



雷属性 CARD LIST

リーダー



ライトニング

レアリティ	LD
スピード	43

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	[60%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [25%]『シーンドライブ』ランダムな敵メンバー1体に1ダメージ与える。 [15%]『真空破』攻撃後、ダメージを受けているランダムな敵メンバー1体に2ダメージ与える。		

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	[60%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [25%]『シーンドライブ』ランダムな敵メンバー1体に1ダメージ与える。 [15%]『真空破』攻撃後、ダメージを受けているランダムな敵メンバー1体に2ダメージ与える。		

攻撃力_グレードIII	2	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。 [35%]『シーンドライブ』ランダムな敵メンバー1体に1ダメージ与える。 [10%]『女神の鎮魂歌』ランダムな敵メンバー1体を戦闘不能にする。		

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	[60%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [25%]『シーンドライブ』ランダムな敵メンバー1体に2ダメージ与える。 [15%]『真空破』攻撃後、ダメージを受けているランダムな敵メンバー1体に3ダメージ与える。		

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	[60%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [25%]『シーンドライブ』ランダムな敵メンバー1体に2ダメージ与える。 [15%]『真空破』攻撃後、ダメージを受けているランダムな敵メンバー1体に3ダメージ与える。		

攻撃力_グレードIII	4	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。 [35%]『シーンドライブ』ランダムな敵メンバー1体に2ダメージ与える。 [10%]『女神の鎮魂歌』ランダムな敵メンバー1体を戦闘不能にする。		

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	[60%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [25%]『シーンドライブ』ランダムな敵メンバー1体に3ダメージ与える。 [15%]『真空破』攻撃後、ダメージを受けているランダムな敵メンバー1体に5ダメージ与える。		

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	[60%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [25%]『シーンドライブ』ランダムな敵メンバー1体に3ダメージ与える。 [15%]『真空破』攻撃後、ダメージを受けているランダムな敵メンバー1体に5ダメージ与える。		

攻撃力_グレードIII	6	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。 [35%]『シーンドライブ』ランダムな敵メンバー1体に3ダメージ与える。 [10%]『女神の鎮魂歌』ランダムな敵メンバー1体を戦闘不能にする。		



エクステス

レアリティ	LD
スピード	19

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。 [40%]『黒と白の法則転換 I』次のターンに敵や味方に関わらず手札からプレイする全メンバーに1ダメージ与える。 [20%]『アルマゲスト』ランダムな敵メンバー1体に3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	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [40%]『黒と白の法則転換 II』次のターンに手札からプレイする全味方メンバーの体力を+1して1ダメージ与え、手札からプレイする全敵メンバーに1ダメージ与える。 [20%]『アルマゲスト』ランダムな敵メンバー1体に3ダメージ与える。		

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	[35%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [40%]『黒と白の法則転換 III』次のターンに手札からプレイする全味方メンバーの体力を+1して1ダメージ与え、手札からプレイする全敵メンバーに1ダメージ与える。 [25%]『メテオ』以下を4回行う。 ランダムな敵メンバー1体に1~3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。 [40%]『黒と白の法則転換 I』次のターンに敵や味方に関わらず手札からプレイする全メンバーに1ダメージ与える。 [20%]『アルマゲスト』ランダムな敵メンバー1体に5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	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [40%]『黒と白の法則転換 II』次のターンに手札からプレイする全味方メンバーの体力を+1して1ダメージ与え、手札からプレイする全敵メンバーに1ダメージ与える。 [20%]『アルマゲスト』ランダムな敵メンバー1体に5ダメージ与える。		

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	[35%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+1する。 [40%]『黒と白の法則転換 III』次のターンに手札からプレイする全味方メンバーの体力を+2して2ダメージ与え、手札からプレイする全敵メンバーに2ダメージ与える。 [25%]『メテオ』以下を4回行う。 ランダムな敵メンバー1体に2~4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。 [40%]『黒と白の法則転換 I』次のターンに敵や味方に関わらず手札からプレイする全メンバーに2ダメージ与える。 [20%]『アルマゲスト』ランダムな敵メンバー1体に7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	[40%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [40%]『黒と白の法則転換 II』次のターンに手札からプレイする全味方メンバーの体力を+2して2ダメージ与え、手札からプレイする全敵メンバーに2ダメージ与える。 [20%]『アルマゲスト』ランダムな敵メンバー1体に7ダメージ与える。		

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	[35%]『強化』ターンの終わりまで自身の攻撃力を+2する。 [40%]『黒と白の法則転換 III』次のターンに手札からプレイする全味方メンバーの体力を+3して3ダメージ与え、手札からプレイする全敵メンバーに3ダメージ与える。 [25%]『メテオ』以下を4回行う。 ランダムな敵メンバー1体に4~6ダメージ与える。		



雷属性 CARD LIST

メンバー



ウォル



レアリティ	R
☆の数	1
コスト	2
スピード	79
能力	憤怒：自身の攻撃力 +1

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

アヤメ



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	3
スピード	25
能力	憤怒：このメンバーが前衛なら自身の攻撃力を +1 し、後衛なら自身のスピードを +40 する。

Lv1

攻撃力	1
体力	4

Lv5

攻撃力	3
体力	7

Lv9

攻撃力	4
体力	11
能力効果	+2

イデア



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	6
スピード	27
能力	ブレイク：最もコストの高い敵メンバー 1 体を戦闘不能にする。その敵メンバーがコスト 3 以下ならば、CP バックしない。

Lv1

攻撃力	3
体力	3

Lv5

攻撃力	6
体力	6

Lv9

攻撃力	9
体力	9

イリーナ



レアリティ	R
☆の数	1
コスト	2
スピード	60
能力	ブレイク：ランダムな敵メンバー 1 体に 1 ダメージを与える。

Lv1

攻撃力	1
体力	2

Lv5

攻撃力	2
体力	4
能力効果	2ダメージ

Lv9

攻撃力	3
体力	5
能力効果	4ダメージ

オルランドゥ



レアリティ	UR
☆の数	3
コスト	5
スピード	73
能力	前衛限定 攻撃前、このメンバー以外の全味方メンバーの体力を +1 し、このメンバー以外の全メンバーに 1 ダメージを与える。

Lv1

攻撃力	2
体力	2

Lv5

攻撃力	5
体力	5

Lv9

攻撃力	7
体力	7
能力効果	+2/2ダメージ

カイン



レアリティ	UR
☆の数	3
コスト	3
スピード	74
能力	ブースター：敵リーダーおよび同じ横ラインにいる全敵メンバーに、近い順に 2、1、1 ダメージを与える。

Lv1

攻撃力	1
体力	1

Lv5

攻撃力	1
体力	4
能力効果	3、2、1

Lv9

攻撃力	2
体力	7
能力効果	4、3、2



雷属性 CARD LIST

メンバー



ギルガメッシュ



レアリティ	UR
☆の数	2
コスト	7
スピード	25
能力	憤怒：攻撃後、全敵メンバーに X ダメージ与える。このメンバーを戦闘不能にする。[X= このメンバーが受けているダメージの値]

Lv1

攻撃力	3
体力	7

Lv5

攻撃力	7
体力	13

Lv9

攻撃力	11
体力	19

ケット・シー



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	5
スピード	50
能力	憤怒：このメンバーがいる限り、全味方メンバーの攻撃力を +1 する。

Lv1

攻撃力	1
体力	5

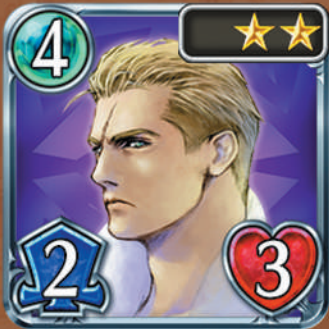
Lv5

攻撃力	3
体力	9

Lv9

攻撃力	4
体力	13
能力効果	+2

サイファー



レアリティ	R
☆の数	2
コスト	4
スピード	57
能力	憤怒：ターン終了時に、ランダムな敵メンバー 1 体に 2 ダメージ与える。

Lv1

攻撃力	2
体力	3

Lv5

攻撃力	4
体力	6
能力効果	3 ダメージ

Lv9

攻撃力	6
体力	9
能力効果	4 ダメージ

雷神



レアリティ	C
☆の数	1
コスト	2
スピード	72
能力	

Lv1

攻撃力	1
体力	1

Lv5

攻撃力	3
体力	1

Lv9

攻撃力	5
体力	3

ラファ



レアリティ	C
☆の数	1
コスト	4
スピード	38
能力	憤怒：攻撃前、以下を X 回行う。ランダムな敵スクエア 1 つにいるメンバーに 1 ダメージ与える。[X= このメンバーが受けているダメージの値]

Lv1

攻撃力	1
体力	4

Lv5

攻撃力	2
体力	8

Lv9

攻撃力	3
体力	12

リチャード



レアリティ	C
☆の数	1
コスト	3
スピード	36
能力	

Lv1

攻撃力	2
体力	2

Lv5

攻撃力	4
体力	4

Lv9

攻撃力	6
体力	6



雷属性 CARD LIST



メンバー

ルルー



レアリティ	SR
☆の数	2
コスト	5
スピード	52
能力	ブースター：ランダムな敵メンバー 2 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

レノ



レアリティ	R
☆の数	1
コスト	3
スピード	80
能力	ブースター：このメンバー以外の全味方メンバーの体力を +1 し、それらに 1 ダメージ与える。

Lv1

攻撃力	1
体力	1

Lv5

攻撃力	3
体力	2

Lv9

攻撃力	5
体力	4
能力効果	+2/2 ダメージ

能力	効果
憤怒	ダメージを受けて、体力が最大値未満になると発動する能力。発動した後、体力が最大値まで回復すると発動していない状態に戻る。
霧消	フィールドから離れると「除外」される能力。この能力を持つメンバーは体力が0以下になったとき、山札に戻らずゲームから取り除かれる。「手札に返す能力」の対象になった場合、手札に戻った後、ゲームから取り除かれる。



雷属性 CARD LIST

召喚獣



オーディン

レアリティ	R
☆の数	1
コスト	3

Lv1	スピード	50	能力	最もコストの高い敵メンバー1体を戦闘不能にする。その敵メンバーがコスト3以下ならば、CPバックしない。
Lv5	スピード	58	能力	最もコストの高い敵メンバー1体を戦闘不能にする。その敵メンバーがコスト3以下ならば、CPバックしない。
Lv9	スピード	66	能力	最もコストの高い敵メンバー1体を戦闘不能にする。その敵メンバーがコスト3以下ならば、CPバックしない。



クアール

レアリティ	C
☆の数	1
コスト	1

Lv1	スピード	69	能力	全メンバーに1ダメージ与える。
Lv5	スピード	69	能力	全メンバーに2ダメージ与える。
Lv9	スピード	69	能力	全メンバーに4ダメージ与える。



雷属性 CARD LIST

究極召喚獣



ラムウ

能力1 裁きの雷

グレード	3
Lv1効果	以下を9回行う。 ランダムな敵スクエア1つにいるメンバーに1ダメージ与える。
Lv5効果	以下を18回行う。 ランダムな敵スクエア1つにいるメンバーに1ダメージ与える。
Lv9効果	以下を26回行う。 ランダムな敵スクエア1つにいるメンバーに1ダメージ与える。

能力2 ラムウの魔石

グレード	3
Lv1効果	ランダムな味方スクエア1つにラムウをプレイする。
Lv5効果	ランダムな味方スクエア1つにラムウをプレイする。
Lv9効果	ランダムな味方スクエア1つにラムウをプレイする。

能力3 ハイボルテージ

グレード	2
Lv1効果	持続効果：全味方メンバーは「憤怒：自身の攻撃力+1」を得る。
Lv5効果	持続効果：全味方メンバーは「憤怒：自身の攻撃力+1」を得る。
Lv9効果	持続効果：全味方メンバーは「憤怒：自身の攻撃力+2」を得る。