

## 《直接ダメージ》

FBE発動時に1体の目標に強度だけのダメージを与える

## 《広域ダメージ》

FBE発動時にエリア内のすべてのキャラクターに強度だけのダメージを与える

## 《相互ダメージ》

FBE発動時に1体の目標と自分に強度だけのダメージを与える

## 《アーマー》

次に自分が受けるダメージを強度だけ軽減する  
累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《シールド》

FBE発動時に1体の目標を選び次に受けるダメージを強度だけ軽減する  
累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《判定バフ》

FBE発動時に1体の目標を選び次の判定に強度だけのプラス修正を付加する  
累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《広域判定バフ》

エリア内のすべてのキャラクターの次の判定に強度だけのプラス修正を付加する  
累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《判定デバフ》

FBE発動時に1体の目標を選び次の判定に強度だけのマイナス修正を付加する  
累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《広域判定デバフ》

エリア内のすべてのキャラクターの次の判定に強度だけのマイナス修正を付加する  
累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《ダメージバフ》

FBE発動時に1体の目標を選び次に目標が発生させたダメージを強度だけ増加する  
累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《ダメージデバフ》

FBE発動時に1体の目標を選び次に目標が発生させたダメージを強度だけ減少する  
累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《闘争バフ》

FBE発動時に1体の目標を選びターン終了まで【闘争】の値を強度だけ増加する  
累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《闘争デバフ》

FBE発動時に1体の目標を選びターン終了まで

## 【闘争】の値を強度だけ減少する

累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《調和バフ》

FBE発動時に1体の目標を選びターン終了まで

## 【調和】の値を強度だけ増加する

累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《調和デバフ》

FBE発動時に1体の目標を選びターン終了まで

## 【調和】の値を強度だけ減少する

累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《生存バフ》

FBE発動時に1体の目標を選びターン終了まで

## 【生存】の値を強度だけ増加する

累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《生存デバフ》

FBE発動時に1体の目標を選びターン終了まで

## 【生存】の値を強度だけ減少する

累積せず強度が高いものは上書きされる

## 《アイテム入手》

FBE発動時に一般アイテム表を強度回使用し結果のアイテムを入手する

## 《武器化》

FBE発動時に持っているアイテムを強度個目標として選び武器にする

## 《生命力回復》

FBE発動時に1体の目標を選びその【生命力】を強度だけ回復する

## 《構造力回復》

FBE発動時に1体の目標を選びその【構造力】を強度だけ回復する

## 《電力移動》

FBE発動時に1体の目標を選びその【電力】を強度だけ回復し自分の【電力】を強度だけ減少する

## 《無効化》

FBE発動時に1体の目標を選び発動中または保留中のアーマー、シールド、バフ、デバフを強度の数だけ解除する

## 《転送》

FBE発動時に非敵対的な1体の目標を選び目標は任意のエリアに移動する  
訪れたことのないエリアは選べない

## 《強化》

同時に発動した他のFBEすべての強度を1増加する  
効果は累積する