

SPELL Girl



紅 カレン
種類：覚醒者・火

ATK : 2
DEF : 2
SPEED : 2

COST 2 SPELL CARD



緋剣-天羽々斬-

- ・攻撃型スベル：自分のターン中のみ使用できる
- ・貫通：ダメージ計算時、相手のDEFを0として扱う

ATK+3
DEF
SPEED

COST 2 SPELL CARD



緋剣-天羽々斬-

- ・攻撃型スベル：自分のターン中のみ使用できる
- ・貫通：ダメージ計算時、相手のDEFを0として扱う

ATK+3
DEF
SPEED

COST 2 SPELL CARD



緋剣-天羽々斬-

- ・攻撃型スベル：自分のターン中のみ使用できる
- ・貫通：ダメージ計算時、相手のDEFを0として扱う

ATK+3
DEF
SPEED

COST 2 SPELL CARD



緋剣-天羽々斬-

- ・攻撃型スベル：自分のターン中のみ使用できる
- ・貫通：ダメージ計算時、相手のDEFを0として扱う

ATK+3
DEF
SPEED

COST 1 SPELL CARD



猛火-焰装打掌-

- ・攻撃型スベル：自分のターン中のみ使用できる

ATK+4
DEF
SPEED

COST 1 SPELL CARD



猛火-焰装打掌-

- ・攻撃型スベル：自分のターン中のみ使用できる

ATK+4
DEF
SPEED

COST 1 SPELL CARD



猛火-焰装打掌-

- ・攻撃型スベル：自分のターン中のみ使用できる

ATK+4
DEF
SPEED

COST 1 SPELL CARD



猛火-焰装打掌-

- ・攻撃型スベル：自分のターン中のみ使用できる

ATK+4
DEF
SPEED

COST
0

SPELL CARD



爆撃札
・攻撃型スペル：自分のターン中のみ使用できる。

ATK+2
DEF
SPEED

COST
0

SPELL CARD



爆撃札
・攻撃型スペル：自分のターン中のみ使用できる。

ATK+2
DEF
SPEED

COST
0

SPELL CARD



爆撃札
・攻撃型スペル：自分のターン中のみ使用できる。

ATK+2
DEF
SPEED

COST
0

SPELL CARD



爆撃札
・攻撃型スペル：自分のターン中のみ使用できる。

ATK+2
DEF
SPEED

COST
0

SPELL CARD



焔火-紅蓮火衣-
強化型スペル：自分のターン中のみ使用でき、3回目のラウンド終了時まで場に残る。

ATK+1
DEF
SPEED

COST
0

SPELL CARD



焔火-紅蓮火衣-
強化型スペル：自分のターン中のみ使用でき、3回目のラウンド終了時まで場に残る。

ATK+1
DEF
SPEED

COST
0

SPELL CARD



焔火-紅蓮火衣-
強化型スペル：自分のターン中のみ使用でき、3回目のラウンド終了時まで場に残る。

ATK+1
DEF
SPEED

COST
0

SPELL CARD



焔火-紅蓮火衣-
強化型スペル：自分のターン中のみ使用でき、3回目のラウンド終了時まで場に残る。

ATK+1
DEF
SPEED

COST
3

Order



緊急回避
相手のターンのみ使用できる。その攻撃を回避する。
このカードのコストは自分のSPEED分減少する。（コストは0以下にならない）

COST

3

Order

緊急回避
相手のターンのみ使用できる。その攻撃を回避する。
このカードのコストは自分のSPEED分減少する。（コストは0以下にならない）

COST

3

Order

緊急回避
相手のターンのみ使用できる。その攻撃を回避する。
このカードのコストは自分のSPEED分減少する。（コストは0以下にならない）

COST

3

Order

緊急回避
相手のターンのみ使用できる。その攻撃を回避する。
このカードのコストは自分のSPEED分減少する。（コストは0以下にならない）

COST

1

Order

とっておきのスペル
デッキからスペルカードを1枚選び、手札に加える。その後デッキをシャッフルする。

COST

1

Order

とっておきのスペル
デッキからスペルカードを1枚選び、手札に加える。その後デッキをシャッフルする。

COST

1

Order

とっておきのスペル
デッキからスペルカードを1枚選び、手札に加える。その後デッキをシャッフルする。

COST

1

Order

とっておきのスペル
デッキからスペルカードを1枚選び、手札に加える。その後デッキをシャッフルする。

COST

0

Order

魔力補充
ドロップゾーンのスペルカードを2枚までゲージに置く。
「魔力補充」は1ターンに1度しか使用できない。

COST

0

Order

魔力補充
ドロップゾーンのスペルカードを2枚までゲージに置く。
「魔力補充」は1ターンに1度しか使用できない。

COST 0 Order 魔力補充 ドロップゾーンのスペルカードを2枚まで ゲージに置く。 「魔力補充」は1ターンに1度しか使用で きない。	COST 0 Order 魔力補充 ドロップゾーンのスペルカードを2枚まで ゲージに置く。 「魔力補充」は1ターンに1度しか使用で きない。	COST 0 Order ブースト ターン終了時まで、自分のATKを+2する。
COST 0 Order ブースト ターン終了時まで、自分のATKを+2する。	COST 0 Order ヒーリング 自分のHPを1回復する。	COST 0 Order ヒーリング 自分のHPを1回復する。
COST 0 Order 本気の一撃 覚醒者専用 ターン終了時まで自分のATKを+4する。 「本気の一撃」は1ターンに1度しか使用で きない。	COST 0 Order 本気の一撃 覚醒者専用 ターン終了時まで自分のATKを+4する。 「本気の一撃」は1ターンに1度しか使用で きない。	COST 0 Order 本気の一撃 覚醒者専用 ターン終了時まで自分のATKを+4する。 「本気の一撃」は1ターンに1度しか使用で きない。

COST 0 Order 本気の一撃 覚醒者専用 ターン終了時まで自分のATKを+4する。 「本気の一撃」は1ターンに1度しか使用できない。	COST 0 Order 絶対に諦めない！！ 覚醒者専用 自分のHPが5以下の時のみ使用できる。 次の自分のターン開始時までATK、DEF、SPEを+2する。	COST 0 Order 絶対に諦めない！！ 覚醒者専用 自分のHPが5以下の時のみ使用できる。 次の自分のターン開始時までATK、DEF、SPEを+2する。
COST 0 Order 絶対に諦めない！！ 覚醒者専用 自分のHPが5以下の時のみ使用できる。 次の自分のターン開始時までATK、DEF、SPEを+2する。		