

イグニッションバースト 《発火能力》早見表

分子を急激に酸化させ、燃焼させる特性能力。

《↑ファイアスターター》(コスト：疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《発火能力》の効果の範囲に限る。

《↑アンチヒート》(コスト：なし)

[ダメージ軽減：灼熱]のバフを常に受けている。

《↑ファイアブラスト》(コスト：疲労1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。

属性：〈灼熱〉 攻撃力：2D10+[ランク×3]
対象：単 射程：近

《↑エクスプロージョン》(コスト：軽傷1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。

属性：〈衝撃〉 攻撃力：2D10+[ランク×2]
対象：周 射程：近

《↑コンティニュアルファイア》(コスト：疲労1)

《特性能力》で判定。「対象：単」「射程：至近」のキャラクターと対決。リアクション側は〈運動〉で判定。[DOT：軽傷2]のデバフを与える。

《↑フレームタン》(コスト：疲労2)

《特性能力》で判定。自身が装備している武器を「属性：灼熱」に変更し、攻撃力に+[ランク]する。

《↑ソロエフェクト》(コスト：なし)

自身が行なう近接攻撃、遠隔攻撃が命中した場合、常に[DOT：軽傷1]のデバフを与える。

《↑パディエフェクト》(コスト：なし)

《フレームタン》を「射程：至近～近」のパディにも使用可能。

イメージリアライズ 《精神投影》早見表

人間の精神に干渉する特性能力。

《↑サイオニックパワー》(コスト：疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《精神投影》の効果の範囲に限る。

《↑マインドリーディング》(コスト：なし)

自身が行なう〈交渉〉〈追跡/逃走〉の成功率に常に+30%。

《↑マインドブラスト》(コスト：軽傷1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。

属性：〈衝撃〉 攻撃力：1D10+[ランク×2]
対象：単 射程：至近～近
備考：対象の防御力を無視して負傷を与える。

《↑マインズアイ》(コスト：疲労1)

自身が行なう回避判定の成功率に+30%。

《↑サイオニックヒーリング》(コスト：疲労2)

《特性能力》で判定。「対象：単」「射程：至近～近」のキャラクターの負傷を合計で[ランク]ポイント分まで回復することができる。[軽傷1]ポイント、[重傷]2ポイント、[致命傷]3ポイント。

《↑ブレインウォッシュ》(コスト：疲労1)

《特性能力》で判定。エキストラひとりりを自由に操る。

《↑ソロエフェクト》(コスト：なし)

《↑マインドブラスト》で攻撃した場合に[放心]のデバフを与える。

《↑パディエフェクト》(コスト：なし)

パディに《↑サイオニックヒーリング》を使用した場合、[重傷]1ポイント、[致命傷]2ポイント。

ウェザーキャスト 《風候操作》早見表

気体を操る特性能力。

《↑ストームプリングアー》(コスト：疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《風候操作》の効果の範囲に限る。

《↑ウィンドバリア》(コスト：なし)

[ダメージ軽減：遠隔攻撃]のバフを常に受けている。

《↑エアカッター》(コスト：疲労1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。

属性：〈切断〉 攻撃力：2D10+[ランク×3]
対象：単 射程：近

《↑トルネード》(コスト：軽傷1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。

属性：〈衝撃〉 攻撃力：2D10+[ランク×2]
対象：周 射程：近

《↑エアコントロール》(コスト：疲労1)

自身が行なう〈運転〉〈運動〉の成功率に+30%。

《↑ライドウィンド》(コスト：疲労1)

《特性能力》で判定。自身を飛行状態にする。

《↑ソロエフェクト》(コスト：疲労2)

《特性能力》で判定。自身の【移動力】を「2」にする。

《↑パディエフェクト》(コスト：なし)

《↑ライドウィンド》を「射程：至近～近」のパディにも使用可能。

エレクトロニックダンス 《電磁操作》早見表

電気や磁気を発生、操る特性能力。

《↑エレクトロマグネティクス》(コスト：疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《電磁操作》の効果の範囲に限る。

《↑アンチエレクトロニック》(コスト：なし)

[ダメージ軽減：電撃]のバフを常に受けている。

《↑ライトニングボルト》(コスト：疲労1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。

属性：〈電撃〉 攻撃力：2D10+[ランク×3]
対象：単 射程：近

《↑レールガンショット》(コスト：軽傷1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。

属性：〈銃弾〉 攻撃力：2D10+[ランク×3]
対象：単 射程：至近～遠

《↑マグネティックフィールド》(コスト：疲労1)

自身が行なう回避判定の成功率に+30%。

《↑サンダーストライク》(コスト：疲労2)

《特性能力》で判定。自身が装備している武器を「属性：電撃」に変更し、攻撃力に+[ランク]する。

《↑ソロエフェクト》(コスト：なし)

自身が行なう近接攻撃、遠隔攻撃が命中した場合、常に[スタン]でデバフを与える。

《↑パディエフェクト》(コスト：疲労1)

《特性能力》で判定。パディが行なう回避判定の成功率に+20%。

《光波干涉》早見表

オフィカルインタフィア

光に干涉する特性能力。

《↑クレバスキュラーレイ》(コスト:疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《光波干涉》の効果の範囲に限る。

《↑ノクトビジョン》(コスト:なし)

自身が[暗闇状態]によって受ける技能の成功率へのペナルティを常に受けない。

《↑レーザーショット》(コスト:軽備1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。
属性:〈灼熱〉 攻撃力:2D10+[ランク×3]
対象:単 射程:至近~遠

《↑レーザーポインタ》(コスト:疲労1)

自身が行なう遠隔攻撃のダメージに+[ランク]。別のエリアにいる対象へ攻撃する時の成功率へのペナルティを受けない。

《↑ステルス》(コスト:疲労2)

《特性能力》で判定。どのような場所でも自身が隠密状態になれる。また、〈隠密〉の成功率に+30%。

《↑フラッシュ》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。「対象:単」「射程:至近~近」のキャラクターと対決。リアクション側は〈運動〉で判定する。[放心]のデバフを与える。

《↑ソロエフェクト》(コスト:なし)

《↑ステルス》を「コスト:疲労1」に変更。

《↑パディエフェクト》(コスト:疲労2)

《特性能力》で判定。どのような場所でもパディを隠密状態にする。また、パディが行なう〈隠密〉の判定の成功率に+30%。

《感覚強化》早見表

シックスセンス

五感を強化する特性能力。

《↑スーパーセンス》(コスト:疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《感覚強化》の効果の範囲に限る。

《↑グレイセルズ》(コスト:なし)

自身が行なう〈観察〉〈搜索〉の成功率に常に+30%。

《↑ホークアイ》(コスト:疲労1)

自身が行なう遠隔攻撃のダメージに+[ランク]。また、別のエリアにいる対象へ攻撃する時の成功率へのペナルティを受けない。

《↑スローモー》(コスト:軽備1)

自身が連続攻撃を行なった時の各攻撃の成功率に+20%

《↑アンティシペイション》(コスト:疲労1)

自身が行なう回避判定の成功率に+30%。

《↑フレコグニション》(コスト:疲労1)

シナリオ中に1回、自身がGMにひとつだけ質問できる。

《↑ソロエフェクト》(コスト:なし)

《スローモー》の効果も+30%に変更。

《↑パディエフェクト》(コスト:疲労2)

《特性能力》で判定。パディが行なうあらゆる判定の成功率に+20%。

《重力操作》早見表

グラビティフォール

重力を操作する特性能力。

《↑ロウ・オブ・グラビティ》(コスト:疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《重力操作》の効果の範囲に限る。

《↑ウェイトコントロール》(コスト:なし)

自身の装備品の「行動」の合計を、[ランク]の値分だけ常に軽減する。また、自身が移動を行なっても「種別:重火器」で攻撃を行なうことができる。

《↑グラビティフィスト》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。
属性:〈衝撃〉 攻撃力:2D10+[ランク×3]
対象:単 射程:近

《↑スーパーグラビティ》(コスト:軽備1)

《特性能力》で判定。「対象:単」「射程:至近~近」

のキャラクターと対決。リアクション側は〈運動〉で判定する。「スロウ:ランク」のデバフを与える。

《↑グラビティゼロ》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。自身を飛行状態にする。

《↑グラビティコントロール》(コスト:疲労2)

《特性能力》で判定。自身に「ヘイスト:ランク」のバフを受ける。

《↑ソロエフェクト》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。自身が装備している武器の攻撃力に+[ランク]。

《↑パディエフェクト》(コスト:なし)

《グラビティコントロール》を「射程:至近~近」のパディにも使用可能。

《氷結能力》早見表

フリーズバインド

分子運動を減速させる特性能力。

《↑フリーズアップ》(コスト:疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《氷結能力》の効果の範囲に限る。

《↑アンチコールド》(コスト:なし)

[ダメージ軽減:冷却]のバフを常に受けている。

《↑ダイヤモンドダスト》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。
属性:〈冷却〉 攻撃力:2D10+[ランク×3]
対象:単 射程:近

《↑アイスブランド》(コスト:軽備1)

《特性能力》で判定。以下の武器を装備する。
名称:アイスブランド 種別:近接武器
属性:切断 攻撃力:1D10+[ランク×3]
対象:単 射程:至近
行動:±0
備考:この武器で負傷を与えた場合、さらに[D

OT:疲労2]のデバフを与える。

《↑バーマフrost》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。自身のいるエンゲージを[封鎖]する。

《↑クライオサージェン》(コスト:疲労2)

《特性能力》で判定。「対象:単」「射程:至近~近」のキャラクターの負傷を合計で[ランク]ポイント分まで回復することができる。[軽備]1ポイント、[重傷]2ポイント、[致命傷]3ポイント。

《↑ソロエフェクト》(コスト:なし)

《↑アイスブランド》を「攻撃力:2D10+[ランク×3]」に変更。

《↑パディエフェクト》(コスト:なし)

パディに《↑クライオサージェン》を使用した場合、[重傷]1ポイント、[致命傷]2ポイント。

マテリアルトランスレーション 《物質転移》早見表

アイテムを変化させたり、別の性質を付加したりする特性能力。

《↑フェイスシフト》(コスト:疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《物質転移》の効果の範囲に限る。

《↑マテリアルマスター》(コスト:なし)

自身が行なう《解錠》《機械修理》の成功率に常に+30%。

《↑プラズマフレア》(コスト:軽傷1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。
属性:《灼熱》 攻撃力:2D10+[ランク×2]
対象:周 射程:近

《↑ウェポンエンハンス》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。自身が装備している武器の攻撃力に+[ランク]する。

《↑アーマーエンハンス》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。自身が装備している防具のすべての属性の防御力を+[ランク]する。

《↑ディスイнтеグレート》(コスト:疲労2)

《特性能力》で判定。「対象:単」「射程:至近」のキャラクターと対決。リアクション側は《運動》で判定する。装備品をひとつ破壊。

《↑ソロエフェクト》(コスト:なし)

《ウェポンエンハンス》《アーマーエンハンス》で受けるバフを+[ランク+1]に変更。

《↑パディエフェクト》(コスト:なし)

《ウェポンエンハンス》《アーマーエンハンス》が「射程:近」のパディにも使用可能。

リミットブレイク 《身体強化》早見表

自身の肉体を強化する特性能力。

《↑フィジカルエンハンス》(コスト:疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《身体強化》の効果の範囲に限る。

《↑ヒーリングファクター》(コスト:なし)

シーンの終了時に自身が受けている[軽傷]と[重傷]を合計で3点回復。

《↑ソニックブーム》(コスト:軽傷1)

《特性攻撃》で判定。特性攻撃。
属性:《衝撃》 攻撃力:2D10+[ランク×2]
対象:周 射程:近

《↑ストレングスエンハンス》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。自身が行なう近接攻撃のダメージに+[ランク]する。また、自身が移動を行なっても「種別:重火器」で攻撃を行なうことが

できる。

《↑アジリティエンハンス》(コスト:疲労1)

自身が行なう回避判定の成功率に+30%。

《↑ハイスピード》(コスト:疲労2)

《特性能力》で判定。自身に「ヘイスト:ランク」のバフを受ける。

《↑ソロエフェクト》(コスト:なし)

自身がダメージを受けた時、負傷表の上もしくは下の欄を参照。

《↑パディエフェクト》(コスト:なし)

パディをカバリングした時、ダメージ[ランク]する。