

『スーパーロボット大戦30』特殊能力一覧

名称	属性	効果
1 Iフィールド	バリア	射撃のビーム攻撃によるダメージを1500軽減する。 気力110以上で発動。発動時、ENを10消費。
2 サイコ・フィールド	バリア	2000以下の全属性のダメージを無効化する。 気力130以上で発動。発動時、ENを10消費。
3 ビーム・コート	バリア	射撃のビーム攻撃によるダメージを1000軽減する。 発動時、ENを5消費。
4 ツインメリットコーティング	バリア/特殊能力	射撃武器のダメージを1000軽減する。 発動時、ENを5消費。 自軍フェイズ開始時に最大EN値の10%が回復。
5 プロテクト・シールド	バリア	1600以下の射撃武器のダメージを無効化する。 気力100以上で発動。発動時、ENを10消費。 (※ガオガイガー用)
6 プロテクト・シールド	バリア	2000以下の射撃武器のダメージを無効化する。 気力100以上で発動。発動時、ENを10消費。 (※ファイナル・ガオガイガー用)
7 プロテクト・ウォール	バリア	1800以下の射撃武器のダメージを無効化する。 気力100以上で発動。発動時、ENを10消費。
8 ジェネレイトイングアーマー	バリア	全属性のダメージを1500軽減する。 発動時、ENを10消費。
9 ジェネシクアーマー	バリア	全属性のダメージを1200軽減する。 発動時、ENを10消費。
10 ゾンダーバリア	バリア	2000以下の全属性のダメージを無効化する。 気力100以上で発動。発動時、ENを5消費。
11 絶対守護領域	バリア	4000以下の全属性のダメージを無効化する。 気力110以上で発動。 発動時、ENを30消費。
12 輻射障壁	バリア	全属性のダメージを1500軽減する。 気力110以上で発動。 発動時、ENを5消費。
13 ブレイズ・ルミナス	バリア	全属性のダメージを1500軽減する。 気力105以上で発動。 発動時、ENを5消費。
14 防御シールド	バリア	2000以下の射撃武器のダメージを無効化する。 発動時、ENを5消費。
15 雷の鞭	バリア	2000以下の射撃武器のダメージを無効化する。
16 対ビームバリア	バリア	3000以下の射撃武器のダメージを無効化する。
17 電磁シールド	バリア	2000以下の射撃のビーム攻撃のダメージを無効化する。 気力100以上で発動。発動時、ENを10消費。
18 バリア・フィールド	バリア	全属性のダメージを1000軽減する。 発動時、ENを5消費。
19 念動フィールド	バリア	パイロットの念動力Lv×200以下の全属性ダメージを無効化する。 発動時、ENを5消費。
20 盾装備	装備	敵からの攻撃に対して「防御」選択時、ダメージを60%軽減。 「防御」選択時以外にも相手との技量差により同様の効果を得られる場合もある。
21 補給装置	装備	コマンド「補給」によって、隣接する味方のEN・弾数を全回復する(移動後不可)。
22 修理装置	装備	コマンド「修理」によって自機及び隣接する味方のHPを回復する(移動後可)。
23 HP回復(小)	特殊能力	自軍フェイズ開始時に最大HP値の10%が回復。
24 HP回復(中)	特殊能力	自軍フェイズ開始時に最大HP値の20%が回復。
25 HP回復(大)	特殊能力	自軍フェイズ開始時に最大HP値の30%が回復。
26 EN回復(小)	特殊能力	自軍フェイズ開始時に最大EN値の10%が回復。
27 EN回復(中)	特殊能力	自軍フェイズ開始時に最大EN値の20%が回復。
28 EN回復(大)	特殊能力	自軍フェイズ開始時に最大EN値の30%が回復。
29 変形	特殊能力	コマンド「変形」で形態を変化させることが可能。
30 単分離	特殊能力	機体が撃墜されるか、コマンド「単分離」で形態を変化させることが可能。 一度分離するとそのマップでは元の形態には戻れない。
31 ジャミング機能	特殊能力	自機と自機に隣接している味方ユニットの最終命中・回避率を+10%する。
32 対精神攻撃	特殊能力	相手の特殊効果武器による「能力半減」「行動不能」「気力低下」「SP低下」を無効化する。
33 オールキャンセラー	特殊能力	相手の特殊効果武器による「能力半減」「行動不能」「気力低下」「SP低下」「EN▼」「運動性▼」「照準値▼」「装甲値▼」を無効化する。

34	バイオセンサー	特殊能力	気力130以上、ニュータイプL5以上で発動し、機体が強化される。
35	サイコ・フレーム	特殊能力	気力130以上、ニュータイプL5以上で発動し、機体が強化される。
36	NT-Dシステム	特殊能力	気力130以上、ニュータイプL5以上で個別コマンドに「NT-D発動」が追加され、「NT-D発動」コマンドを選択するとデストロイモードになる。
37	ゲッター線解放	特殊能力	気力150以上で発動し、竜馬の技量・防御・回避・命中が+30される。また、被ダメージが2000以下、かつ、生存した場合、ダメージの150%分のHPを回復する。
38	マジンパワー	特殊能力	気力130以上で発動し、与ダメージが1.2倍になる。
39	GSライド	特殊能力	気力130以上で発動し、気力の上昇に応じて機体の「照準値」「運動性」「装甲値」と与ダメージが上昇する。
40	デュアルカインド・システム	特殊能力	オールキャンセラーの効果に加え、特殊スキル「デュアルカインド」所持者が搭乗する場合、特殊スキルのレベルに応じて「最大EN」「運動性」「照準値」「武器攻撃力」が上昇する。
41	操縦者交代	特殊能力	個別コマンド「操縦者交代」で、メインパイロットとサブパイロットが入れ替わる。
42	超高速移動	特殊能力	被ダメージを0.6倍に軽減。敵のクリティカル発生率を0%にする。ただし、Exアクション「スマッシュヒット」の効果は除く。
43	ジュリアシステム	特殊能力	HPが30%以下で発動し、運動性+30される。また、気力の上昇に応じて、与ダメージ、クリティカル率、防御シールドの効果が増える。
44	ハーモニック・レベル	特殊能力	戦闘結果によって、ハーモニック・レベルが増減し、一定の数値毎に、技量・回避・命中に補正がかかる。ハーモニック・レベルが高いほど効果も高くなる。
45	広域戦術警戒	特殊能力	全ての敵に精神コマンド「分析」をかける。1マップにつき、1回のみ使用可能。
46	双皇機関	特殊能力	最大EN+100、自軍フェイズ開始時に最大EN値の20%が回復。
47	幻晶騎士	特殊能力	自軍フェイズ開始時に最大EN値の10%が回復。ENが50%以上の場合、射撃武器による被ダメージを0.7倍にする。Exアクション「ダイレクトアタック」の効果も無効。
48	超合体	特殊能力	気力130以上で、グリッドマンの個別コマンドに「超合体」が追加され、「超合体」コマンドを選択するとグリッドマンがフルパワーグリッドマンに変身する。
49	グリッドフィクサービーム	特殊能力	気力130以上で、フルパワーグリッドマンの個別コマンドに「グリッドフィクサービーム」が追加され、「グリッドフィクサービーム」コマンドを選択すると、フルパワーグリッドマンの全ENを消費し、指定した味方1機のHP、EN、弾数とSPを全回復し、全ての異常を解除する。
50	回復（超）	特殊能力	自軍フェイズ開始時に最大HP値の50%が回復。
51	指揮系統中枢	特殊能力	自軍全ユニットの命中率がプラス「マップ上の自軍機体数÷5」%される。この能力を持った機体が複数いる場合、命中率の補正は重複する。
52	バイオリレーション	特殊能力	被ダメージを0.1倍に軽減。Exアクション「ダイレクトアタック」の効果も無効。
53	分身	特殊回避	気力130以上で発動し、敵の攻撃を40%の確率で完全に回避する。
54	高機動回避	特殊回避	気力130以上で発動し、敵の攻撃を40%の確率で完全に回避する。

#### DLC②

55	ナノラミネートアーマー	バリア	射撃のビーム攻撃によるダメージを3000、それ以外の攻撃によるダメージを1000軽減する。発動時、ENを10消費。
56	グラス・オ・スイエル	特殊能力	1マップにつき1回だけ、コマンド「グラス・オ・スイエル」が使用可能。使用すると、マップ中の全ての味方機体のHPを3000回復し、サブパイロットを含む全ての味方パイロットのSPを20回復する。
57	阿頼耶識システム	特殊能力	特殊スキル「阿頼耶識システム」所持者の各能力を阿頼耶識システムの種類に応じてアップさせる。
58	リミッター解除	特殊能力	気力150以上で個別コマンド「リミッター解除」が追加される。決定すると武装「突撃」が使用可能になり、移動力+2 照準値・運動性+50 与ダメージ1.3倍の効果を得るが、2ターン後、効果は解除され、パイロットの気力は50になる。
59	修復システム	特殊能力	自軍フェイズ開始時、マップ上にブルーマがいる場合、HPが30%回復する。

#### エキスパンションパック

60	ゲッタービジョン	特殊回避	気力130以上で発動し、敵の攻撃を40%の確率で完全に回避する。
----	----------	------	----------------------------------