

経験点： × 5 HP ↑ プレイヤー：

名前	性別：	
	年齢：	
☐ インプレス ☐ 刻印者 星印位置：		
☐ 継承者 星鍵形状：		
鑑名		
特徴	☐	
	☐	
	☐	

特徴 いつでも□できる。
手札を1枚引く。

判定 ① 手札を1枚引く。
② 好きな枚数、手札を捨てる。

捨てる札の数字の合計 = 達成値
達成値 $\geq$ 難易度 成功

HP
継戦判定 ☐

牽制	アクション サブ	カウント進行 2
手札を 1 枚引く。手番中 2 回できる。		

シフト	アクション サブ	カウント進行 1
《モード》を変える。 or 現在の《モード》の[戦場効果]を消す。		

必中	アクション 特殊	カウント進行 0
命中ダイスを振った直後に使う モードカードを好きな枚数、捨てる。 命中値+「捨てる札の枚数×5」する。 A/絵札は、1枚につき2枚と数える。		

タクティクス	アクション メイン	カウント進行 4
手札を 1 枚引く & 仲間に手札を渡す。 (枚数 0 ～任意)		

見切り	アクション レジスト	カウント進行 0
手札を1枚捨てる or 山札を1枚めくり捨てる。 その札が赤の場合  遠隔攻撃に対応 その札が黒の場合  近接攻撃に対応 攻撃に対応したカードを捨てれば、ダメージを－「速度＋捨て札の数字」する。		

カバリング	アクション 特殊	カウント進行 3
仲間が攻撃対象になってから、 ダメージを適用するまでの間に使用する 攻撃対象をあなたに変えて、 ダメージ処理をやり直す。 自身のレジストや装甲は効果を発揮する。 ただし、仲間がレジストに使ったカードやカウントは 戻ってこない。		

※ 同じエレメントは、同じ手番中に複数回使用できない。

骨格	経験点	フレーム		特殊効果
	HP :		重量 :	

外装	経験点			特殊効果
	HP :	装甲 :	重量 :	

最大HP	
総重量	
装甲 :	装甲+速度
速度 :	

経験点		アクション	カウント進行	命中ダイス	重量

経験点		アクション	カウント進行	命中ダイス	重量

経験点		アクション	カウント進行	命中ダイス	重量

経験点		アクション	カウント進行	命中ダイス	重量

経験点		アクション	カウント進行	命中ダイス	重量

経験点		アクション	カウント進行	命中ダイス	重量

経験点		アクション	カウント進行	命中ダイス	重量

経験点		アクション	カウント進行	命中ダイス	重量