

| 換装 | |
|--|----|
| 必要RP: | 0 |
| タイミング: | 特殊 |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: 変形の使用タイミングを、セッアップから、出撃中に変更する。 出撃中は変形によって性能を変更できない。 | |

| バリア | |
|---|----------|
| 必要RP: | 10 |
| タイミング: | ダメージロール後 |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | 特殊 |
| 効果: シナリオ開始時に、消費ENを10～50の間で決定する。 EN属性のダメージを受けた時に効果が発動する。 消費EN×500+1500のダメージを軽減する。 | |

| フィールドバリア | |
|---------------------------------------|-----------|
| 必要RP: | 8 |
| タイミング: | 《バリア》と同時に |
| 対象: | 周囲2マス／選択 |
| コスト: | 特殊 |
| 効果: 《バリア》の効果を、自分から2マス離れた対象にまで及ぼせる。 | |

| 心の結界 | |
|--|----------|
| 必要RP: | 8 |
| タイミング: | ダメージロール後 |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | SP-5 |
| 効果: 最終ダメージから、10D6までのダメージをストップする。 ただし1点でもダメージが貫通した場合、防ぐダメージは0になる。 | |

| ユニゾンシステム | |
|--|------|
| 必要RP: | 4 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: 命中と回避が+1される。 機体と精神をシンクロさせるシステムを使用している。 | |

| フィールド全開 | |
|---|----------|
| 必要RP: | 12 |
| タイミング: | オートアクション |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | |
| 効果: 《バリア》、《心の結界》使用時に同時使用。 ダメージ軽減量を3倍にする。 1シナリオ1回まで。 バリアを限界まで展開し、敵の攻撃を受け止める。 | |

| オーバーロード | |
|---|----------|
| 必要RP: | 8 |
| タイミング: | オートアクション |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | 特殊 |
| 効果: 使用すると、シーン終了まで攻撃ダイス+5個の修正を得るが、クリンナップフェイズにHPが3D6×100減り続ける。 あまりの力に、機体自身もたない。 | |

| フルアーマー | |
|--|------|
| 必要RP: | 9 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | |
| 効果: 装甲+1000、回避-2となる。 武器オプション《アーマードウエポン》を取得可能になる。 この能力の効果はいつでも解除できる。 | |

| アーマーパージ | |
|---|-------|
| 必要RP: | 6 |
| タイミング: | セッアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | |
| 効果: 装甲を限界まで切り離し、運動性を上昇させる諸刃の剣。 シーン終了まで、回避値に++3され、ユニット装甲は0となる。 | |

| シールド | |
|--|------|
| 必要RP: | 4 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: スキル《シールドスキル》の使用に必要。 シールド強度:SL×2000 | |

| 特殊シールド | |
|---|----------|
| 必要RP: | 4 |
| タイミング: | オートアクション |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: 《シールド》で防げる属性を、物理かENに限定する。 選択した属性に対しては、シールドの効果が+3000される。 | |

| 分身 | |
|---|------|
| 必要RP: | 9 |
| タイミング: | 判定直後 |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | EN20 |
| 効果: 回避失敗時に、もう1回判定を振り直すことができる。 1ターン1回まで。 | |

| バリアビット | |
|--|----------|
| 必要RP: | 8 |
| タイミング: | ダメージロール後 |
| 対象: | 単体 |
| コスト: | EN20 |
| 効果: 対象の受ける最終ダメージを－5D6する。1ターンの1回使用できる。 《ビット》能力を持つ武器を飛ばし、バリアを展開することで攻撃を軽減する。 射程は《ビット》能力を持つ武器の射程に準ずる。 | |

| 対物理装甲 | |
|--|--------------|
| 必要RP: | 7 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | 毎セットアップにEN10 |
| 効果: 物理属性の攻撃に対しては、防御ダイスを＋5個する。 ただし毎ラウンド、セットアップ時に自動的にコストが消費される。 コストを払えなくなった場合、あなたの防御修正、装甲はすべて0となる。 | |

| デュアルエフェクト | |
|--|----------|
| 必要RP: | 12 |
| タイミング: | オートアクション |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | EN30 |
| 効果: メインプロセス終了時に使用、即座にもう1度行動を行える。 1シナリオ1回まで。 | |

| バーサーク | |
|---|------|
| 必要CP: | 7 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: HPがレッドゾーン時に発動する。 シーン終了まで、攻撃＋3000する。 HPが回復すると、効果は消滅する。 | |

| スナイパーモード | |
|---|--------|
| 必要RP: | 5 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | SP5 |
| 効果: シーン終了まで、武器の射程を＋3する。 移動すると解除される。 また、効果発動中は回避判定－4、防御ダイスが振れなくなる。 | |

| 意思を持つモノ | |
|---|------|
| 必要RP: | 2 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: ユニット搭乗時に行うすべての一般判定に＋2のボーナスを得る。 あなたの機体は意思を持っている。あなたが気づかないことも、的確に助言してくれるのだ | |

| 自己再生 | |
|-----------------------------------|--------|
| 必要RP: | 8 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | |
| 効果: 毎ターン、HPが1d6×20回復する。 | |

| 永久機関 | |
|-------------------------------|--------|
| 必要RP: | 8 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | |
| 効果: 毎ターン、ENが20回復する。 | |

| 変形:ライト | |
|--|--------|
| 必要RP: | 3 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: シーン終了か、セットアップで解除を行うまで持続する。 変形時は移動力＋2、運動性＋2、装甲－300の修正を受ける。 | |

| 変形:ヘビー | |
|--|--------|
| 必要RP: | 2 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: シーン終了か、セットアップで解除を行うまで持続する。 変形時は移動力－1、運動性－1、装甲＋600のボーナスを得る | |

| 瞬間変形 | |
|--|----------|
| 必要RP: | 2 |
| タイミング: | オートアクション |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | EN20 |
| 効果: セットアップ以外のタイミングでも、好きな形態に変形できる | |

| 合体 | |
|--|----|
| 必要RP: | 3 |
| タイミング: | 特殊 |
| 対象: | 単体 |
| コスト: | |
| 効果: 隣接する味方ユニット1体を合体状態にする。 合体後、対象は移動を行えなくなるが、あなたの移動に合わせて常に同じマスにいるものとして扱う。 あなたか対象がマイナーアクションを消費することでこの能力を使用できる。 解除にはオートアクションが必要。 | |

| 分離 | |
|--|---------|
| 必要RP: | 8 |
| タイミング: | オート&撃墜時 |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | |
| 効果: 機体が分離し、戦闘を継続できる。この能力を使用後、あなたの最大HPは10分の1となり、即座にそこまで回復する。 使用可能な武器は1つだけとなる。(能力取得時に選択すること) 分離状態で出撃し、能力使用で通常状態に戻る(合体)ということも可能。 1シナリオ1回まで | |

| ブーステッド | |
|--|----------|
| 必要RP: | 6 |
| タイミング: | オートアクション |
| 対象: | 単体 |
| コスト: | EN20 |
| 効果: 対象の行う次の攻撃の攻撃ダイスを+5する。 1シーン1回まで。 味方の火力を上昇させる力を持つ。 | |

| 飛行 | |
|---|------|
| 必要RP: | 5 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: 空を飛ぶことで格闘武器の攻撃に対しては回避+2のボーナスを得る。 あなたのユニットは空を飛ぶことが可能なようだ。 | |

| アンカースタンス | |
|---|----------|
| 必要RP: | 3 |
| タイミング: | ムーヴアクション |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | EN20 |
| 効果: 格闘武器でのみ使用可能。 あなたが行う次のメインプロセスの攻撃力が+3000される。 大地にアンカーを打ちこむなどして機体を固定、移動せずに高出力の攻撃を安定させる。 | |

| ステルス迷彩 | |
|---|------|
| 必要RP: | 5 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: 常にクリティカル修正が-1される。 機体に施された迷彩で、あなたは姿を消しながら戦場を駆け抜ける | |

| ローラー | |
|--|------|
| 必要RP: | 3 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | |
| 効果: 運動性+1、移動力+1 ただし、飛行時、宇宙では効果を失う。 ローラーアクションによって、高速で戦場を移動する。 | |

| テレポート | |
|--|----------|
| 必要RP: | 4 |
| タイミング: | ムーヴアクション |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | 特殊 |
| 効果: 障害物を無視して、移動を行う。移動力は通常のものに加えて、移動力を+1するごとに、EN10を余分に消費する。 あなたの機体は短距離の瞬間移動が行える。 | |

| リカバリーシステム | |
|---|----------|
| 必要RP: | 2 |
| タイミング: | オートアクション |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | EN10 |
| 効果: 状態異常系の攻撃を受けた時に使用する。 即座にバッドステータスを解除する。 1シーンSL回まで使用可能 | |

| ACM | |
|---|------|
| 必要RP: | 1 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: スキル《マニューバ:○○》が取得できるようになる。 高度な空中戦闘が可能になる。 | |

| エネルギーブースト | |
|--|----------|
| 必要RP: | 5 |
| タイミング: | ダメージロール前 |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: 攻撃力を+3000する。 1シナリオ1回まで。 限界まで出力を上げた攻撃 | |

| オーバーブースト | |
|---|--------|
| 必要RP: | 10 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: シーン終了まで、命中+3、回避+3、攻撃ダイス+5個、防御ダイス+5個、行動値+3される。 ただし、クリンナップを迎えるごとに部位破壊表を1回振る。 1シナリオ1回まで。 限界を越えて、最後の力を見せる。 | |

| アクティブセンサー | |
|---|--------|
| 必要RP: | 3 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | EN10 |
| 効果: そのラウンド中、行動値を+3する。 優秀なセンサーのおかげで、敵をいち早く発見することができる。 | |

| 母艦 | |
|---|--------|
| 必要RP: | 6 |
| タイミング: | クリンナップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: あなたのサイズより1段階下までのユニットを内部に格納できる。 その状態でクリンナップを迎えると、内部にいる機体は以下のボーナスを得られる。 HP:1D6×500回復 EN:1D6×10回復 弾薬:武器1つを全弾 部位破壊を1箇所修復。 | |

| エネルギーケーブル | |
|---|--------|
| 必要RP: | 12 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: 他PCが《母艦》を持っていないと発動しない。 セットアップ時、8マス以内に母艦を持つPCがいれば、あなたのENは1D6×10回復する。 | |

| EN供給フィールド | |
|---|--------|
| 必要RP: | 12 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | |
| 効果: 他PCが《母艦》を持っていないと発動しない。 セットアップ時、4マス以内に母艦を持つPCがいれば、あなたのENは1D6×10回復する。 | |

| 応急処置 | |
|---|----------|
| 必要RP: | 8 |
| タイミング: | オートアクション |
| 対象: | 単体 |
| コスト: | |
| 効果: 部位破壊発生時に使用。とっさの機転や事前の準備によって、部位破壊のペナルティを無効化できる。 1シナリオ1回。 | |

| EN接続 | |
|---|-----------|
| 必要RP: | 6 |
| タイミング: | マイナーアクション |
| 対象: | 単体 射程:1 |
| コスト: | 特殊 |
| 効果: 使用者が消費するENを決定。同じ値だけ、対象のENが回復する。 自分のENを相手にわかる能力。 | |

| 予備弾薬 | |
|--|-----------|
| 必要RP: | 5 |
| タイミング: | マイナーアクション |
| 対象: | 単体 射程:1 |
| コスト: | なし |
| 効果: 対象の弾薬をすべて回復する。 1シーン1回のみ。 仲間のための弾薬を持ち込んで戦場に赴く。 | |

| 支援型 | |
|---|------|
| 必要RP: | 4 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: スキル《サポートアタック》、《カバリング》使用時に発動。両スキルの射程を+1する 支援専門に開発された機体となる。 | |

| 電子兵装 | |
|---|--------|
| 必要RP: | 7 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | シーン／選択 |
| コスト: | EN20 |
| 効果: そのターンの間、すべての対象の命中が-2される。 あなたは直接の戦闘よりも、相手の攪乱に適した機体に乗っているようだ。 | |

| EMCジャマー | |
|--|--------|
| 必要RP: | 3 |
| タイミング: | リアクション |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | EN10 |
| 効果: 武器オプション《ホーミング》を持つ攻撃を受けた際に使用できる。 その攻撃を完全に回避してしまう。 妨害電波を出し、相手の追尾兵器を無効化する。 | |

| ナノマシン散布 | |
|--|------------|
| 必要RP: | 11 |
| タイミング: | メジャーアクション |
| 対象: | 射程2マス範囲／選択 |
| コスト: | なし |
| 効果: 対象すべてのHPを4D6×1000回復する。 1シナリオ1回まで。 機体を修理する小さなナノマシンたちを散布し、仲間たちを回復させる。 | |

| 指揮リンクシステム | |
|---|------|
| 必要RP: | 5 |
| タイミング: | パッシヴ |
| 対象: | 自身 |
| コスト: | なし |
| 効果: スキル《指揮》《エール》の使用回数が+1される。 あなたの機体は指揮官用の機体だ。 | |

| 重力結界 | |
|---|-------------|
| 必要RP: | 7 |
| タイミング: | セットアップ |
| 対象: | 4マス以内の範囲／選択 |
| コスト: | EN30 |
| 効果: ターン終了まで、対象の能力を下げる。 命中-2 回避-2 移動力-2 行動値-3 あなたの周囲では、敵は満足に動くことができなくなる。 | |