

名称			対象	射程	代償	回数制限	効果
キャスリング		いつでも	単体	1から4		ラウンド2回	場所を入れ替える。ダメロ中なら身代わりにする(される)。
バイタルサプライヤ		いつでも	単体☆	視界		シナリオ1回	シーン1回の特技の使用回数を回復。
タレントリカバリー		いつでも	単体☆	視界		シナリオ1回	全ての特技の使用回数が復活
心頭滅却3		いつでも				シーン2回	心頭滅却の使用回数が1回復
オーバーアゲイン		いつでも				シナリオ1回	シーン1回の特技が復活する。
常若の女神	ビ	イドウン	自身			シナリオ1回	イドウンが範囲2(選択)に
クイックリペア	回	イニシアチブ	単体	視界		ラウンド10回	自身不可。FPを3d6+120回復
イグニッションブレイブ	回	イニシアチブ	単体	視界		ラウンド10回	自身不可。HPを3d6+120回復
レゾネイトサプライ	回	イニシアチブ	単体	視界		ラウンド10回	自身不可。ENを3d6+120回復
エンハンスアクション		イニシアチブ	単体☆	0から6		シナリオ1回	対象を未行動にさせる。
戦場の経験		イニシアチブ	自身			ラウンド5回	バステ回復
戦術指揮		イニシアチブ	範囲3(選択)		0		ラウンド中、攻撃と防御に+2、CL値-1
死人の覚悟		クリンナップ	自身				心頭滅却で先送り中のダメージを半減する。
ムーブアシスト2		セットアップ	範囲(選択)	視界			対象を戦闘移動させる
マルチワーク		セットアップ	自身			シーン1回	セットアップを2回行う
先手必勝		セットアップ	自身			シーン1回	行動値+3D6
眼力		セットアップ	単体	視界			ラウンド中、対象のCL値+1
ジェネレートバリア	防	ダメロ後	自身			ラウンド9回	ダメージを2d6+80軽減。
心頭滅却	自	ダメロ後				シーン3回	ダメージ適用をクリンナップに先送り
ポーカークフェイス	防	ダメロ後	自身			ラウンド9回	ダメージを2D6+120軽減。
シールドガード	防	ダメロ後				ラウンド9回	1D6+120点軽減
ダブルブロック		ダメロ後	自身			ラウンド2回	種別:防の特技を2回使って良い。
チェイスアタック	増	ダメロ前	単体	0~3		ラウンド10回	自身不可。ダメロ+3d6+60
ダブルサポート		ダメロ前				ラウンド2回	対象自身でない増エフェクトを二つ使う
航空支援	増	ダメロ前	単体			ラウンド10回	ダメージに+1D6+60
アタックブースター	増	ダメロ前	自身			ラウンド10回	ダメージ+1d6+60
灼熱の怒号	増	ダメロ前	自身				160点以下のHPを払ってダメージに払ったHP+60上乗せ
ブーストウィル	回	マイナー	場面(選択)	視界		シーン1回	自身は不可。HPとFPを3d6+120回復。
フェイタルブロウ		マイナー	自身			シナリオ2回	次の攻撃は絶対成功する
マルチスタック		マイナー	自身			シーン2回	マイナーを2回行う
必中の一撃		マイナー					そのメインプロセスの命中+2
魂の一撃		マイナー					60点以下のENを払ってその分ダメージに上乗せ
啓示の女神		ミューズ			10HP		ミューズを旧プレイヤーに。
葉隠	増	ムーブ	自身				与えるダメージに+6+100
スタンドアップ		メジャー	単体	至近		シナリオ1回	HPFP1で対象が復活
捨て身		メジャー	単体		狼狽		近接攻撃。ダメージ+180、その分実ダメージで自爆。心頭滅却可。
クーデグラ		メジャー	単体				近接攻撃。この攻撃に対しアイテムや特技は使えず、軽減もされない。
ヘビーストライク		メジャー	単体				近接白兵。ダメ+2D6+20

斬り払い		リアクション				ラウンド11回	防御判定+2
神出鬼没		移動前	自身			シナリオ1回	好きな場所に移動できる
アタックエクステンション		攻撃宣言時	単体			ラウンド2回	自身不可。対象の攻撃範囲を拡大する
火もまた涼し		死亡時				シナリオ1回	心頭滅却解決による死亡を戦闘不能に書き換える
リターニングマン		死亡時	自身			シナリオ1回	ブレイク状態で蘇生。HPFPは意志基本値
カバーマスター	ビ	常時	自身				1メインプロセスに2回カバーアップできる。
常在戦場		常時					麻痺・放心にならず、不意打ちを受けても行動済みにならない
インヴァルネラブル		常時					特定の敵からはダメージが半減。
パニッシャー	自動	常時					ボス相手なら+2D6ダメ
静かなる炎		常時					重圧と憎悪を受けない
要突き		常時	自身				命中判定がクリティカルなら更にダメ+2D6
乗り換え		操縦不能時	自身			シーン1回	即座に乗り換える。
きらめきの壁	ビ、機	対象決定直後	2RS			ラウンド2回	対象を自身に変更させる。
不倒の守護者		倒れた時	自分			シナリオ1回	HPFP1で自分が復活
スタンドアップ2		倒れた時	単体☆	0から6		シナリオ1回	FPHP1で対象を蘇生。自身は無理。
歴戦の勇士		判定後	自身				ダイス目を7で固定する。
させんよ		判定後	単体	視界		シナリオ1回	攻撃もしくは防御判定時、ファンブルかクリティカルを無効。
裏ワザ		判定後	自身			ラウンド2回	達成地+2
必中の一撃4		判定直後				シナリオ1回	HP5点ロスごとに命中のダイス目+1、3回まで
リトライ2		判定直後	単体	視界		シナリオ1回	ダイス目を振りなおしたうえで、振りなおす前の出目+1でもよい。
チャンスアゲイン		判定直後	単体☆	0から3		シナリオ1回	ダイスを片方6にする。
カバーアシスト	自	命中後		0から2			カバーアップ。
カバーアシスト3	操	命中後	単体	視界		シナリオ1回	対象と同じエンゲージに出現してカバーアシスト
不可能を可能に		命中後	単体	視界		シナリオ1回	ワープしてカバー。
臙碎き		命中判定の直前	単体				その回避のCL値+1
刹那の一閃		命中判定の直前	単体☆				ダメージ+20