

NEW

**撤退禁止**

このアイコンが付いたユニットは、撤退することができません。

**沈黙効果耐性**

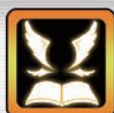
対戦相手の効果によって【沈黙】が付与されません。

**起動アビリティ**

このアイコンがついたユニットは、起動アビリティを持っています。(ユニットによって様々な効果があります)

**オーバーヒート**

このアイコンがついたユニットは、効果によるダメージが2倍になります。

**神話**

このアイコンがついたユニットは1度だけ発動する効果「奇跡」を持っています。

**狂戦士**

このアイコンがついたユニットは、コントロールするプレイヤーのターン開始時に強制的にアタックします。

**セレクトハック**

対戦相手がユニットを選ぶとき、可能ならばこのユニットを選ばなければなりません。

**進化禁止**

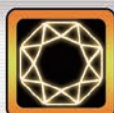
このアイコンがついたユニットは、進化することができません。

**防御禁止**

このアイコンがついたユニットは、ブロックすることができません。

**攻撃禁止**

このアイコンがついたユニットは、アタックすることができません。

**破壊効果耐性**

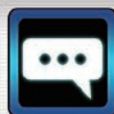
対戦相手の効果によって破壊されません。(ダメージや戦闘では破壊されます)

**消滅効果耐性**

対戦相手の効果によって消滅しません。

**秩序の盾**

対戦相手の効果によってダメージを受けません。(自身の効果ではダメージを受けます)

**沈黙**

そのユニットが持っている効果を発動することができません。(付与された能力であっても発動できません)

**アタック制限**

アタックができない状態です。基本的にユニットは召喚直後にはアタックができません。(ブロックは可能です)

**強制防御**

このアイコンがついたユニットは、可能であればブロックしなければなりません。

**無我の境地**

対戦相手の効果によって行動権を消費しません。(自身の効果では行動権を消費します)

**貫通**

対戦相手のユニットと戦闘して勝利した時、対戦相手にライフダメージを与えます。

**フィールド効果**

フィールドにいる間永続的に効果を発揮し続けます。(ユニットによって様々な効果があります)

**固着**

対戦相手の効果によって手札に戻りません。(自身の効果では手札に戻ります)

**呪縛**

ターン開始時に行動権が回復しません。

**加護**

すべての効果によって選ばれません。(フィールド全体に影響する効果は受けます)

**不屈**

このアイコンがついたユニットをコントロールするプレイヤーのターン終了時に行動権が回復します。

**不滅**

ダメージを受けません。

**王の治癒力**

自身のBP未満のダメージを受けません。

**次元干渉**

指定CP以上のユニットにブロックされません。