

ソードメイカー：特性能力早見表

《物質転移》：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。

《†フェイズシフト》（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》の効果の範疇に限る。

《†マテリアルマスター》（コスト：なし）

〈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

《†ウェポンモーフ》（コスト：疲労2）

〈特性能力〉で判定。自身かバディが装備している武器を「属性：〈切断〉」「属性：〈銃弾〉」「属性：〈衝撃〉」のいずれかに変更する。

《†アーマーエンハンス》（コスト：疲労2）

〈特性能力〉で判定。自身かバディ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。

《†ウェポンエンハンス》（コスト：疲労2）

〈特性能力〉で判定。自身かバディが装備している武器の「攻撃力」に+ [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～近」のキャラクターと対決。対象は〈運動〉で判定する。装備品をひとつ破壊。

《†バトルケイジ》（コスト：疲労2）

自身かバディのいるエンゲージを封鎖する。

《†モーフィングパワー》（コスト：疲労1）

武器を作成、装備する。作成する武器の「種別」と同じ技能で判定。この判定は「購入修正」を受ける。