

ACTIVE

1 ライトニングラッシュ



時間計測出来る器具が必要
自ターンの初めに宣言して発動
変形や向き変えせずに10秒間連続でシュート出来る

—雷の如き連続攻撃を決める!—

ACTIVE

1 ストームグライド



自ターンの初めに発動宣言
他の機体やメインと干渉しないように
自機を好きな位置へ移動してターン終了する
向きや変形は自由 シャーンが接地しなくても良い

—この嵐は誰にも捉えられない—

ACTIVE

1 シャイニングキュア



自ターンの最初に宣言して発動
発動したらそのターンは何も行動できずに終了する
次の自ターンまでに敵機と接触しなければ
HPを1回復できる
チーム戦の場合、他の味方1機を回復させても良い

—聖なる光よ 我らの命を癒したまえ—

ACTIVE

1 フェイズリミッター

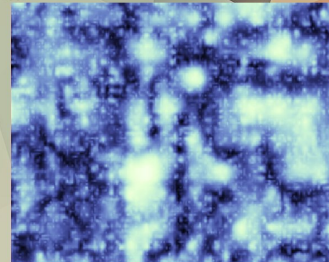


時間計測できる器具が必要
自ターンの初めに宣言して発動
敵機を一体指定し、その敵機の次のターンは
15秒経過すると強制的にターン終了する
またスキルアビリティの使用も出来ない

—15秒で支度しな!—

ACTIVE

2 フリーズディファー



相手が宣言型のスキルを使用した際に発動
そのターン、相手のスキルを無効化する
無効化されたカードはダストゾーンに置かず、
相手の手元に戻る

—凍てつけ—

ACTIVE

2 ブレイズバレット



シュート前に宣言して発動
変形向き変えせずにシュートする
メインヒット成功した場合
自機と敵機合わせて接触したメインの数が2個以上だと2ダメージ
与えられる
複数機メインヒットした場合も接触したメインの数を全て加算し
て、2個以上なら全ての機体機体に2ダメージを与える

—燃やせ! 炎の弾丸!!—

ACTIVE

1 デスペレーションリバース



自ターンの最初に発動宣言
自減した際、ダメージを受けずに
自機を元の位置へ戻す
敵機やメインの位置はそのまま

—まだまだ死ねねえなあ—

ACTIVE

1 ウェーブフラッド



シュート前に発動宣言
全ての機体とメインを回収して再セットし
アクティブシュートを行う
このシュートで場外した敵機は2ダメージ受ける
自機が場外した場合は自減と同じ扱い

—すべてを洗い流す大津波—

ACTIVE

1 ブラックホールディメンション



時間計測できる器具が必要
自ターンの最初に発動宣言
機体をスピンさせ、計測スタートした瞬間にターン終了
30秒回転を維持し続ければフィールド上の敵機全てに1ダメージ
与えられる
ただし、相手のシュートによってメインヒットやフリックアウト
された場合は無効になる

—暗黒の渦は全てを呑み尽す—

ACTIVE

