング:	セットアップ
対象:	単体
コスト:	SP10
効果:	対象を1体、指名する。 このラウンドの間、あなたは対象に対して、命中、回避に+2のボーナスを得る。 少し先の未来を見る瞳。あなたはそれを持っている。

祝福	
必要CP:	5
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	SP10
効果:	判定後に使用する。 対象の行った判定を振り直させる。1シーンにSL回まで。

勇者	
必要CP:	15
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: 勇気ある者。あなたはその資格を持っている。 命中値+SL、回避値+SL 格闘修正+SL×3 射撃修正値+SL×3 防御修正値+SL×2	

底力	
必要CP:	9
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	なし
効果: HPがレッドゾーンに突入した時に使用する。 レッドゾーン中、命中値+2、回避値+2、攻撃ダイス+4個、防御ダイス+4個となる。 ピンチになってからが、あなたの本領発揮の時となる。	

覚醒者	
必要CP:	7
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: あなたは武器能力で《ビット》を選択することができる。 命中値+SL 回避値+SL <ビット>攻撃+SL×20 0 また、感知判定に常に+2のボーナスが与えられる。	

強化人間	
必要CP:	5
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: あなたは薬物投与や手術によって、人工的に《覚醒者》の能力を得た。 命中値+SL 回避値+SL SP-(SL×3) また、感知判定に常に+2のボーナスが与えられる。	

超能力	
必要CP:	15
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: あなたは不思議な力を持っている。それは機体にも伝わり、様々な奇跡を起こす。 命中値+SL、回避値+SL 行動値+SL×3 格闘修正値+SL×3 射撃修正値+SL×3	

忍者／エージェント	
必要CP:	8
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: あなたは影。裏の世界に生きてきた。 命中値+SL、回避値+SL すべての武器のクリティカル値-1 敏捷・感知判定に+1のボーナスを得る。	

潜在能力	
必要CP:	12
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	特殊
効果: いつでも発動・解除可能。 シーン終了か自ら解除するまで、あなたの行う判定に+2、格闘・射撃攻撃ダイスが+CL個される。 ただし、クリンナップにSPを20消費する。 あなたには秘められた力が眠っている。	

鋼の城	
必要CP:	4
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: 防御修正が+SLされる。 あなたは機体の装甲を熟知し、脆い部分を避けて攻撃を受けることができる。	

パートナー	
必要CP:	9
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: あなたの機体にはもう一人、あなたのパートナーが乗っている。 パートナーのSPは30であり、使用可能なスピリチュアルを1つ選択とする。 最大3つまで取得できるが、残り2つはGMが決定すること。	

絆	
必要CP:	5
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: あなたが取得している《パートナー》の効果を強化する。 パートナーのSPに+SL×5され、スピリチュアルも1つ、自由に追加できる。 より強い絆で結ばれたパートナーが、あなたのそばにいる。	

クリアマインド	
必要CP:	4
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: SP最大値を+SL×5できる。 心を研ぎ澄まし、より多くの奇跡を生む。	

瞑想	
必要CP:	5
タイミング:	メジャーアクション
対象:	自身
コスト:	なし
効果: SPがSL×20回復するスキル。 1シナリオ1回のみ。 一瞬、戦場から意識を切り離し、あなたは心の平穏を取り戻す。	

エール	
必要CP:	4
タイミング:	オートアクション
対象:	単体 射程視界内
コスト:	SP3
効果:	対象が命中に成功した時に使用する。 対象の攻撃ダイスを+2する。 。1ターン1回。 あなたが声援を飛ばすことで、それに答えようとする操者と機体が、さらなる力を発揮する。

ダイナマイトソング	
必要CP:	5
タイミング:	セットアップ
対象:	シーン・選択
コスト:	SP15
効果:	そのラウンドの間、シーン内の選択した対象すべての攻撃ダイスを+5個する。 あなたの歌が戦場に響くとき、士気は最高潮に達するであろう。

フレンドリーソング	
必要CP:	5
タイミング:	セットアップ
対象:	シーン・選択
コスト:	SP15
効果:	そのラウンドの間、シーン内の選択した対象すべての防御修正値を+4する。 あなたの歌が戦場に響く。聞いたものたちはその安らかなメロディは、守りの加護を与える。

指揮	
必要CP:	4
タイミング:	オートアクション
対象:	単体(自身以外)
コスト:	
効果:	対象が行った判定終了後に使用。その達成値を+3する。 1シーンSL回まで。

緊急回避	
必要CP:	10
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	《分離》
効果:	ユニット能力《合体・分離》を取得していることが必要。 回避失敗時に使用し、その攻撃を回避したことにできる。 その後、あなたは《分離》状態となる。 1シナリオに1回。

高機動戦闘	
必要CP:	6
タイミング:	ムーブアクション
対象:	自身
コスト:	
効果:	そのメインプロセス終了後に、即座に移動を1回できる。 あなたは一撃離脱の戦い方を心得ている。

アサルトファイト	
必要CP:	10
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果:	パイロットの格闘修正に+1、ユニットの移動力+1のボーナスを得る。

シューティングファイト	
必要CP:	10
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果:	パイロットの射撃修正に+1、射撃武器の射程+1のボーナスを得る。

マルチロックオン	
必要CP:	6
タイミング:	メジャーアクション
対象:	SL+1体
コスト:	SP15
効果:	[SL+1]体の対象に射撃攻撃を行う。ただし、反撃はすべてから受ける。 モニターに無数に散らばる敵達。あなたはそれらすべてを一瞬でロックオンできる。 消去予定

超反射神経	
必要CP:	3
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP10
効果:	リアクションの判定に直前に使用する。次に行うリアクションの達成値を+2する。 1シーンSL回まで。 あなたは優れた反射神経で、敵の攻撃を回避する。

メカニック	
必要CP:	4
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	
効果:	戦艦修理効果を以下のように変更する。 HP: 2D6×500回復 EN: 2D6×20回復 弾薬: 武器2つを全弾部位破壊を2箇所修復。

分析	
必要CP:	5
タイミング:	セットアップ
対象:	単体
コスト:	SP8
効果:	対象のデータを分析し、弱点を見つけ出す。 シーン終了まで対象の防御力ダイスがー3個される。 対象の物理装甲・EN装甲の低い方がわかる。

女神の祝福	
必要CP:	12
タイミング:	セットアップ
対象:	単体
コスト:	
効果: 対象のスキル、ユニット能力を1つ指定。使用制限回数を1回分回復させる。 勝利の女神は、まだあなたを見捨ててはいない。	

クイックスタート	
必要CP:	2
タイミング:	セットアップ
対象:	自身
コスト:	EN10
効果: 行動値を＋[SL×2]する。 瞬間的に加速し、敵の意表を突く。	

クロス・ブレイク	
必要CP:	6
タイミング:	メジャーアクション
対象:	単体
コスト:	SP:20
効果: 2回連続の格闘攻撃を行う。 1回目と2回目は、別の格闘武器でも構わない。 1シーンにSL回まで。 2つの攻撃を交錯させ、敵を粉碎する。	

アサシン	
必要CP:	6
タイミング:	メジャーアクション
対象:	自身
コスト:	SP18
効果: この攻撃に対して、対象は防御ダイスを振ることができない。 1シナリオ1回まで。 あなたは暗殺術を身につけている。相手の死角を的確に突くのだ。	

マニューバ:Gマニューバ	
必要CP:	4
タイミング:	メジャーアクション
対象:	単体
コスト:	なし
効果: 命中値＋3、攻撃ダイス＋8個の攻撃を行う。 1シーン1回まで。 高負荷のGがかかる、三次元的な動きを行う。敵を翻弄する難易度の高い戦闘機動。	

マニューバ:バレルロール	
必要CP:	3
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果: 命中判定直前に使用。命中値を＋[SL+1]する。 1ターンに1回まで。 空間の中に横倒しにした円筒を想定し、その表面をロール(機体がクルクル横回転)しながら螺旋状に飛ぶマニューバ	

マニューバ:スパイラルダイヴ	
必要CP:	3
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果: 回避判定直前に使用する。回避値を＋[SL+1]する。 1ターンに1回まで。 旋回しながら急激に高度を下げるマニューバ。 単純な降下では速度がつきすぎてしまうが、旋回しながら降下することで速度超過を抑えられる。	

マニューバ:ブレイクターン	
必要CP:	7
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果: 条件:テンションゲージ30以上 回避失敗後に使用する。回避値を－2して、判定をやりなおすことができる。 1ターンに1回まで。 急加速と急停止を行って、攻撃を回避する。大きなGがかかるため、パイロットへの負担が大きい。	

マニューバ:スライスターン	
必要CP:	3
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果: 防御判定直前に使用する。防御ダイスを＋2個する。 1ターンに1回まで。 45度下向きの状態から下降しながら旋回する。スピードをつけることで、旋回時に起こる速度の低下を補いながら短時間で旋回することができる。	

マニューバ:ファイアリングロック	
必要CP:	3
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果: 攻撃判定直前に使用する。攻撃ダイスを＋2個する。 1ターンに1回まで。 火気管制制御を解除し、全弾を放出して攻撃する。	

マニューバ:カットバック・ドロップターン	
必要CP:	3
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果: 回避判定直前に使用する。回避に成功した場合、即座に2Sqまで移動できる。 1ターンに1回まで。 宙返りの途中で失速、急降下へ以降するマニューバ。素早く次の行動へ移るために行う。	

マニューバ:ロックレス・アサルト	
必要CP:	3
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果: 命中判定前に使用する。その攻撃のクリティカルを－1できる。 1ターンに1回まで。	