



# 火属性 CARD LIST

## リーダー



クラウド

レアリティ	LD
スピード	21



ラムザ

レアリティ	LD
スピード	32

## 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	[45%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%] 『友の記憶』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [25%] 『ソニックブレイク』 全敵メンバーに1ダメージ与える。		

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	[45%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%] 『友の記憶』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [25%] 『ソニックブレイク』 全敵メンバーに1ダメージ与える。		

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	[55%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する [25%] 『ソニックブレイク』 全敵メンバーに1ダメージ与える [20%] 『れんぞくぎり』 ターンの終わりまで自身が2回攻撃を得る。		

## 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	[45%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%] 『友の記憶』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+3する。 [25%] 『ソニックブレイク』 全敵メンバーに2ダメージ与える。		

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	[45%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%] 『友の記憶』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+3する。 [25%] 『ソニックブレイク』 全敵メンバーに2ダメージ与える。		

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	[55%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する [25%] 『ソニックブレイク』 全敵メンバーに2ダメージ与える [20%] 『れんぞくぎり』 ターンの終わりまで自身が2回攻撃を得る。		

## 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	[45%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [30%] 『友の記憶』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+5する。 [25%] 『ソニックブレイク』 全敵メンバーに3ダメージ与える。		

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	[45%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [30%] 『友の記憶』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+5する。 [25%] 『ソニックブレイク』 全敵メンバーに3ダメージ与える。		

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	[55%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する [25%] 『ソニックブレイク』 全敵メンバーに3ダメージ与える [20%] 『れんぞくぎり』 ターンの終わりまで自身が2回攻撃を得る。		

## 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。 [25%] 『おうえん』 全味方メンバーの攻撃力を+1する。 [25%] 『歴史の真実』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+Xする。[X=味方メンバーの数]		

攻撃力_グレードII	2	体力_グレードII	6
スキル_グレードII	[50%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [25%] 『おうえん』 全味方メンバーの攻撃力を+1する。 [25%] 『歴史の真実』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+Xする。[X=味方メンバーの数]		

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	[50%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%] 『おうえん』 全味方メンバーの攻撃力を+1する。 [20%] 『はげます』 ランダムな行動済みの味方メンバー1体を未行動状態にする。		

## 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	[50%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [25%] 『おうえん』 全味方メンバーの攻撃力を+1する。 [25%] 『歴史の真実』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+Xする。[X=味方メンバーの数]		

攻撃力_グレードII	4	体力_グレードII	9
スキル_グレードII	[50%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [25%] 『おうえん』 全味方メンバーの攻撃力を+1する。 [25%] 『歴史の真実』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+Xする。[X=味方メンバーの数]		

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	[50%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [30%] 『おうえん』 全味方メンバーの攻撃力を+1する。 [20%] 『はげます』 ランダムな行動済みの味方メンバー1体を未行動状態にする。		

## 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	[50%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [25%] 『おうえん』 全味方メンバーの攻撃力を+2する。 [25%] 『歴史の真実』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+Xする。[X=味方メンバーの数+2]		

攻撃力_グレードII	6	体力_グレードII	13
スキル_グレードII	[50%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [25%] 『おうえん』 全味方メンバーの攻撃力を+2する。 [25%] 『歴史の真実』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+Xする。[X=味方メンバーの数+2]		

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	[50%] 『強化』 ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [30%] 『おうえん』 全味方メンバーの攻撃力を+2する。 [20%] 『はげます』 ランダムな行動済みの味方メンバー1体を未行動状態にする。		



# 火属性 CARD LIST

メンバー



### アーロン



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	4
スピード	53
能力	ブースター：攻撃後、このメンバーが敵前衛を攻撃していたならば、同じ横ラインにいる敵後衛に X ダメージ与える。[X=味方メンバーの数]

#### Lv1

攻撃力	2
体力	4

#### Lv5

攻撃力	4
体力	7

#### Lv9

攻撃力	6
体力	10

### ヴェイン



レアリティ	R
☆の数	1
コスト	3
スピード	22
能力	このメンバーがリーダーに攻撃する際、ターンの終わりまで自身の攻撃力を +1 する。

#### Lv1

攻撃力	2
体力	3

#### Lv5

攻撃力	3
体力	6
能力効果	+2

#### Lv9

攻撃力	4
体力	9
能力効果	+3

### エース



レアリティ	R
☆の数	2
コスト	2
スピード	85
能力	このメンバーがリーダーに攻撃する際、ターンの終わりまで自身の攻撃力を +1 する。

#### Lv1

攻撃力	1
体力	1

#### Lv5

攻撃力	3
体力	2
能力効果	+2

#### Lv9

攻撃力	4
体力	3
能力効果	+4

### ガーランド



レアリティ	UR
☆の数	3
コスト	6
スピード	14
能力	前衛限定 ブースター：自身の攻撃力を敵メンバー 1 体につき +2 する。

#### Lv1

攻撃力	1
体力	7

#### Lv5

攻撃力	2
体力	15
能力効果	+3

#### Lv9

攻撃力	5
体力	22
能力効果	+4

### カイエン



レアリティ	C
☆の数	1
コスト	5
スピード	25
能力	

#### Lv1

攻撃力	3
体力	6

#### Lv5

攻撃力	5
体力	12

#### Lv9

攻撃力	7
体力	18

### サラマンダー



レアリティ	C
☆の数	1
コスト	4
スピード	77
能力	

#### Lv1

攻撃力	2
体力	3

#### Lv5

攻撃力	4
体力	5

#### Lv9

攻撃力	6
体力	7



# 火属性 CARD LIST

メンバー



### ゼル



レアリティ	R
☆の数	2
コスト	3
スピード	82
能力	このメンバーがダメージを受けているメンバーに攻撃する際、ターンの終わりまで自身の攻撃力を <b>+1</b> する。

Lv1

攻撃力	1
体力	2

Lv5

攻撃力	3
体力	4
能力効果	<b>+2</b>

Lv9

攻撃力	4
体力	6
能力効果	<b>+3</b>

### ティファ



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	3
スピード	62
能力	攻撃前、同じ横ラインに火の味方リーダーがいるならば、ターンの終わりまで自身の攻撃力を <b>+1</b> する。

Lv1

攻撃力	1
体力	2

Lv5

攻撃力	3
体力	4
能力効果	<b>+2</b>

Lv9

攻撃力	4
体力	6
能力効果	<b>+3</b>

### ファリス



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	5
スピード	54
能力	ブースター：最も体力の高い敵メンバー 1 体に <b>3</b> ダメージ与える。

Lv1

攻撃力	3
体力	3

Lv5

攻撃力	5
体力	6
能力効果	<b>4</b> ダメージ

Lv9

攻撃力	7
体力	9
能力効果	<b>6</b> ダメージ

### フリオニール



レアリティ	UR
☆の数	3
コスト	6
スピード	31
能力	ブースター：同じ横ラインに火の味方リーダーがいるならば、全敵メンバーに <b>2</b> ダメージ与える。

Lv1

攻撃力	2
体力	6

Lv5

攻撃力	5
体力	12
能力効果	<b>3</b> ダメージ

Lv9

攻撃力	8
体力	18
能力効果	<b>4</b> ダメージ

### ライオン



レアリティ	R
☆の数	2
コスト	4
スピード	49
能力	ブースター：ターンの終わりまでこのメンバーは <b>2</b> 回攻撃を得る。

Lv1

攻撃力	1
体力	4

Lv5

攻撃力	3
体力	6

Lv9

攻撃力	4
体力	9

### レフィア



レアリティ	C
☆の数	1
コスト	3
スピード	42
能力	このメンバーの前にいる火の味方前衛の攻撃力を <b>+1</b> する。

Lv1

攻撃力	1
体力	3

Lv5

攻撃力	3
体力	5

Lv9

攻撃力	4
体力	8
能力効果	<b>+2</b>



# 火属性 CARD LIST



## メンバー

### ビビ



レアリティ	SR
☆の数	1
コスト	4
スピード	51
能力	ブースター：ランダムな敵メンバー 1 体または敵リーダーに 2 ダメージを与える。

#### Lv1

攻撃力	3
体力	2

#### Lv5

攻撃力	5
体力	4
能力効果	3ダメージ

#### Lv9

攻撃力	7
体力	6
能力効果	5ダメージ

### ファング



レアリティ	SR
☆の数	1
コスト	2
スピード	52
能力	2回攻撃

#### Lv1

攻撃力	1
体力	1

#### Lv5

攻撃力	2
体力	2

#### Lv9

攻撃力	4
体力	4

### アーヴァイン



レアリティ	UR
☆の数	3
コスト	5
スピード	50
能力	このメンバーが敵メンバーを戦闘不能にした時、敵リーダーに 1 ダメージを与える。

#### Lv1

攻撃力	3
体力	5

#### Lv5

攻撃力	5
体力	9
能力効果	3ダメージ

#### Lv9

攻撃力	7
体力	13
能力効果	4ダメージ



# 火属性 CARD LIST

## 召喚獣



### 魔人ベリアス

レアリティ	C
☆の数	1
コスト	1

<b>Lv1</b>	スピード	78	能力	全味方前衛の攻撃力を+1する。カードを1枚ドロウする。
<b>Lv5</b>	スピード	86	能力	全味方前衛の攻撃力を+1する。カードを1枚ドロウする。
<b>Lv9</b>	スピード	90	能力	全味方前衛の攻撃力を+3する。カードを1枚ドロウする。



### ボム

レアリティ	R
☆の数	1
コスト	1

<b>Lv1</b>	スピード	69	能力	指定の敵スクエアにいるメンバーに2ダメージ与える。
<b>Lv5</b>	スピード	73	能力	指定の敵スクエアにいるメンバーに4ダメージ与える。
<b>Lv9</b>	スピード	75	能力	指定の敵スクエアにいるメンバーに7ダメージ与える。



# 火属性 CARD LIST

究極召喚獣



イフリート

## 能力1 灼熱の地獄

グレード	2
Lv1効果	持続効果：味方リーダーと火の全味方前衛の攻撃力を+1する。
Lv5効果	持続効果：味方リーダーと火の全味方前衛の攻撃力を+1する。
Lv9効果	持続効果：味方リーダーと火の全味方前衛の攻撃力を+2する。

## 能力2 光輝の炎柱

グレード	2
Lv1効果	全敵メンバーに2ダメージ与える。
Lv5効果	全敵メンバーに4ダメージ与える。
Lv9効果	全敵メンバーに6ダメージ与える。

## 能力3 地獄の火炎

グレード	3
Lv1効果	最も体力の高い敵メンバー1体に5ダメージ与える。
Lv5効果	最も体力の高い敵メンバー1体に8ダメージ与える。
Lv9効果	最も体力の高い敵メンバー1体に12ダメージ与える。