



土属性 CARD LIST

リ-ダ-



ヴィンセント

レアリティ	LD
スピード	31

Lv1

攻撃力_グレードI	2	体力_グレードI	5
スキル_グレードI	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『赤き決意』あなたの手札にあるランダムなメンバー1体を+1/+1する。 [30%]『ビーストグラント』ランダムな味方メンバー1体を+1/+1する。		

攻撃力_グレードII	3	体力_グレードII	7
スキル_グレードII	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『赤き決意』あなたの手札にあるランダムなメンバー1体を+1/+1する。 [30%]『ビーストグラント』ランダムな味方メンバー1体を+1/+1する。		

攻撃力_グレードIII	3	体力_グレードIII	8
スキル_グレードIII	[45%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『ビーストグラント』ランダムな味方メンバー1体を+1/+1する。 [25%]『カオスセイバー』攻撃後、全敵メンバーと敵リーダーに1ダメージ与える。		

Lv5

攻撃力_グレードI	3	体力_グレードI	8
スキル_グレードI	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『赤き決意』あなたの手札にあるランダムなメンバー1体を+1/+1する。 [30%]『ビーストグラント』ランダムな味方メンバー1体を+1/+2する。		

攻撃力_グレードII	4	体力_グレードII	10
スキル_グレードII	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『赤き決意』あなたの手札にあるランダムなメンバー1体を+1/+1する。 [30%]『ビーストグラント』ランダムな味方メンバー1体を+1/+2する。		

攻撃力_グレードIII	5	体力_グレードIII	12
スキル_グレードIII	[45%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『ビーストグラント』ランダムな味方メンバー1体を+1/+2する。 [25%]『カオスセイバー』攻撃後、全敵メンバーと敵リーダーに2ダメージ与える。		

Lv9

攻撃力_グレードI	4	体力_グレードI	12
スキル_グレードI	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [30%]『赤き決意』あなたの手札にあるランダムなメンバー1体を+2/+2する。 [30%]『ビーストグラント』ランダムな味方メンバー1体を+2/+3する。		

攻撃力_グレードII	6	体力_グレードII	15
スキル_グレードII	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [30%]『赤き決意』あなたの手札にあるランダムなメンバー1体を+2/+2する。 [30%]『ビーストグラント』ランダムな味方メンバー1体を+2/+3する。		

攻撃力_グレードIII	7	体力_グレードIII	17
スキル_グレードIII	[45%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [30%]『ビーストグラント』ランダムな味方メンバー1体を+2/+3する。 [25%]『カオスセイバー』攻撃後、全敵メンバーと敵リーダーに3ダメージ与える。		



シャントット

レアリティ	LD
スピード	17

Lv1

攻撃力_グレードI	2	体力_グレードI	5
スキル_グレードI	[50%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『レトリビューション』ランダムな敵メンバー1体に2ダメージ与える。 [20%]『比類なき魔力』次のターンに手札からプレイする土の全味方メンバーを+1/+1する。		

攻撃力_グレードII	3	体力_グレードII	7
スキル_グレードII	[30%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『レトリビューション』ランダムな敵メンバー1体に2ダメージ与える。 [40%]『比類なき魔力』次のターンに手札からプレイする土の全味方メンバーを+1/+1する。		

攻撃力_グレードIII	3	体力_グレードIII	9
スキル_グレードIII	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『レトリビューション』ランダムな敵メンバー1体に2ダメージ与える。 [30%]『ブチ切れフレア』ランダムな敵メンバー1体にXダメージ与える。[X=戦闘不能になった土の味方メンバーの数+1]		

Lv5

攻撃力_グレードI	3	体力_グレードI	8
スキル_グレードI	[50%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『レトリビューション』ランダムな敵メンバー1体に4ダメージ与える。 [20%]『比類なき魔力』次のターンに手札からプレイする土の全味方メンバーを+1/+1する。		

攻撃力_グレードII	4	体力_グレードII	10
スキル_グレードII	[30%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『レトリビューション』ランダムな敵メンバー1体に4ダメージ与える。 [40%]『比類なき魔力』次のターンに手札からプレイする土の全味方メンバーを+1/+1する。		

攻撃力_グレードIII	5	体力_グレードIII	13
スキル_グレードIII	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%]『レトリビューション』ランダムな敵メンバー1体に4ダメージ与える。 [30%]『ブチ切れフレア』ランダムな敵メンバー1体にXダメージ与える。[X=戦闘不能になった土の味方メンバーの数+3]		

Lv9

攻撃力_グレードI	4	体力_グレードI	12
スキル_グレードI	[50%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [30%]『レトリビューション』ランダムな敵メンバー1体に6ダメージ与える。 [20%]『比類なき魔力』次のターンに手札からプレイする土の全味方メンバーを+2/+2する。		

攻撃力_グレードII	6	体力_グレードII	15
スキル_グレードII	[30%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [30%]『レトリビューション』ランダムな敵メンバー1体に6ダメージ与える。 [40%]『比類なき魔力』次のターンに手札からプレイする土の全味方メンバーを+2/+2する。		

攻撃力_グレードIII	7	体力_グレードIII	19
スキル_グレードIII	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [30%]『レトリビューション』ランダムな敵メンバー1体に6ダメージ与える。 [30%]『ブチ切れフレア』ランダムな敵メンバー1体にXダメージ与える。[X=戦闘不能になった土の味方メンバーの数+4]		

クルル



レアリティ	R
☆の数	1
コスト	3
スピード	55
能力	ブースター：このメンバーの攻撃力が2以上ならば、最も体力の低い敵メンバー1体に1ダメージ与える。

Lv1

攻撃力	1
体力	3

Lv5

攻撃力	2
体力	5
能力効果	3以上3ダメージ

Lv9

攻撃力	3
体力	7
能力効果	4以上4ダメージ

イングズ



レアリティ	C
☆の数	1
コスト	3
スピード	35
能力	

Lv1

攻撃力	1
体力	4

Lv5

攻撃力	3
体力	7

Lv9

攻撃力	5
体力	10

ガブラス



レアリティ	SR
☆の数	3
コスト	6
スピード	32
能力	ブースター：最も体力の低い敵メンバー1体を戦闘不能にする。

Lv1

攻撃力	2
体力	5

Lv5

攻撃力	4
体力	10

Lv9

攻撃力	6
体力	15

ガラフ



レアリティ	R
☆の数	1
コスト	2
スピード	41
能力	ブレイク：あなたの手札にある土の全メンバーの攻撃力を+1する。

Lv1

攻撃力	1
体力	1

Lv5

攻撃力	2
体力	3

Lv9

攻撃力	3
体力	5
能力効果	+2

アーシュラ



レアリティ	R
☆の数	1
コスト	2
スピード	21
能力	土の味方リーダーが攻撃されるたび、自身の攻撃力を+1する。

Lv1

攻撃力	1
体力	2

Lv5

攻撃力	3
体力	4

Lv9

攻撃力	4
体力	6
能力効果	+2

ケフカ



レアリティ	UR
☆の数	2
コスト	5
スピード	48
能力	ブースター：ランダムな敵メンバー1体を2/2にする。

Lv1

攻撃力	3
体力	4

Lv5

攻撃力	5
体力	8

Lv9

攻撃力	7
体力	12



土属性 CARD LIST

メンバー



セルフィ



レアリティ	R
☆の数	2
コスト	3
スピード	18
能力	このメンバー以外の味方メンバーが戦闘不能になるたび、あなたの手札にあるランダムな土のメンバー 1 体を +1/+1 する。

Lv1

攻撃力	1
体力	2

Lv5

攻撃力	2
体力	5

Lv9

攻撃力	3
体力	6
能力効果	+2/+2

ディリータ



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	4
スピード	30
能力	ブースター：このメンバーの攻撃力が 3 以上ならば、同じ横ラインにいるコスト 3 以下の全敵メンバーをバトルから除外する。

Lv1

攻撃力	2
体力	4

Lv5

攻撃力	4
体力	7
能力効果	5 以上

Lv9

攻撃力	6
体力	10
能力効果	7 以上

バレット



レアリティ	R
☆の数	2
コスト	3
スピード	73
能力	ラインや列に関わらず、最も体力の低い敵メンバーを攻撃する。

Lv1

攻撃力	2
体力	1

Lv5

攻撃力	4
体力	3

Lv9

攻撃力	6
体力	5

プリッシュ



レアリティ	UR
☆の数	3
コスト	4
スピード	37
能力	前衛限定 土の味方メンバーが戦闘不能になった時、このメンバーが手札か山札にあるならば、自身を +1/+1 する。

Lv1

攻撃力	1
体力	1

Lv5

攻撃力	3
体力	6

Lv9

攻撃力	4
体力	8
能力効果	+2/+2

マッシュ



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	4
スピード	45
能力	攻撃後、最も体力の低い敵メンバー 1 体に 1 ダメージ与える。

Lv1

攻撃力	2
体力	4

Lv5

攻撃力	4
体力	7
能力効果	2 ダメージ

Lv9

攻撃力	6
体力	10
能力効果	3 ダメージ

ヤン



レアリティ	C
☆の数	1
コスト	3
スピード	79
能力	

Lv1

攻撃力	1
体力	2

Lv5

攻撃力	3
体力	4

Lv9

攻撃力	5
体力	6



土属性 CARD LIST

メンバー



リディア



レアリティ	UR
☆の数	3
コスト	5
スピード	74
能力	ブレイク：全敵メンバーの体力を2にする。

Lv1

攻撃力	2
体力	2

Lv5

攻撃力	4
体力	4

Lv9

攻撃力	6
体力	6

エーコ



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	2
スピード	22
能力	ターン終了時に、このメンバー以外のランダムな味方メンバー1体を+1/+0する。

Lv1

攻撃力	1
体力	2

Lv5

攻撃力	2
体力	4
能力効果	+1/+1

Lv9

攻撃力	3
体力	5
能力効果	+2/+2

フースーヤ



レアリティ	SR
☆の数	1
コスト	2
スピード	70
能力	ブースター：このメンバー以外の最もコストの高い土の味方メンバー1体を+1/+0する。

Lv1

攻撃力	1
体力	1

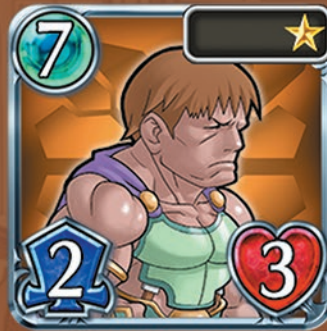
Lv5

攻撃力	2
体力	2
能力効果	+1/+1

Lv9

攻撃力	3
体力	3
能力効果	+2/+2

ガイ



レアリティ	R
☆の数	1
コスト	7
スピード	63
能力	土の味方メンバーが戦闘不能になった時、このメンバーが手札か山札にあるならば、自身のコストを-1する。

Lv1

攻撃力	2
体力	3

Lv5

攻撃力	4
体力	5

Lv9

攻撃力	6
体力	8



土属性 CARD LIST

召喚獣



カーバンクル

レアリティ	C
☆の数	1
コスト	0

Lv1	スピード	74	能力	ターンの終わりまで指定の味方スクエアにいるメンバーに与えられるダメージを1軽減する。
Lv5	スピード	78	能力	ターンの終わりまで指定の味方スクエアにいるメンバーに与えられるダメージを3軽減する。
Lv9	スピード	80	能力	ターンの終わりまで指定の味方スクエアにいるメンバーに与えられるダメージを6軽減する。



ゴーレム

レアリティ	C
☆の数	1
コスト	1

Lv1	スピード	76	能力	指定の味方スクエアにいる土のメンバーを+1/+1する。
Lv5	スピード	76	能力	指定の味方スクエアにいる土のメンバーを+2/+2する。
Lv9	スピード	76	能力	指定の味方スクエアにいる土のメンバーを+3/+3する。



土属性 CARD LIST

究極召喚獣



タイタン

能力1 大地の守り

グレード	2
Lv1効果	このターンにプレイした全味方メンバーを+1/+1する。
Lv5効果	このターンにプレイした全味方メンバーを+1/+1する。
Lv9効果	このターンにプレイした全味方メンバーを+2/+2する。

能力2 マウンテンクラッシュ

グレード	2
Lv1効果	最も長くフィールドにいる敵メンバー1体を戦闘不能にする。
Lv5効果	最も長くフィールドにいる敵メンバー1体を戦闘不能にする。
Lv9効果	最も長くフィールドにいる敵メンバー1体を戦闘不能にする。

能力3 大地の怒り

グレード	3
Lv1効果	体力の低い順に敵メンバー2体に2ダメージ与える。
Lv5効果	体力の低い順に敵メンバー2体に3ダメージ与える。
Lv9効果	体力の低い順に敵メンバー2体に5ダメージ与える。