

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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> メインプロセスの間、<射撃攻撃>での攻撃力を+1500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
<b>効果:</b> 格闘武器でのみ使用可能。 攻撃力+2000する。  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
<b>効果:</b> 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:	
<b>効果:</b> 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-1000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
<b>効果:</b> 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:	10
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
<b>効果:</b> 対象に<射撃攻撃>を行う。 通常の使用武器以外に、使用可能な射撃武器を好きな数だけ選択する。攻撃後、使用したすべての武器の弾がゼロになる。  攻撃力が、+[選択した射撃武器の攻撃力の合計]される。 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:	
<b>効果:</b> 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:	
<b>効果:</b> 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。	

ガン・ソード	
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:	
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。	

メタルダンサー	
必要CP:	4
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果:	
回避値に＋[SL＋1]する。	

予測	
必要CP:	4
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP3
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。	

リミッターオフ	
必要CP:	7
タイミング:	セットアップ
対象:	自身
コスト:	
効果:	
そのターンの間、あなたの攻撃力が＋3000される。	
1シナリオ1回まで。	

オーバーブレイク	
必要CP:	4
タイミング:	ダメージロール前
対象:	単体
コスト:	特殊
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。	

イーグルアイ	
必要CP:	4
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果:	
命中に＋[SL＋1]のボーナスを得る。	

グラップル	
必要CP:	3
タイミング:	ダメージ発生後
対象:	単体
コスト:	EN10
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。	

ソニックウェイブ	
必要CP:	4
タイミング:	メジャーアクション
対象:	自身
コスト:	EN20
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。	

デッドアングル	
必要CP:	4
タイミング:	ムーブアクション
対象:	自身
コスト:	EN30
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、攻撃力に＋1000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	

ダッシュ	
必要CP:	4
タイミング:	ムーヴアクション
対象:	自身
コスト:	EN20
効果:	
移動と同時に使用。その移動を＋2する。	

プラーナスラッシュ	
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:	SP: 1～5
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。	

ブリンクアタック	
必要CP:	4
タイミング:	メジャーアクション
対象:	SL+1体
コスト:	EN30
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。	

奥義	
必要CP:	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:	ダメージロール前に使用。攻撃力に+3500する。  1シナリオ1回まで。

クロスアビリティ	
必要CP:	2
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。この時、部位破壊は発生しない。 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:	8
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	
効果:	防御判定後に使用。 最終ダメージを-7000する。  1シナリオに1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×1500)する。 1シナリオ1回まで。 使用した武器は破壊され、そのゲーム中は使用不可能となる。

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、攻撃力+1000をする。

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・防御	
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＋[S L×3]個される。	

オペレーション・回避	
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・命中	
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・攻撃	
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。	

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。	

ヴィジョン・アイ	
必要CP:	5
タイミング:	セットアップ
対象:	単体
コスト:	SP3
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。	

分析	
必要CP:	3
タイミング:	マイナー
対象:	単体
コスト:	SP1
効果: 対象の物理装甲、EN装甲 で低いほうがわかる。	

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〉の攻撃力+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:	5
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×10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:	SP9
効果:	そのターンの間、シーン内の選択した対象すべての攻撃ダイスを+3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:	SP9
効果:	そのターンの間、シーン内の選択した対象すべての防御修正値を+3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:	5
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:	9
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:	9
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: 2D6発分 各種ダメージ: 2D6回復

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:	オペレーションの効果を自身にも反映させることができる。

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、攻撃力+3000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:パレルロール	
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:	8
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN20
効果:	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:	4
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	EN10
効果:	防御判定直前に使用する。防御ダイスを+1000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:	4
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+1000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。

アーマーガード	
必要CP:	3
タイミング:	防御ロール前
対象:	自身
コスト:	EN10
効果: 自身が受ける最終HPダメージを－SL(D6)する。	

ヘビーアーマーガード	
必要CP:	7
タイミング:	パッシヴ
対象:	自身
コスト:	なし
効果: ユニット能力《フルアーマー》発動中のみ使用可能。スキル《アーマーガード》の効果をも2倍にする。	

ダメージガード	
必要CP:	5
タイミング:	部位破壊ロール後
対象:	自身
コスト:	なし
効果: ダメージ表の結果を1つ、上下にずらすことができる。1シナリオ1回まで。	

必要CP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

必要CP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

必要CP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

必要CP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

必要CP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

必要CP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

必要CP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

必要CP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

必要CP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	



熱血	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP18
効果:	あなたの次の攻撃のとき、攻撃力が+[CL×500]される。1シーン1回。

魂	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP32
効果:	あなたの次に行う攻撃の攻撃力を+[CL×1000]する。1シナリオ1回

挑発	
タイミング:	セットアップ
対象:	単体
コスト:	SP3
効果:	セットアップ時に、あなたは対象に対して精神対決判定を行う。 成功すると、対象はそのラウンドの間あなたを含まない攻撃に、命中－3の修正をうける。

不屈	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP24
効果:	あなたが受けたダメージを0にできる。1シナリオ1回のみ。

武道	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP5
効果:	あなたの攻撃でクリティカルが発生時に使用。攻撃ダイス+4個される。(その後、2倍ボーナス発生)

大胆不敵	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP12
効果:	命中判定前に使用。 あなたの攻撃に対して、攻撃対象はリアクションタイミングの《スキル》が行えません。

我慢	
タイミング:	セットアップ
対象:	自身
コスト:	SP5
効果:	そのターンの終了まで追加HPをCL×500得る。 この増加HPはクリンナップに消失する。 1シーン1回。

気合	
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、攻撃ダイス+2個、防御ダイス+2個のボーナスを得る。

野生	
タイミング:	セットアップ
対象:	自身
コスト:	SP8
効果:	ラウンド終了まで、命中値か回避値を+3できる。

気迫	
タイミング:	セットアップ
対象:	自身
コスト:	SP20
効果:	ターン終了まで、攻撃ダイス+5個、防御ダイス+5個のボーナスを得る。 1シナリオ1回。

根性	
タイミング:	マイナーアクション
対象:	自身
コスト:	SP5
効果:	HPを4D6×100回復する。  あなたの気持ちに、機体が応える。再び立ち上がる。

突撃	
タイミング:	ムーブアクション
対象:	自身
コスト:	SP6
効果:	メインプロセス終了まで、すべての武器が移動攻撃可能になる。

覚醒	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP20
効果:	即座に通常の行動を行う。 1シナリオ1回まで。

高慢	
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	SP8
効果:	対象がカバリングを使用した直後に使用する。あなたの攻撃に対してカバリングを行えなくなる。  圧倒的な威圧感で、対象が使用したスキル《カバリング》を打ち消す。

トリックスター	
タイミング:	セットアップ
対象:	シーン／選択
コスト:	SP6
効果:	1ターンの間、対象すべての命中値を－3する。 1シーン1回  奇抜な行動で相手すべてを翻弄する。

友情	
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	SP11
効果:	対象がダメージを受ける直前で使用する。 あなたは対象が受ける攻撃を代わりに受ける。(スキル《カバリング》と同じ扱い) こちらは使用回数に制限はない

直感	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP20
効果:	回避失敗時に使用する。その回避判定を成功に変更する。  あなたの直感は、幾度も危機を察してきた。 1シナリオ1回のみ。

クール	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP15
効果:	あなたが行う次の攻撃に、命中値＋1、攻撃ダイス＋2000で行える。  あなたは冷静だ。テンションに左右されることなく、安定した攻撃を繰り出せる。

ナルシスト	
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	SP9
効果:	あなたに対して行われる判定の達成値を－3する。  あなたの美しさの前に、相手は委縮する。決して、呆れて動きが止まったわけではない。

エース	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP20
効果:	命中判定前に使用する。 あなたが次に行う攻撃は[必中]となり、相手はクリティカルが出て回避できない。 1シーン1回まで。

臆病	
タイミング:	セットアップ
対象:	自身
コスト:	SP10
効果:	そのラウンドの間、あなたの回避値を＋2する。 臆病なあなたは、積極的に攻撃せず、防御行動に専念した。

神秘	
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	SP25
効果:	命中判定前に使用。 対象が次に行う命中判定が[必中]になる。 1シナリオ1回のみ。 あなたの神秘の力は、味方を導く。

永遠の愛	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP40
効果:	命中判定前に使用。 あなたが次に行う攻撃の命中判定を[必中]にし、攻撃力にCL×100を加える。 1シナリオ1回まで。  あなたの愛は、奇跡を起こせる。

慈愛	
タイミング:	オートアクション
対象:	シーン／選択
コスト:	SP40
効果:	対象のHPを全快する。 1シナリオ1回 あなたの慈愛の心は仲間たちを助けることだろう。

温和	
タイミング:	リアクション
対象:	単体
コスト:	SP9
効果:	対象の攻撃ダイスを－5個する。 1シーン1回まで。  相手は穏やかな貴方の様子に、気がそがれる。

誠実	
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	SP24
効果:	対象のHPを1D6×1000回復する。

自己犠牲	
タイミング:	メジャーアクション
対象:	周囲3マス
コスト:	自機大破
効果:	自分の機体を自爆させることで、範囲内すべての対象にあなたの最大HPと等しいHPダメージを与える。 この能力を使用後、あなたは死亡判定をしなければならない。

信仰心	
タイミング:	オートアクション
対象:	単体
コスト:	SP30
効果:	大破した対象を、HP100の状態で復活させることができる。 あなたの神を敬う心が、仲間を死地より救い出す。 1シナリオ1回まで。

夢	
タイミング:	セットアップ
対象:	自身
コスト:	特殊
効果:	その戦闘中に使用されたスピリチュアルをコピーし、あなた自身が使うことができる。 ただし、そのSPコストは1.5倍となる。 1シナリオ1回まで。  あなたは想像力豊かだ。自身のさまざまな姿を想い描く

幸運の星	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP23
効果:	判定後に使用する。 その判定を振り直すことができる。 1シーン1回  あなたは幸運の星に下に生まれたようだ。

憤怒	
タイミング:	メジャーアクション
対象:	シーン／選択
コスト:	SP12
効果:	対象すべてに、あなたのCL×200のHPロスを与える。 1シナリオ1回まで。  あなたの激しい怒りは、すべてを破壊する。

タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

悪魔	
タイミング:	セットアップ
対象:	シーン／選択
コスト:	SP12
効果:	ターン終了まで対象に攻撃力－2000、防御力－2000の修正を与える。 1シナリオ1回まで。  あなたの恐ろしい気配に、敵は委縮してしまう。

殺人鬼	
タイミング:	オートアクション
対象:	自身
コスト:	SP8
効果:	命中判定前に使用する。 その命中判定に限り、クリティカル値を－2する。  あなたは殺人嗜好があるようだ…

凶暴	
タイミング:	セットアップ
対象:	自身
コスト:	SP10
効果:	ターンの終了まで、あなたの攻撃ダイスは＋3個される。  あなたは暴れだすと手が付けられない。

復讐	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
効果:	

ユニット基本データ

ユニットタイプ: パワード

サイズ	HP	EN	移動力	運動性	照準値	物理装甲	EN装甲
L	10000	300	3	6	12	3200	3200
M	8000	220	4	10	13	2600	2600
S	5500	180	5	11	14	2000	2000

ユニットタイプ: スピード

サイズ	HP	EN	移動力	運動性	照準値	物理装甲	EN装甲
L	9000	300	4	7	13	2200	2200
M	6000	220	5	12	13	1700	1700
S	3500	180	6	13	14	1200	1200

上昇値	必要RP
HP+800	1
EN+30	1
移動力+1	2
運動性+1	2
照準値+1	2
物理装甲+200	1
EN装甲+200	1

作成時に余ったRPは、5点分まで使用可能

初期値

攻撃力	命中	クリティカル	射程
1000	0	0	1

作成時のWP: 30

武器基本データ

【WP強化】

WPを消費して、武器の強化が行えます

性能強化

攻撃力+100	WP1
命中+1	WP3
クリティカル-1	WP6

射程強化(格闘武器か射撃武器かで変化します)

	射程+1	移動攻撃
格闘	6	0
射撃	3	特殊※1

命中の上限値は+3、クリティカルの下限値は-3となります。

射程の上限値は7まで

※1:コストは射程値=WP (射程4なら4WP)

【WP制限】

弾薬制限: 獲得WP

弾数	12	8	6	4	3	2	1
W	1	3	6	9	12	15	18

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《アーマードウェポン》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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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:	
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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:	
<b>効果:</b> 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:	
<b>効果:</b> 毎ターン、ENが20回復する。	

必要RP:	
タイミング:	
対象:	
コスト:	
<b>効果:</b>	

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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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:	
<b>効果:</b> 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:	
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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
<b>効果:</b> 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。	

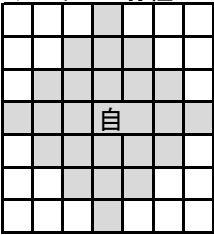
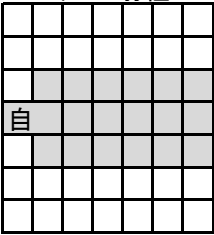
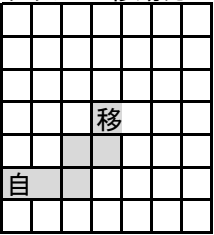
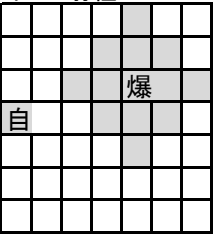
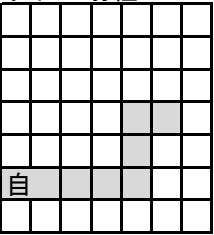
<div> <div>衝撃</div> <div>必要WP: 4</div> <div>           効果:            ダメージを与えた相手を2マス、好きな方向に移動させることができる。         </div> </div>	<div> <div>ヘビーウエポン</div> <div>必要WP: 2</div> <div>           効果:            攻撃+1000            この武器を所持している限り、あなたは命中-1、回避-1の修正を受ける。            この武器を捨てる(シーン中使用不可に)を選択することで、この修正は消える。             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>

	<b>ミュージックブラスト</b> 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。		<b>ド레인</b> 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。
<b>HP弾</b> 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。	<b>EN弾</b> 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。	<b>状態解除弾</b> 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。	<b>攻撃アップ</b> 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。
<b>装甲アップ</b> 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。	<b>命中アップ</b> 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。	<b>回避アップ</b> 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。	<b>移動アップ</b> 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。
<b>攻撃ダウン</b> 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。	<b>防御ダウン</b> 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。	<b>命中ダウン</b> 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。	<b>回避ダウン</b> 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。

<b>バインド</b> <b>必要WP:</b> 7 <b>効果:</b> 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。	<b>プレッシャー</b> <b>必要WP:</b> 13 <b>効果:</b> 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。	<b>腐食</b> <b>必要WP:</b> 18 <b>効果:</b> 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。	<b>エネルギーショート</b> <b>必要WP:</b> 12 <b>効果:</b> 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。
---	---	--	---

<b>バリア中和</b> <b>必要WP:</b> 9 <b>効果:</b> 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。	<b>エリア攻撃:ライン</b> <b>必要WP:</b> 12 <b>効果:</b> 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	<b>かく乱</b> <b>必要WP:</b> 9 <b>効果:</b> 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。	<b>パイロット攻撃</b> <b>必要WP:</b> 6 <b>効果:</b> 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。
--	--	---	---

<b>エリア攻撃:サークル</b> <b>必要WP:</b> 20 <b>効果:</b> 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。	<b>エリア攻撃:バスター</b> <b>必要WP:</b> 12 <b>効果:</b> 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。	<b>エリア攻撃:ダッシュ</b> <b>必要WP:</b> 12 <b>効果:</b> 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	<b>エリア攻撃:ボム</b> <b>必要WP:</b> 5 <b>効果:</b> 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。
--	---	--	--

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

改造表

改造 段階	HP 上昇値	必要 資金	EN 上昇値	必要 資金	運動性 上昇値	必要 資金	照準 上昇値	必要 資金	物理表 甲 上 昇値	必要 資金	EN表 甲 上 昇値	必要 資金
1	400	10	10	10	1	50	1	50	100	20	100	20
2	400	20	10	20	1	100	1	100	100	40	100	40
3	400	30	10	30	1	150	1	150	100	60	100	60
4	400	40	10	40	1	200	1	200	100	80	100	80
5	400	50	10	50	1	250	1	250	100	100	100	100
6	400	70	10	70	1	350	1	350	100	140	100	140
7	400	100	10	100	1	500	1	500	100	200	100	200
8	400	140	10	140	1	700	1	700	100	280	100	280
9	400	170	10	170	1	850	1	850	100	340	100	340
10	400	200	10	200	1	1000	1	1000	100	400	100	400

資金入手の目安:1シナリ

オでCL×100

RP1=100

【レベルアップ】

パイロット基本能力:3箇所 to +1

戦闘力:6か所に+1D6

CP: +8

資金:CL×100

スピリチュアル:5の倍数レベルごとに、1種類追加

## ダメージレベル表

【ロールタイミング】 5、10:レベル1 15、20:レベル2 25、30:レベル3

一気に次の段階に進んだ場合、発生したすべてのロールを行う。また、効果はすべて加算される。

ウエポンダメージ効果は、使用していた武器に発生する。あてはまらない状況ではランダム決定

### パイロットダメージ:レベル1

出目	効果
2	ダメージレベル2表を振る
3	命中-1
4	防御ダイスロール-1
5	回避-1
6	なし
7	なし
8	なし
9	行動値-2
10	攻撃ダイスロール-1
11	行為判定-1
12	ダメージレベル1表を2回振り、両方適用する

### パイロットダメージ:レベル2

出目	効果
2	ダメージレベル3表を振る
3	SP-1D6
4	防御ダイスロール-2
5	回避-2
6	回避-1
7	なし
8	行動値-4
9	攻撃ダイスロール-2
10	命中-1
11	行為判定-1
12	ダメージレベル2表を2回振り、両方適用する

### パイロットダメージ:レベル3

出目	効果
2	コクピット直撃。死亡判定となる。
3	気絶。次のクリンナップフェイズまで、判定不可
4	命中-2
5	回避-3
6	回避-2
7	移動力-3
8	行動値が0になる
9	SP-1D6
10	負傷。シナリオ中に行われる死亡判定-6
11	行為判定-3
12	ダメージレベル3表を2回振り、両方適用する

### ユニットダメージ:レベル1

出目	効果
2	ダメージレベル2表を振る
3	EN-1D6×10
4	回避-1
5	装甲-500
6	なし
7	なし
8	追加HPダメージ+1D6
9	移動-1
10	ウエポンダメージ+1D6上昇
11	追加HPダメージ+3D6
12	ダメージレベル1表を2回振り、両方適用する

### ユニットダメージ:レベル2

出目	効果
2	ダメージレベル3表を振る
3	最終HPダメージ×2倍
4	移動-2
5	装甲-1000
6	装甲-500
7	なし
8	武器に被弾。ウエポンダメージ+2D6上昇
9	回避-2
10	EN-2D6×10
11	命中-1
12	ダメージレベル2表を2回振り、両方適用する

### ユニットダメージ:レベル3

出目	効果
2	エンジン大破。ただちに死亡判定を-2で行う
3	気絶。次のクリンナップフェイズまで、判定不可
4	命中-2
5	装甲大破。装甲がすべて0になる
6	装甲-1500
7	移動力-3
8	武器に被弾。ランダムで1つの武器を破壊
9	ENダウン。最大ENが1D6×10に変更される
10	負傷。シナリオ中に行われる死亡判定-6
11	システム破損。特殊能力が使用不可になる。
12	ダメージレベル3表を2回振り、両方適用する

### ウエポンダメージ:レベル1

出目	効果
2	ダメージレベル2表を振る
3	武器破損。使用していた武器orランダム
4	不良動作。マイナーで回復するまで、使用不可
5	弾薬-4
6	射程-2
7	弾薬-2
8	攻撃力-1000
9	クリティカル+1
10	命中-2
11	武器破損。使用していた武器orランダム
12	ダメージレベル1表を2回振り、両方適用する

### ウエポンダメージ:レベル2

出目	効果
2	暴発。パイロット、ユニットダメージ+1D6
3	武器破損。使用していた武器orランダム
4	武器破損。使用していた武器orランダム
5	射程が半分になる
6	移動攻撃不可になる
7	なし
8	攻撃力-2000
9	命中-3
10	武器破損。使用していた武器orランダム
11	武器破損。使用していた武器orランダム
12	ダメージレベル2表を2回振り、両方適用する