

アクションスキルファクター

名前	アピール	コスト	重複取得	詳細
スーパーパワー	1	1	×	Power 判定の達成値を+ 10 する
スーパースピード	1	1	×	Speed 判定の達成値を+ 10 する
スーパーセンス	1	1	×	Senses 判定の達成値を+ 10 する
スーパータフネス	1	1	×	Toughness 判定の達成値を+ 10 する
シーンエフェクト	0	2	○	スキルの効果時間をシーン中とする
フィニッシュアクション	10	2	×	このスキルを使用して対象をKOすると高いアピール効果がある
スーパーアピール	3	1	○	このスキルを使用して判定に成功すると高いアピール効果がある
ショートレンジアタック	1	0	○	近距離の対象にアタック判定を行う
ロングレンジアタック	1	1	○	中・遠距離の対象にアタック判定を行う
シーンカットイン	0	1	○	他のPCが登場しているシーンに出演できる
ダイナミックエントリー	3	1	×	シーンに出演する際に高いアピール効果を得られる
ワイドアタック	1	2	○	一度に複数の対象にアタック判定を行うことができるようになる
フライト	2	1	○	使用すると飛行することができる
アヴォイド	0	1	○	回避判定の達成値に+ 5 する
スーパーディフェンス	1	1	×	Vitality に受けるダメージを 1/2 (切り捨て) にする
ダウンアタック	1	1	○	アタック判定に成功した場合対象を転倒させる
ボディホールド	1	2	○	アタック判定に成功した場合対象を捕縛状態にする
スタンドイン	2	1	○	対象の代わりにアタック判定の結果を受ける
メタモルフォーゼ	1	2	×	任意の姿に変身する
リジェネレーション	1	1	×	自身の Vitality を Toughness + 2D 回復する
ヒーリング	1	2	○	対象の Vitality を Power + 2D 回復する
サブライズアタック	0	2	○	このスキルを使用してアタック判定を行うと相手の回避判定値が- 5 される
スマッシュヒット	0	1	○	アタック判定を行う際に限り Power 判定と Speed 判定の達成値を+ 3 する
パワーインクリーズ	0	1	○	対象の Power 判定の達成値を+ 3 する
パワーディクリーズ	0	2	○	対象の Power 判定の達成値を- 3 する
スピードインクリーズ	0	1	○	対象の Speed 判定の達成値を+ 3 する
スピードディクリーズ	0	2	○	対象の Speed 判定の達成値を- 3 する
タフネスインクリーズ	0	1	○	対象の Toughness 判定の達成値を+ 3 する
タフネスディクリーズ	0	2	○	対象の Toughness 判定の達成値を- 3 する
シンクロナイゼーション	0	- 1	○	指定したシーンエフェクト効果のスキルを使用中にしかスキルを使用できなくなる

スポンサースキル

名前	コスト	詳細
インタビュー	1	Hero point が+ 5 となる
ファンサービス	1	Hero point が+ 5 となる
パワートレーニング	1	このセッション中 Power が+ 1 となる
スピードトレーニング	1	このセッション中 Speed が+ 1 となる
コンセントレーション	1	このセッション中 Senses が+ 1 となる
フィジカルトレーニング	1	このセッション中 Toughness が+ 1 となる
メイクアップ	1	このセッション中 Looks が+ 1 となる
ベテラン	1	このセッション中一度だけフアンブルを無効化し、判定をやり直すことができる (このスキルは三回以上セッションに参加したキャラクターしか取得できない)
ニューフェイス	1	このセッション中一度だけロール前である任意の判定をクリティカルとすることができる (このスキルはセッションに参加したことのないキャラクターしか取得できない)
プロモーション	2	次回セッション時のみ Sponsor + 1 となる
休暇	2	Will が+ 1 となる
オーナー	2	PC 1 人を Sponsor + 1 することができる
ハードスーツ	1	Vitality に受けるダメージを- 2 する
スーツオプション	1	任意の道具をスーツの備品とできる
ヴィークル	1	専用の乗り物 (バイク、車、移動ステージ) が使用できる