

ミドリ師範

龍の導き手

コンボ上限:

90

龍の相

ドラゴン属性の打撃は通常回避カードによっては回避できない。「龍変化」中に打撃がジョーカーを防御したとき、カードを引く代わりに、捨て札置き場からジョーカー以外のカードを1枚選んで取ってもよい。
(ドラゴンに変身している時のみドラゴン属性の技を出せる。)

大防御

相手の通常打撃を防御したとき、相手はカードを引かない。
 「他者への敬意を学ぶことは、名誉ある戦いの技を学ぶことと同様に大切なじや。」

Midori

*特殊能力

2* 龍変化

<ドローフェイズ>
 持続効果。ドラゴン属性の技を出せる。もし投げられたか、ドラゴン属性でない打撃や投げを戦闘カードとして公開した場合、このカードは捨てられる。

10* 刹那の龍影

<戦闘公開>
 あなたが「龍変化」中でなく、絵札を戦闘カードにしていた場合、戦闘カードを180度回転させ、ドラゴン属性の方の技に切り替える。(Aは絵札ではない。)

Midori

カード情報

通常打撃の速度 x.2 (x=カードの数字)
 通常投げの速度 x.8 ●●
 通常投げのダメージ 8

打撃 4, 5, 6, 7, 8, J, Q, A
 投げ 2*, 3, 4, 5, 9, 10*, K, A
 防御 2*, 3, 6, 7, 8
 回避 9, 10*

タイプ	ダメージ	パンブ	速度	コンボ
J 打撃	8+8 ₂	(+J)	2.4	・ 締め
J 打撃	9 ₂		2.4	・ 始動
Q 打撃	10 ₁		1.2	●● 締め
Q 打撃	14 ₂		0.6	●● 繋ぎ
K 投げ	12		4.4	○
K 投げ	17		1.8	○
AA 打撃	20 ₂		1.2	●● 締め
AA 投げ	20+16 (+A+A)		0.0	○

特殊能力: 2*, 10* (裏面)

最速の打撃:
 0.6(Q), 1.2(Q / AA), 2.4(J), 4.2(4)

最速の投げ:
 0.0(AA), 1.8(K), 2.8(2), 3.8(3)

ルーク 石のゴーレム

コンボ上限:
●●●

100

ロックアーマー

通常打撃が相手の通常打撃または打撃必殺技に速度で負けた場合、相手がコンボを終えた後、転倒していなければ、手札から自分の打撃と同じスーツのカードを2枚捨ててもよい。そうした場合あなたの打撃は阻止されず、そのままコンボを行える。


大防御

相手の通常打撃を防御したとき、相手はカードを引かない。

「ファンタジー・ストライクは続ける、たとえフラグストーンが軍を大会阻止のために送りこんだとしても。」








Rook

*特殊能力



3* 蔓巻き

<戦闘中>
この防御は削りダメージを無効化し、攻撃を出した相手を転倒させ、さらに5ダメージを与える。これが発動したとき、次のターンこのキャラの打撃と投げは3ポイント速くなる、ただし1.0を最速とする。(これは手札に戻らず、防御によってのカードも引かない。)

5* 石の壁

<戦闘中>
この防御は、打撃のダメージを攻撃した側に跳ね返す。(これは手札に戻らず、防御によってのカードも引かない。)

K* 風車崩し

<戦闘中>
この投げは速度が5.0かより速い通常打撃に勝つ。ただし通常打撃のダメージは受ける。



Rook

カード情報



通常打撃の速度 x.8 (x=カードの数字)
通常投げの速度 x.0 ☉ ♣
通常投げのダメージ 10

打撃 4, 5*, 6, 7, 8, 10, J, Q, A
投げ 2, 3*, 6, 7, 9, 10, Q, K*, A
防御 2, 3*, 4, 5*, 8, 9
回避 (ありません)

タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
J 打撃	4 ₂		2.2	• 繋ぎ
Q 打撃	9+5 ₁	(+1 任意)	2.6	•• 締め
Q 投げ	10		8.4	•• 締め
K 投げ	15		2.4	☉
AA 打撃	20 ₃		0.8	☉
AAAA 投げ	50		0.0	☉

特殊能力: 3*, 5*, K* (裏面)

最速の打撃:
0.8(AA), 2.2(J), 2.6(Q), 4.8(4)

最速の投げ:
0.0(AAAA), 2.0(2), 2.4(K), 3.0(3)

ヴァレリー
躁の絵描き



コンボ上限:


80

自由速筆

通常打撃を好きな順番でコンボにできる。
 (連番でないコンボもチェーンコンボとして扱われ、
 コンボの後パワーアップフェイズでAを探し出せる。)
 「わたしのこんな気持ちは許されないものだっていう人もいる、
 けれどわたしは彼らとは少し違う世界を見ているの。」

 **FANTASY STRIKE** 

 **Valerie**
*特殊能力 

7* 太筆描き
 <戦闘公開>
 このターン、全ての通常打撃のダメージは+1される。
 カードを1枚引く。

10* 俊速
 <戦闘公開>
 あなたが公開した打撃や投げの速度が2ポイント速くなる、ただし1.0が最速である。(これを複数枚出せば効果は重複する。)

K* 色の爆発
 <戦闘中>
 この打撃はこれと同じ色(赤か黒)の防御カードでのみ防御できる。

A* 無限の創造性
 <戦闘中>
 このAのどちらかの面をヒットさせたとき、カードを1枚引く。

 **Valerie**
カード情報 

通常打撃の速度 x.4 (x=カードの数字)
 通常投げの速度 x.2 ... 
 通常投げのダメージ 6

打撃 2, 3, 4, 5, 6, J, Q, K*, A*
 投げ 7*, 8, 9, 10*
 防御 5, 6, 7*, 8, 9, 10*
 回避 2, 3, 4

	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
J	打撃	7+7 ₃	(+2 絵札)	2.2	•• 締め
Q	打撃	8+3 ₁	(+2 任意)	0.2	••• 締め
K	打撃	6 ₂		3.4	• 繋ぎ
A	打撃	10 ₃		1.0	⊙
AA	打撃	16 ₃		1.2	•• 締め

特殊能力: 7*, 10*, K*, A* (裏面)

最速の打撃:
 0.2(Q), 1.0(A), 1.2(AA), 2.2(J), 2.4(2)

最速の投げ:
 7.2(7), 8.2(8), 9.2(9), 10.2(10)

ラム

ギャンブルパンダ

コンボ上限:

90

ダイスロール

戦闘終了時、そのターンに打撃でダメージや削リを与えていた場合、山札の一番上のカードを捨ててもよい。そうした場合、捨てたカードによって次の効果が発生する:

2-3	体力を4回復する、または山札の一番下のカードを1枚引く。
4-10	相手を転倒させる、またはそのターンにプレイした絵札を全て手札に戻す。
J,Q,K	次のターン、相手の打撃と投げの速度は4ポイント遅くなる。
A	カードを3枚引く、山札の一番下のカードを1枚見る。
ジョーカー	自分が1ダメージを受ける。 「ここにちょっとスパイスをきかせたらどう?何か動きが欲しいな、むずむずする…そう、あと俺も欲しい!」

Lum

*特殊能力

7* ジャックポット

<ドローフェイズ>
あなたはカードを1枚引く。その後相手の手札からランダムに1枚を選んで公開させる。それがAだった場合7ダメージを与え、もう1枚カードを引く。ジョーカーだった場合あなたが2ダメージを受ける。

10* ポーカーフラリッシュ

<ターン終了時>
捨て札置き場の上から2枚と、手札から選んだ3枚までのカードを合わせてポーカーの役を作る。その後このカードを捨て、役に応じて効果が発生する。

ストレート: 山札から好きなカードを1枚探し出す。(山札を切り直す。)
フラッシュ: カードを3枚引く。
フォーカード: Aを1枚捨てて「ブラックジャック」の効果。
フルハウス: 7ダメージを与える。
ストレートフラッシュ: 上記から好きな2つを選ぶ。

A* ブラックジャック

<戦闘中>
このカードで打撃かジョーカーを回避した場合、反撃できない。山札からカードを1枚ずつめくって捨て、これをカードの数字の合計が21を超えるか、あなたが止めると決めるまで続ける。21を超えなかったのならば、その合計に等しいダメージを与える。21ぴったりになった場合、ダメージに加えてめくったカードを全て手札に加える。(絵札は10として、Aは1または11として、ジョーカーは21として数える。)

Lum

カード情報

通常打撃の速度 $x \cdot 4$ (x = カードの数字)
通常投げの速度 $x \cdot 4$
通常投げのダメージ $x + 3$ (+3 任意)

打撃 3, 4, 5, 6, 7*, 8, J, Q, K, A*
投げ 6, 8, 9, 10*
防御 2, 5, 7*, 9, 10*
回避 2, 3, 4, A*

タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
10 投げ	10+4 (+3 任意)		10.4	
J 打撃	4 ₁		1.4	・ 繋ぎ
Q 打撃	8+8 (+Q)		0.4	… 締め
K 打撃	6+8 ₃ (+K+K+K)		3.0	… 締め
AA 打撃	21+12 ₄ (+A+A)		0.8	
A 回避				

特殊能力: 7*, 10*, A* (裏面)

最速の打撃:
0.4(Q), 0.8(A), 1.4(J), 3.0(K)

最速の投げ:
6.4(6), 8.4(8), 9.4(9), 10.4(10)

ジャイナ
不死鳥の射手

コンボ上限:


85

熱血



戦闘終了時に、そのターンの戦闘カードが打撃であれば、コンボに使ったカードをQとAを除いて好きなだけ手札に戻してよい。戻したカード1枚につき3ポイントのダメージを受ける。

熱狂

自分の残り体力が35以下である場合、QとAも手札に戻せる。それぞれ1枚につき4ダメージを受ける。

「あたしの邪魔したら燃えるわよ。」

 **FANTASY STRIKE** 

 **Jaina**
*特殊能力 

7* 定まり得ぬ力
<ドローフェイズ>
転倒している相手は起き上がる。このターン、あなたはAを出せない。代わりに戦闘カードとして公開した打撃を180度回転させることができる。この戦闘で相手に技をヒットさせることができたのならば、山札や捨て札置き場からAを2枚探して手札に加える。できなかったのならば、7ダメージを受ける。

10* くすぶる残り火
<戦闘公開>
このカードが捨て札置き場にある間に、相手が回避をするたびに、相手は2ダメージを受ける。

このカードを使ってパワーアップすることはできない。(やけどしてしまうので。)

 **Jaina**
カード情報 

通常打撃の速度 x.6 (x=カードの数字)
 通常打撃の削りダメージ x-1
 通常投げの速度 x.6 .. 
 通常投げのダメージ 7

打撃 2, 3, 4, 5, 6, J, Q, K, A
 投げ 6, 7*, 8, 9, 10*
 防御 7*, 8, 9, 10*
 回避 2, 3, 4, 5

	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
6	投げ	7+4	(+2 任意)	8.6	⊙
J	打撃	6 ₅		2.6	・ 締め
J	打撃	8 ₇		4.6	.. 始動
Q	打撃	8+5 ₁	(+1 任意)	0.2	... 締め
K	打撃	6+7 ₃	(+K+K+K)	2.4	.. 繋ぎ
A	打撃	10+9 ₂	(+A+A+A)	0.8	⊙
AA	打撃	18 ₄		0.2	.. 締め

特殊能力: 7*, 10* (裏面)

最速の打撃:
0.2(Q / AA), 0.8(A), 2.4(K), 2.6(2 / J)

最速の投げ:
7.6(7), 8.6(6 / 8), 9.6(9), 10.6(10)

セツキ
見習い忍者

コンボ上限:
👉 ⚡⚡⚡


70

狐の速力

ドローフェイズの開始時に手札が1枚または0枚である場合、山札から(1枚でなく)5枚カードを引く。そのターンに**打撃**またはジョーカーを**回避**した場合、フルコンボで反撃できる。

「いつも相手を打ち負かしていけば、いつかグレイヴさんみたいに強くなれると思う!」

yomi **FANTASY STRIKE** **Sirlin games**

 **Setsuki**
*特殊能力

yomi

7* 七つ道具袋
<ターン終了時>
手札にあるカードがこれ1枚のみである場合、捨て札置き場からジョーカー以外のカードを3枚まで選び好きな順番で山札の上に乗せ、その後このカードを捨てる。

10* 煙玉
<対応>
他の2枚のカード(とこのカード)を捨て、相手の特殊能力を打ち消す。(特殊能力を中止させ巻き戻す。手札から特殊能力カードを使っていたのならそれを捨てさせる。A、ジョーカー、キャラクターカードは打ち消せない。)

 **Setsuki**
カード情報

yomi

通常打撃の速度 x.2 (x=カードの数字)
通常投げの速度 x.2 ... 🐦
通常投げのダメージ 6

打撃 2, 3, 4, 5, 6, J, Q, K, A
投げ 7*, 8, 9, 10*, K
防御 6, 7*, 8, 9
回避 2, 3, 4, 5, 10*

タイプ	ダメージ	パンブ	速度	コンボ
J 打撃	5 ₁		1.4	• 繋ぎ
Q 打撃	1+4 (+2 任意)		0.0	... 始動
K 打撃	5+3 ₂ (+2 任意)		2.2	.. 繋ぎ
K 投げ	6		9.2	.. 締め 🐦
AA 打撃	17 ₃		1.2	.. 締め
A 打撃	9+9 ₃ (+A+A+A)		1.0	○

特殊能力: 7*, 10* (裏面)

最速の打撃:
0.0(Q), 1.0(A), 1.2(AA), 1.4(J), 2.2(2 / K)

最速の投げ:
7.2(7), 8.2(8), 9.2(9 / K), 10.2(10)

ディグレイ

幽霊外交家


コンボ上限:


90

徳の優位


相手の手札の枚数があなたより多い場合、枚数の差と同じ数だけ**必殺技**と**超必殺技**のダメージが増える。
 (このボーナスはコンボ終了時に計算する。必殺技とはJ、Q、Kのことであり、超必殺技とはAのことである。)
 「雄弁、でなければ流血をもって、私はすべての人のため正義を勝ち取る。」

 **FANTASY STRIKE** 



DeGrey

***特殊能力**



4* 屁理屈
 <ドローフェイズ>
 打撃/防御/投げ/回避のどれかを宣言する。そのターンに相手が宣言した種類の戦闘カードを公開した場合、体力を12回復する。

7* 対位法
 <戦闘中>
 手札からカードを1枚捨てて、このカードを180度回転させることができる。

A* ゴースト・リポスト
 <戦闘中>
 このカードで打撃かジョーカーを回避した場合、フルコンボで反撃できる。投げられていない限り、戦闘終了時このカードは手札に戻る。



DeGrey

カード情報



通常打撃の速度 x.6 (x=カードの数字)
 2 & 3 打撃のダメージ 4
 通常投げの速度 x.8 .. 
 通常投げのダメージ 8

打撃 2, 3, 5, 6, 7*, J, Q, K, A*
 投げ 7*, 8, 9, 10
 防御 4*, 5, 6, 8, 9, 10
 回避 2, 3, 4*, A*

	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ	
J	打撃	7 ₂		2.4	•	締め
Q	打撃	14 ₄		7.0	••	始動 
K	打撃	10 ₂		0.2	••	締め
AA	打撃	20 ₂		1.2	••	締め
A	回避					

特殊能力: 4*, 7*, A* (裏面)

最速の打撃:
 0.2(K), 1.2(AA), 2.4(J), 2.6(2)

最速の投げ:
 7.8(7), 8.8(8), 9.8(9), 10.8(10)

ガイガー

精密時計師

コンボ上限:

90

時間停止

タイムスパイラルで削りダメージを与えた場合、相手はキャラクターカードの能力を使用できず、さらに相手を投げる事ができる。
 (手札から投げカードを出す。そこからコンボを繋いでもよい。投げた場合、相手は防御によってカードを引けない。)

「過ぎ去った時間は、取り戻すことが出来ない…
 もしくは出来るのかな？」

FANTASY STRIKE

Geiger

*特殊能力

4* 時間湾曲

<ドローフェイズ>
 捨て札置き場からJかQを1枚手札に戻す。
持続効果。タイムスパイラルはコンボポイントを消費せず、繋ぎ属性になり、ダメージが+1され、ジョーカーによるコンボエスケープの影響を受けない。打撃や投げがあなたにヒットした場合、このカードは捨てられる。

8* 研究開発

<ドローフェイズ>
 山札の上からX枚を見て、1枚を手札に加え、残りを好きな順番で山札の上に戻す。Xは捨て札置き場にあるタイムスパイラルのカードの数である。

Geiger

カード情報

通常打撃の速度 x.6 (x=カードの数字)
 通常投げの速度 x.8
 通常投げのダメージ 8

打撃 2, 3, 5, 6, 7, J, Q, K, A
 投げ 4*, 7, 8*, 9, 10
 防御 5, 6, 8*, 9, 10
 回避 2, 3, 4*

タイプ	ダメージ	スパイラル	パンプ	速度	コンボ	
4 投げ	9			8.8	••	始動
J 打撃	8 ₂	はい		2.4	•	締め
Q 打撃	6 ₂	はい		3.4	•	繋ぎ
K 打撃	10 ₂			0.2	••	締め
AA 打撃	20 ₃	はい		2.0	•••	締め
AA 打撃	20+10 ₃		(+A+A)	0.0		○

特殊能力: 4*, 8* (裏面)

最速の打撃:
 0.0(AA), 0.2(K), 2.0(AA), 2.4(J)

最速の投げ:
 7.8(7), 8.8(4 or 8), 9.8(9), 10.8(10)




Argagarg
*特殊能力



7* 防護結界
<ドローフェイズ>
カードを1枚引く。このターン相手の打撃と投げは全て締め属性になり、パンプアップができなくなる。(2対2戦ならばタッグコンボもできなくなる。)

10* 受け流し
<対応>
相手の特殊能力を打ち消す。その相手はカードを1枚引く。相手が手札から特殊能力カードを使っていた場合、それを相手の山札の一番下に置く。(特殊能力を中止させ巻き戻す。A、ジョーカー、キャラクターカードは打ち消せない。)

A* バブルシールド
<戦闘中>
このカードで打撃かジョーカーを防御した場合、カードを1枚引き、このカードは以下の効果を得る:持続効果。あなたの「マークウッドの呪い」は毎ターン2ダメージを追加して与える。打撃や投げがあなたにヒットしたとき、そのダメージを受けず、戦闘を終了させ、このカードを捨てる。



Argagarg
カード情報



通常打撃の速度 x.4 (x=カードの数字)
通常投げの速度 x.8 ●●
通常投げのダメージ 6

打撃 2, 3, 4, 5, 6, J, Q, K, A
投げ 7*, 8, 9, 10*
防御 5, 6, 7*, 8, 9, 10*, A
回避 2, 3, 4

	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
J	打撃	7 ₂		2.4	・ 締め
Q	打撃	9 ₂		2.2	●● 締め
K	打撃	6+4 ₃	(+K)	3.2	・ 繋ぎ
AA	打撃	16 ₂		0.2	●● 締め
A	防御				

特殊能力: 7*, 10*, A* (裏面)

最速の打撃:
0.2(AA), 2.2(Q), 2.4(2 / J), 3.2(K)

最速の投げ:
7.8(7), 8.8(8), 9.8(9), 10.8(10)

クインス

フラグストーン首席行政官

コンボ上限:

90

情報操作

ターン終了時、そのターンにダメージや削りを与えていれば、手札から絵札を1枚選んで相手に見せてもよい。それを次のターンに戦闘カードとして公開した場合、カードを1枚引くことによってそれを180度回転させてもよい。

「大臣としてより大きな権限を頂いたことによりまして、私は我らが如何なる敵にも立ち向かえることを保証いたします。」

Quince

*特殊能力

2* 二つの真実

<ドローフェイズ>

捨て札置き場の中から3からKまでの、それぞれ異なる数字のカードを3枚まで選び出し、さらに山札の上から2枚のカードを公開する。それら全てのカードを2つの表向きの束に分ける。相手が選んだ束をあなたの手札に加え、選ばなかった束を捨てる。

10* フラグストンの徴税

<ドローフェイズ>

打撃/防御/投げ/回避のどれかを宣言する。そのターンに相手が宣言した種類の戦闘カードを公開した場合、カードを2枚引く。

A* 鏡の愛国者

<戦闘中>

鏡の愛国者によってダメージか削りを与えた場合、次の戦闘で「情報操作」を使う代わりに、2枚目のカードを伏せて出してもよい。戦闘カードが公開された後に、2枚のうちどちらかを選んで捨てよう一方を使用する。

Quince

カード情報

通常打撃の速度 x.8 (x=カードの数字)
 通常投げの速度 x.8 ..
 通常投げのダメージ 7

打撃 2*, 3, 5, 6, 7, J, Q, A*
 投げ 7, 8, 9, 10*, Q, K
 防御 4, 5, 6, 8, 9, 10*
 回避 2*, 3, 4, B, K

	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ	
J	打撃	9 ₂		2.6	・	締め
J	回避					
Q	打撃	12 ₃		7.2	..	始動
Q	投げ	7+5	(+2 任意)	9.8	..	締め
K	投げ	9		9.0	..	始動
K	回避					
A	打撃	10 ₃		2.8	⊙	
AA	打撃	16+14 ₄	(+A)	1.2	...	締め

特殊能力: 2*, 10*, A* (裏面)

最速の打撃:
 1.2(AA), 2.6(J), 2.8(A / 2), 3.8(3)

最速の投げ:
 7.8(7), 8.8(8), 9.0(K), 9.8(9 / Q)

トロック
善意の野獣

コンボ上限:
●●●

95

巨大化

打撃かジョーカーを防御したとき、防御カードをトロックに付ける。ただし既に2枚のカードが付いていた場合は代わりにその防御カードを捨てる。付けられたカード1枚につき、このキャラの通常打撃と通常投げのダメージは+1される。(通常通り、防御に成功すればカードを1枚引ける。)

大防御

相手の通常打撃を防御したとき、相手はカードを引かない。

「トロックはでっかいし、ぶん殴るの得意。でもお前はけっこう頭良さそうに見えるな。」

FANTASY STRIKE
Sirlin games

yomi

 **Troq**
*特殊能力

10* 踏み鳴らし
<ドローフェイズ>
あなたが転倒していなかった場合、相手を転倒させ、あなたはカードを1枚引き、相手はカードを1枚捨てる。

J* トロックアーマー
<戦闘中>
このJの両面は相手の通常打撃によって阻止されない。(これより速い通常打撃がヒットしても、相手はコンボができない。その後、この打撃がヒットし戦闘に勝利する。)

K* 角刺し
<戦闘中>
この投げは速度が5.0かより速い通常打撃に勝つ。ただし通常打撃のダメージは受ける。

A* 獣性の解放
<戦闘中>
獣性の解放を発動したとき、トロックに付けられた防御カードを全て手札に戻す。

yomi

 **Troq**
カード情報

通常打撃の速度 x.8 (x=カードの数字)
通常投げの速度 x.0 ●●
通常投げのダメージ 8

打撃 4, 5, 6, 7, 8, J*, Q, A*
投げ 2, 3, 4, 5, 9, 10*, K*, A*
防御 2, 3, 6, 7, 8
回避 9, 10*

	タイプ	ダメージ	パンブ	速度	コンボ
J	打撃	7 ₂		2.2	・ 締め
J	打撃	10 ₃		3.4	● 締め
Q	打撃	9 ₂		0.8	● 締め
R	投げ	15		2.4	○
AA	打撃	20 ₂		1.0	● 締め
AAA	投げ	45		0.0	○

特殊能力: 10*, J*, K*, A* (裏面)

最速の打撃:
0.8(Q), 1.0(AA), 2.2(J), 3.4(J), 4.8(4)

最速の投げ:
0.0(AAA), 2.0(2), 2.4(K), 3.0(3)

yomi





Menelker

カード情報



通常打撃の速度 $x.6$ (x =カードの数字)
通常投げの速度 $x.6$... 
通常投げのダメージ 6

打撃 2, 3, 4, 5, 6, J, Q, K, A
投げ 7*, 8, 9, 10*
防御 5, 6, 7*, 8, 9, 10*
回避 2, 3, 4

	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
J	打撃	7 ₂		2.4	• 締め
J	打撃	9+9 ₆	(+J+J)	4.0	... 始動
Q	打撃	8+4 ₂	(+2 任意)	0.0	... 締め
K	打撃	6+5 ₂	(+2 任意)	2.2	.. 繋ぎ
A	打撃	11+11 ₃	(+A)	1.2	.. 締め
AAAA	投げ	55		4.6	⊙

特殊能力: 7*, 10* (裏面)
最速の打撃:
 0.0(Q), 1.2(A), 2.2(K), 2.4(2 / J)
最速の投げ:
 4.6(AAAA), 7.6(7), 8.6(8), 9.6(9)

グロリア
希望の癒し手

コンボ上限:

70

癒しの手

パワーアップフェイズの後、転倒していなければ、ハートでないカードを2枚捨ててもよい。そうしたら、体力を4回復し捨て札置き場から1枚ハートのカードを手札に戻す。

「私たちが前向きであり続けられれば、物事はきっと良い方向へと向かうでしょう。」

FANTASY STRIKE

Gloria
*特殊能力

10* 癒しの珠
<ドローフェイズ>
持続効果。毎ターン終了時、

- ・このターン体力を回復していた場合、カードを1枚引く(既に体力が最大値であった場合も)。
- ・このターン回復していなかったか、投げられていた場合、このカードを捨てる。

J* 月光浴
<戦闘終了>
このJのどちらかの面をヒットさせていた場合、このカードを手札に戻してあなたと相手の体力を4回復させてもよい。

A* 過剰治療
<戦闘終了>
両方のプレイヤーは10ダメージを受ける。(あなたが先に受ける。)このターンの戦闘に勝利していた場合、カードを2枚引く。「過剰治療」は1ターンに一度しか使えない。

Gloria
カード情報

通常打撃の速度 x.8 (x=カードの数字)
通常投げの速度 x.8
通常投げのダメージ 6

打撃 2, 3, 4, 5, 6, J*, Q, K, A*
投げ 7, 8, 9, 10*, Q
防御 2, 3, 4, 9, 10*
回避 5, 6, 7, 8

	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
J	打撃	5 ₂		2.2	• 繋ぎ
J	打撃	9 ₂		4.0	• 始動
Q	打撃	6+7 ₁	(+1 絵札)	1.0	○
Q	投げ	4+6	(+2 任意)	8.6	○
K	打撃	9 ₃		2.2	○
AA	打撃	18 ₂		2.0	•• 繋ぎ
AAA	打撃	29 ₂		0.6	• 始動

特殊能力: 10*, J*, A* (裏面)

最速の打撃:
0.6(AAA), 1.0(Q), 2.0(AA), 2.2(J / K)


最速の投げ:
7.8(7), 8.6(Q), 8.8(8), 9.8(9)





Vendetta

*特殊能力



8* 軽業
 <戦闘公開>
 回避カード1枚(とこのカード)を捨て、戦闘をキャンセルする。(戦闘カードを全て捨てる。ダメージは一切与えられない。)
 両方のプレイヤーは次のターンの戦闘までスキップする。次の戦闘でこのキャラの打撃と投げは2ポイント遅くなり、「軽業」は使えない。(この能力は控えにいる時やアシスト中は使用できない。)

K* 壁跳び嵌め
 <戦闘中>
 相手が転倒している間、このカードの両面の速度は1.0になる。このカードのどちらかの面がヒットしたとき、このカードを手札に戻す。



Vendetta

カード情報



通常打撃の速度 x.2 (x=カードの数字)
 2 & 3 打撃のダメージ 4
 通常投げの速度 x.4 .. 🐾
 通常投げのダメージ 7

打撃 2, 3, 5, 6, 7, J, Q, K, A
 投げ 4, 7, 8*, 9, K*
 防御 5, 6, 8, 9, 10*
 回避 2, 3, 4, 10

タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ	
4 投げ	8		8.8	•	始動
7 打撃	7		3.0	•	締め 🐾
J 打撃	8+4 ₃	(+3 任意)	2.4	••	締め
Q 打撃	7 ₂		3.0	•	締め
K 打撃	12 ₁	(1.0)	3.2	••	始動
K 投げ	12	(1.0)	11.0	○	🐾
AA 打撃	18 ₄		2.0	••	締め
AAA 打撃	36		1.0	○	

特殊能力: 8*, K* (裏面)
 最速の打撃:
 1.0(AAA / K : 🐾), 2.0(AA), 2.2(2), 2.4(J)
 最速の投げ:
 1.0(K : 🐾), 7.4(7), 8.4(8), 8.8(4), 9.4(9)

鬼丸
戦時の策士

コンボ上限:




90

ガードクラッシュ

このキャラの通常打撃は数字がそれ以下である防御カードによっては防御できない。ただし特殊能力を持った技名付きの防御カードならば防御できる。

「フラグストンの法は絶対である…
それがおぬし等を保護しておるのだ。」

 **FANTASY STRIKE** 

 **Onimaru**
*特殊能力 

5* ジェネラルアーマー
 <戦闘中>
 この打撃は相手の通常打撃によって阻止されない。ただし転倒させる打撃を除く。
 (これより速い(転倒させない)通常打撃がヒットしても、相手はコンボができない。その後、この打撃がヒットし戦闘に勝利する。)

9* 最終権限
 <戦闘公開>
 絵札を戦闘カードとして公開していた場合、それと同じスーツのカード1枚(とこのカード)を捨ててもよい。そうした場合、その絵札は他の全ての打撃に勝ち(同じ「最終権限」を使った打撃には引き分ける)、相手を転倒させる。この能力は打ち消されない。

A* 時計じかけの布陣
 <戦闘中>
 あなたが戦闘に勝利し時計じかけの兵隊がダメージを与えた場合、このカードを鬼丸に付け、さらに手札にあるAを3枚まで鬼丸に付けてよい。あなたの絵札がヒットするたびに、付けられたAを1枚捨てて15ダメージを与える。あなたの絵札が防御されるたびに、付けられたAを1枚捨てる。

 **Onimaru**
カード情報 

通常打撃の速度 $x.4$ (x =カードの数字)
 通常打撃のダメージ $10+x$
 通常投げの速度 $x.2$ ⊖
 通常投げのダメージ $x+4$ (+2 任意)

打撃 3, 4, 5*, 6, 8, 10, J, Q, K, A*
 投げ 7, 8, 9*, 10
 防御 2, 5*, 6, 7, 9*
 回避 2, 3, 4

	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
J	打撃	10+10 ₁	(+J)	3.4	⊖
Q	打撃	10 ₂		0.8	⊖
K	打撃	8+9 ₃	(+K+K+K)	4.0	⊖
AA	打撃	20 ₂		1.4	⊖
A	打撃	1		1.0	⊖

特殊能力: 5*, 9*, A* (裏面)

最速の打撃: $-\infty$ (J/Q/K: 9*),
0.8(Q), 1.0(A*), 1.4(AA), 3.4(3 / J)

最速の投げ:
7.2(7), 8.2(8), 9.2(9), 10.2(10)

Bal-Bas-Beta

時計じかけの守護者

コンボ上限:

80

ロングレンジ

☉が付いた技が**防御**されたか戦闘に勝利したとき、次のターンから戦闘は遠距離になる。遠距離では:

- ☉でない技は締め属性になり、パンプアップできなくなり、**ダメージ**や**削り**を与えなくなる。
- いずれのプレイヤーも投げを出せなくなる、ただし☉である投げを除く。
- 戦闘のたびに、あなたが最初に出した絵札1枚を手札に戻す。
- あなたの**通常打撃**の速度は1.0になる。

両方のプレイヤーが防御したか、あなたが☉でない技をヒットさせられた場合、そのターンの終了時に遠距離戦闘は終わる。(2対2戦や2対1戦においては、戦場にBBBが1人もいなくなれば遠距離戦闘はキャンセルされる。)

「ピー!ピー! 任務開始。」

B.B.B.

*特殊能力

7* ロボ・ヘッドバット

<戦闘中>

ロボ・ヘッドバットを戦闘カードにして、戦闘に勝利した場合、加えてもう一度フルコンボができる。

9* オーバードライブ

<ドローフェイズ>

このターン、あなたの絵札はヒットしたとき+3のダメージを与え、

- J・ロングアームは転倒以外によって阻止されなくなり、
- Q・ジャンクショットは防御不可になり、
- K・エクステンション・グラブは回避の後にヒットさせた場合であっても戦闘を遠距離にする。

B.B.B.

カード情報

通常打撃の速度 x.8 ☉ (遠距離にする)
 遠距離では 1.0
通常投げの速度 x.4 • (x=カードの数字)
 通常投げのダメージ 7

打撃 2, 3, 4, 6, 7*, J, Q, A
投げ 7*, 8, 9*, 10, K
防御 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9*
回避 5, 10

遠距離	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
7	近い	打撃 10 ₂		2.8	☉
J	どこでも	打撃 8 ₂		2.4	• 始動
J	どこでも	打撃 7 ₂		3.0	• 繋ぎ
Q	近い	打撃 5+5 ₃ (+2 任意)		4.0	• 繋ぎ
Q	遠い	打撃 13 ₁₃		2.2	☉
K	どこでも	投げ 8		8.6	☉ ☉
A	どこでも	打撃 11 ₂		1.4	• 締め
AA	近い	打撃 21+7 ₃ (+A+A)		0.2	☉

特殊能力: 10*, J*, K*, A* (裏面)

最速の打撃 (近い): 0.2(AA), 1.4(A), 2.4(J), 2.8(2/7) **最速の打撃 (遠い):** 1.0(2/3/4/6), 1.4(A), 2.2(Q)

最速の投げ (近い): 7.4(7), 8.4(8), 8.6(K), 9.4(9) **遠距離で投げ:** 8.6(K)

女王ペルセフォネ

宵闇の賢人

コンボ上限:
●●●

75


支配

相手を転倒させたとき、捨て札置き場からジョーカー以外のカードを1枚手札に戻す。(戦闘カードが捨てられるより前に戻す。)

直前の戦闘でも相手を転倒させていたのならば、代わりにジョーカー以外のそれぞれ異なる数字のカードを4枚まで手札に戻して良い。


「あなたの限界を広げることには苦痛もあるでしょう。けれどもそれは成長には必要なことなのです。」



Persephone

*特殊能力



9* 勅のままに

<対応>
相手は自身が10ダメージを受けることによって、その特殊能力を打ち消せなくてもよい。そうしなかった場合、その特殊能力を打ち消す。(特殊能力を中止させ巻き戻す。手札から特殊能力カードを使っていたのならばそれを捨てさせる。A、ジョーカー、キャラクターカードは打ち消せない。)

10* 魂を曝せ

<ドローフェイズ>
相手の山札の上から3枚のカードを表にしてテーブルに置く。(4枚以上のカードが表になっている場合、3枚になるまであなたが選んで捨てる。)相手がカードを引こうとするたび、あなたは表になったカードの中から1枚を選び、そのカードを代わりに引かせてもよい。あなたが選ばなかった場合、表になったカードを全て捨てる。相手が山札を切り直すとき、相手は表になったカードを全て山札に戻してから切り直す。

A* 女王の命令

<戦闘中>
あなたが戦闘に勝利し女王の命令がダメージを与えた場合、次の戦闘カードを出してそれを公開するまでの間、あなたが相手のターンを操作する。連続した2ターンを操作することはできない。(あなたは相手の手札を見て、相手の特殊能力や戦闘カードを選んで出せる。あなた自身のターンも通常通り操作する。)



Persephone

カード情報



通常打撃の速度 x.4 (x=カードの数字)
通常投げの速度 x.6 ●●
通常投げのダメージ 7

打撃 2, 3, 4, 5, 6, J, Q, A*
投げ 7, 8, 9*, 10*, K
防御 5, 6, 7, 8, 9*, 10*
回避 2, 3, 4

タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ	
J 打撃	7+4 ₃	(+2 任意)	2.4	●	締め
J 打撃	10 ₃		4.0	○	●●
Q 打撃	9 ₂		0.2	●●●	締め
K 投げ	9		8.0	●●	始動
AA 打撃	16 ₃		0.4	●●	締め
A 打撃	1		3.0	○	

特殊能力: 9*, 10*, A* (裏面)

最速の打撃:
0.2(Q), 0.4(AA), 2.4(2 / J), 3.0(A)

最速の投げ:
7.6(7), 8.0(K), 8.6(8), 9.6(9)

グウェン
呪われた放浪者


コンボ上限:
☛ ⚡ ⚡ ⚡

85

陰影疫
ドロフェイスに、追加で1枚のカードを引き2ダメージを受ける。

無慈悲の連撃
締めでない打撃が、相手の通常防御カードによって防御されたとき、赤と黒の通常打撃カードを捨ててもよい。そうした場合、その黒の通常打撃がヒットし、戦闘に勝利し(戦闘は終わる)、相手の防御カードは捨てられ、相手はカードを1枚引く。
「全力を尽くさない、残された時間にね！」

yomi **FANTASY STRIKE** **Sirlin games**

 **Gwen**
*特殊能力

yomi

10* グロリアの処方
<戦闘中>
このカードで打撃かジョーカーを防御したとき、削りダメージを受けず、このカードを捨て、防御によつてのカードを引かない。体力を6回復する。

J* 凍てつく毒
<戦闘中>
氷の枷がヒットしたとき、相手を凍結させる。(相手はこのターンの残りの間、全ての行動をスキップする。)
次のターン、相手の打撃と投げの速度は2ポイント遅くなる。

 **Gwen**
カード情報

yomi

通常打撃の速度 x.0 (x=カードの数字)
通常投げの速度 x.6 ... ⚡
通常投げのダメージ 6

打撃 2, 3, 4, 5, 6, J*, Q, K, A
投げ 7*, 8, 9, 10*, A
防御 2, 3, 4, 9, 10*
回避 5, 6, 7, 8

	タイプ	ダメージ	パンプ	速度	コンボ
J	打撃	7+7 ₅	(+J)	3.6	•• 始動
J	打撃	6 ₁		4.0	• 繋ぎ
Q	打撃	6+4 ₃	(+1 任意)	0.0	••• 締め
K	打撃	4+4 ₃	(+2 任意)	1.2	•• 繋ぎ
A	打撃	8+8 ₃	(+A)	1.2	•• 締め
AAA	投げ	22		4.6	⊙

特殊能力: 10*, J* (裏面)

最速の打撃:
0.0(Q), 1.2(K / A), 2.0(2), 3.0(3)

最速の投げ:
7.8(7), 8.6(Q), 8.8(8), 9.8(9)

ゼーン
ブラッドガードの
無政府主義者
コンボ上限:
●●●

85

悪ふざけ

ターンごとに一度、コンボカードを出せるとき、山札の上からカードを2枚公開する。それらのうち1枚をコンボに使ってよい。使わなかったカードは捨てる。

転倒重ね
相手が転倒している間、このキャラの通常打撃の速度は1.0になる。

「この世界をちょっとかき混ぜてやろうじゃないか、細かいことは考えるな!」

FANTASY STRIKE
Sirlin games

yomi

Zane
*特殊能力

yomi

4* 創造と破壊
<フルコンボ>
コンボポイントをすべて使い切るか、"コンボ不可"の技をヒットさせたときに、このカードを捨てて相手の手札を引き直させてもよい。(相手は手札を公開し、シャッフルした上でそれらを山札の一番下に戻す。その後同数のカードを引く。)

K* クラッシュボム
<戦闘中>
この打撃は阻止されない。
(これより速い打撃がヒットしても、相手はコンボができない。その後、この打撃がヒットし戦闘に勝利する。)
この打撃が防御された場合、あなたは5ダメージを受けて転倒する。

Zane
カード情報

yomi

通常打撃の速度 x.3 (x=カードの数字)
相手が倒している間 1.0
通常投げの速度 x.3 .. 繋ぎ
通常投げのダメージ 6

打撃 2, 3, 6, 7, 9, J, Q, K*, A
投げ 5, 7, 8, 9, 10
防御 2, 4*, 6, 8
回避 2, 3, 4*, 10

	タイプ	ダメージ	パンブ	速度	コンボ	
J	打撃	9 ₄		2.8	・ 締め	☹
Q	打撃	7 ₂		4.0	・ 繋ぎ	
K	打撃	10 ₅		5.0	○	☹
AA	打撃	19 ₂		1.2	.. 締め	
AAAA	打撃	50 ₅		0.0	○	

特殊能力: 4*, K* (裏面)

最速の打撃: 0.0(AAAA), 1.2(AA), 2.3(2), 2.8(J) 阻止されない: 5.0(K)

最速の投げ: 5.3(5), 7.3(7), 8.3(8), 9.3(9)