

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、セットアップから、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:	防御ロール前
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力+2000となるが、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:	セットアップ
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、シールド強度を2倍にしてダメージ軽減を行う。	

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:	5
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ターンに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:	8
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、防御力＋2000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:	
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、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1d6×200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。	

必要RP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

変形	
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: 移動力＋3、運動性－2、装甲－1200される。この効果はもう1度スキルを使用するか、シーン終了まで持続する。	

瞬間変形	
必要RP:	3
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN20
効果: オートアクションで《変形》を使用できる。	

合体	
必要RP:	3
タイミング:	特殊 射程:1
対象:	単体
コスト:	なし
効果: 隣接する味方ユニット1体と合体状態になる。 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。 あなたか合体対象がマイナーアクションを使う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:	1シナリオ1回
効果:	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。使用武器は1つだけとなる。スキル取得時に武器を選択すること。

必要RP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

必要RP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

神経接続	
必要RP:	3
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果:	運動性+1、照準値+1される。 ただし、部位破壊が発生した場合、「パイロット負傷」の効果も受けてしまう。(重複はしない)

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ー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:	バッドステータス解除。1シーンSL回

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:〇〇》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、攻撃力+2000、防御力+2000、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: 1D6発 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:	7
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:	7
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: 対象の持つ武器1つの弾薬を全回復する。 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。	

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力+2000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。	

必要RP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

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。	

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。	