

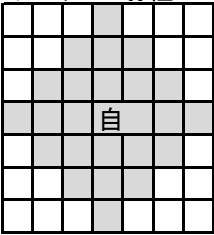
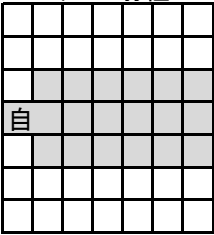
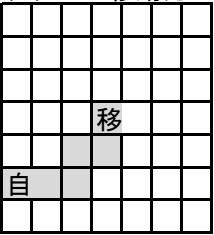
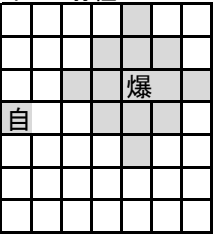
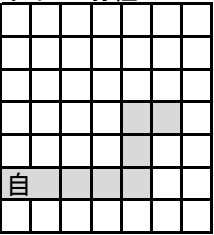
<div> <div>衝撃</div> <div>必要WP: 4</div> <div> 効果: ダメージを与えた相手を2マス、好きな方向に移動させることができる。 </div> </div>	<div> <div>ヘビーウエポン</div> <div>必要WP: 2</div> <div> 効果: 攻撃+1000 この武器を所持している限り、あなたは命中-1、回避-1の修正を受ける。 この武器を捨てる(シーン中使用不可に)を選択することで、この修正は消える。 あまりの重さに動きが鈍るが、その破壊力は凄まじい。 </div> </div>	<div> <div>ビット</div> <div>必要WP: 8</div> <div> 効果: 命中+1、クリティカル-1のボーナスを得る。 遠隔操作兵器である。 </div> </div>	<div> <div>暗器</div> <div>必要WP: 4</div> <div> 効果: 不意を突くための隠し武器。その戦闘での初撃のみ、クリティカル+2となる。 </div> </div>
<div> <div>投げ</div> <div>必要WP: 7</div> <div> 効果: 《衝撃》で移動した対象が、別のユニットのマスに進入した時には効果発動。 その別ユニットに命中判定を行い、成功すればダメージを与えることができる。 敵を投げてぶつけることで、2体同時に破壊する。 </div> </div>	<div> <div>アーマードウェポン</div> <div>必要WP: 2</div> <div> 効果: 攻撃+500 ユニット特殊能力《フルアーマー》を取得していなければ使用できない。 フルアーマーの効果が消滅すると、この武器も使用不可となる。 追加装甲に装備されている武器を示します。 </div> </div>	<div> <div></div> <div>必要WP:</div> <div>効果:</div> </div>	<div> <div></div> <div>必要WP:</div> <div>効果:</div> </div>
<div> <div>分離兵器</div> <div>必要WP: 5</div> <div> 効果: 特殊能力《分離》を取得していなければ選択できない。 攻撃力+4000 この武器を使用すると、機体が分離状態となり、シーン終了まで戻ることができない。 </div> </div>	<div> <div>反動</div> <div>必要WP: 5</div> <div> 効果: 攻撃+3000 この武器を使用すると、使用者に1D6×500のHPダメージが発生する。 </div> </div>	<div> <div>バリア貫通</div> <div>必要WP: 6</div> <div> 効果: この武器による攻撃は、攻撃対象の持つ特殊能力《バリア》《心の結界》を無効化してダメージを与える。 </div> </div>	<div> <div>ホーミング</div> <div>必要WP: 10</div> <div> 効果: この武器の命中修正が+4される。 ただし、回避側が特殊能力《ジャマー》をもっていた場合、この武器は絶対に当たらない。 </div> </div>
<div> <div>流動</div> <div>必要WP: 4</div> <div> 効果: この武器に対しては、攻撃対象はスキル《シールドスキル》を使用することができない。 この武器は液体やガスなどの流動体である。 </div> </div>	<div> <div>オーバーヒート</div> <div>必要WP: 5</div> <div> 効果: 攻撃力+4000 この武器の使用後、シーン終了まで使用者のすべての武器の攻撃力が-3000される。 </div> </div>	<div> <div>ファイナルアタック</div> <div>必要WP: 6</div> <div> 効果: この武器を使用すると、ENをすべて消費します。 通常の武器消費に加えてENを10余分に支払うごとに、攻撃力が+500されます。ただし、上限は+5000まで。 </div> </div>	<div> <div>レッドブレイク</div> <div>必要WP: 3</div> <div> 効果: 攻撃力+3000 この武器は、HPがレッドゾーンになった時のみ使用できる。 </div> </div>

	ミュージックブラスト 必要WP: 2 効果: スキル《ダイナマイトソング》か《フレンドリーソング》のSL×400、この武器の攻撃力が増加する。 歌の力を武器にし、攻撃を可能にしたもの。		ド레인 必要WP: 4 効果: この武器でダメージを与えた場合、使用者のHPが1D6×100回復する。
HP弾 必要WP: 15 効果: このオプションをつけると、ダメージを与えることができなくなる。 攻撃対象のHPを武器攻撃力分だけ回復する。(パイロットの能力スキル増加の分は乗らない) 修理機能を持った弾を打ち出す。	EN弾 必要WP: 15 効果: このオプションをつけると、ダメージを与えることができなくなる。 攻撃対象のENを、この武器の消費EN分だけ回復する 自分のENを分け与える弾丸を打ち出す。	状態解除弾 必要WP: 6 効果: このオプションをつけると、ダメージを与えることができなくなる。 攻撃対象が受けているすべての状態異常を回復できる。	攻撃アップ 必要WP: 12 効果: このオプションをつけると、ダメージを与えることができなくなる。 シーン終了まで、対象の攻撃ダイスを+3個する。 修理機能を持った弾を打ち出す。
装甲アップ 必要WP: 12 効果: このオプションをつけると、ダメージを与えることができなくなる。 シーン終了まで、対象の防御ダイスを+3個する。	命中アップ 必要WP: 12 効果: このオプションをつけると、ダメージを与えることができなくなる。 シーン終了まで対象に命中+2の修正を与える。	回避アップ 必要WP: 12 効果: このオプションをつけると、ダメージを与えることができなくなる。 シーン終了まで対象に回避+2の修正を与える。	移動アップ 必要WP: 12 効果: このオプションをつけると、ダメージを与えることができなくなる。 シーン終了まで対象に移動+2の修正を与える。
攻撃ダウン 必要WP: 2 効果: この攻撃で1点でもダメージを受けた対象は、シーン終了まで攻撃ダイス－SL個の修正を受ける。 電撃を直接パイロットに浴びせ、相手の行動を鈍らせる。	防御ダウン 必要WP: 2 効果: この攻撃で1点でもダメージを受けた対象は、シーン終了まで防御ダイス－SL個の修正を受ける。 装甲を破壊する攻撃。	命中ダウン 必要WP: 3 効果: この攻撃で1点でもダメージを受けた対象は、シーン終了まで命中－SLの修正を受ける。 幻影を見せることで、相手を惑わす。	回避ダウン 必要WP: 3 効果: この攻撃で1点でもダメージを受けた対象は、シーン終了まで回避－SLの修正を受ける。 網のような形状で相手を絡め取る。

バインド 必要WP: 7 効果: この攻撃で1点でもダメージを受けた対象は、そのターンは移動不可能となる。 網のような形状で相手を絡め取る。	プレッシャー 必要WP: 13 効果: この攻撃で1点でもダメージを受けた対象は、そのターンはスキルの使用が不可能になる。 のしかかる重力や謎の力で、行動が制限される。	腐食 必要WP: 18 効果: この攻撃で1点でもダメージを受けた対象は、シーン終了までクリンナップフェイズごとに1D6×500のHPダメージを受ける。 機体をじわじわと蝕む毒、腐食作用を持つ武器。	エネルギーショート 必要WP: 12 効果: この攻撃で1点でもダメージを受けた対象は、シーン終了までクリンナップフェイズごとに1D6×10のENダメージを受ける。 機体の動力部を狂わせ、エネルギーを浪費させる。
---	---	--	---

バリア中和 必要WP: 9 効果: この攻撃を受けた対象は、シーン終了まで《バリア》を使用できなくなる。	エリア攻撃:ライン 必要WP: 12 効果: 使用者から射程距離まで、進む道を選択する。そのライン上にいたすべてのキャラクタに攻撃を行う。 この時、反撃は受けない	かく乱 必要WP: 9 効果: この攻撃で1点でもダメージを受けた対象は、ターン終了まですべての武器の射程が1になってしまう。	パイロット攻撃 必要WP: 6 効果: この武器に被弾した対象は、通常のユニットダメージに加えてパイロットダメージも1点発生する。 電撃など、パイロットにまで届く攻撃を行う。基本的にPCが使う意味はない。
--	--	---	---

エリア攻撃:サークル 必要WP: 20 効果: この武器の射程内にいるすべてのユニットに攻撃を行う。	エリア攻撃:バスター 必要WP: 12 効果: 使用者の位置から、この武器の射程の直線状すべてを攻撃する。この時、反撃は受けない。 この直線の幅は3とする。	エリア攻撃:ダッシュ 必要WP: 12 効果: この武器は、格闘武器でのみ取得できる。 使用者はただちに移動力までの移動を行う。その際、他ユニットのいるマスの上を通過した場合、そのすべての攻撃を行う。 この時、反撃は受けない	エリア攻撃:ボム 必要WP: 5 効果: 射程内の好きなポイントに指定。そこを中心に(SL-1)マス以内にいるすべての対象に攻撃を行う。 この時、反撃は受けない。
--	---	--	--

エリア攻撃の例 サークル:射程3 	バスター:射程6 	ダッシュ:移動力5 	ボム:射程5 SL3 	ライン:射程7 
---	--	---	---	---