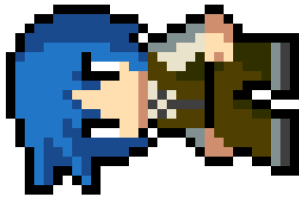


攻撃 2 2 防御



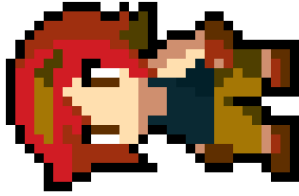
“狙撃”

Sub 自分の他のキャラクターに、このキャラクターの技能を使用させることができる。

Lv0 使用したラウンド中、相手のサブキャラクターの支援効果を無効にする。

Lv1 このキャラクターから2マス以内に配置されているキャラクターを1枚選択し、攻撃する。

攻撃 3 2 防御



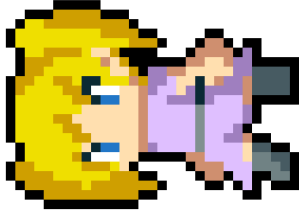
“鉄拳”

Sub フィールド上の自分のキャラクターが1枚の場合、そのキャラクターの攻撃力と防御力を倍にする。

Lv2 使用したラウンド中、このキャラクターの攻撃のダメージ値に1点追加する。

Lv3 このキャラクターに隣接したキャラクターを1枚選択し、攻撃する。この攻撃のダメージ値が3以上の場合、対象をゲームから除外する。

攻撃 1 1 防御



“妖精”

Sub 場の魔力を+1する。

Lv1 このキャラクターの攻撃力を+3、防御力を+3。

Lv4 このキャラクターから2マス以内に配置されているキャラクターを1枚選択し、攻撃する。

攻撃 6 3 防御



“豪腕”

Sub 自分のすべてのキャラクターの攻撃力を+1。

Lv2 このキャラクターに隣接したキャラクターを1枚選択し、攻撃する。この攻撃に対し、相手の防御判定は行わない。

攻撃 1 2 防御



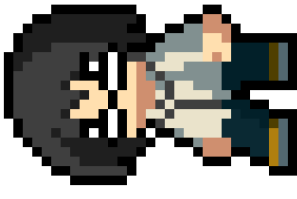
“魔術”

Sub 相手のすべてのキャラクターの、Lv1以上の技能のLvを+1する。

Lv1 フィールド上に配置されたキャラクターから1枚選択し、技能の使用を禁止する。または、対象の使用した技能の効果を無効にする。

Lv6 このキャラクターから2マス以内に配置されているキャラクターを1枚選択し、ゲームから除外する。

攻撃 2 1 防御



“無能”

Sub 場の魔力を-1する。

Lv0 このキャラクターは、Lv1以上の技能の対象に選ぶことができず、また、効果の影響を受けない。

Lv0 使用したラウンド中、場の魔力を-1する。

攻撃 2 3 防御



“光刃”

Sub 自分と相手の出した行動カードの値が同じ場合、自分のキャラクターだけ行動させる。

Lv2 フィールド上に配置されたキャラクターから1枚選択し、ダメージを1点回復。場の魔力が4以下の場合、このキャラクターに1点のダメージ。

Lv4 このキャラクターに隣接したキャラクターを1枚選択し、攻撃する。この攻撃時、このキャラクターの攻撃力を+4。

攻撃 3 1 防御



“魔人”

Sub すべてのキャラクターの攻撃力を+2、防御力を-2。

Lv2 このキャラクターの攻撃力を+X、防御力を+X(Xはこのキャラクターに蓄積されているダメージの倍)。

Lv3 このキャラクターに隣接したキャラクターから1枚選択し、攻撃する。この攻撃時、このキャラクターの攻撃力を+X(Xは場の魔力の値)。

攻撃 3 3 2 防御



“無双”

Sub 自分のキャラクターがゲームから除外された時、このキャラクターを代わりにフィールドに配置する。

Lv0 “無能”を自分のキャラクターとしてゲームに使用している場合、このキャラクターの攻撃力を+2、防御力を+2。

Lv2 このキャラクターは1ラウンドに2回以上攻撃ができる。

攻撃 1 2 防御



“歌姫”

Sub 開始フェイズの開始時、すべての自分のキャラクターのダメージを1点回復。

Lv2 このキャラクターに隣接したマスに配置されているすべてのキャラクターに1点のダメージ。

Lv3 フィールド上に配置されたキャラクターから1枚選択し、ダメージを1点回復する。

