



[トップページへ戻る](#)

## 特徴 & 戦法

全体的にコストが軽く、序盤戦を数で圧倒しやすい。  
(現時点で1コストの人数は5人で白と並んでトップ)。  
スキルは沖田バリアや、  
あかりバリアを筆頭に『守り』要素が強い。  
軽コストにして堅固な守りから、単体で高いポテンシャルを持つ  
黄、黒とは非常に相性が良い。  
単色で戦う場合も、低、中、高それぞれに良性能のキャラが揃い、  
オルタレーションも強力。  
コスト(エネルギー)バランスにさえ気をつければ、  
序盤から終盤まで、隙無く戦える。

## キャラクター解説

### ・移動妨害系

この勢力に多く見られるスキル。  
基本鬼ごっこのゲームで相手の移動を制限できるのは、  
攻撃防御の両面においても大きな強み。  
現状、赤の強さの要と言って過言ではない.....と思います。  
その方法は多彩。(分類が意味ない位.....)

#### 結界設置型

あざか

棒状の進行不可結界を設置。

美鈴

円形の結界を設置。範囲内にいた敵の移動を封印。

#### 光弾型

忍

光弾に当たった相手と自分の位置を入れ替える。

西王母

光弾に当たった相手2人(以上)を1ヶ所に纏めてしまう(団子状態にする)。

九天

移動した相手を追尾し、スピードを低下させる光弾を設置する。

紗綾

移動というか操作妨害。光弾に当たった相手の操作は、  
フィールドの中心を基準とした点対象になる。

#### 吹き飛ばし型

沖田

前方180度にいる相手をフィールド半分程吹き飛ばす。

弓削

前方に攻撃後、竜巻を発生させる。(持続時間があるためこちらに分類した)

#### その他

日見呼

フィールドにいる敵全体のダッシュを封印する。

但し、ほとんど自発的に動くことの無い、いわゆる引きこもり系に  
対してはあまり効果を発揮しない。

### ・ダメージ減少系

栞、あかり、シピリカニヌムがこれに該当する。

栞は、常時MBのダメージをパワー1(MBの体力3%分)まで、

あかりは、スキル中範囲内にいる味方のダメージを、パワー3(MBの体力5%分)、カットする。

シピリカニヌムは裏返した後、約10カウント経過するか、パワー5相当の攻撃を受けるまで、自身の受けるダメージをMBの体力

1%分に軽減する。

- その他

清音

相手の強化を2下げる光弾を3発撃つ。

桃子

前方90度扇形のスキル範囲内にいる自軍のキャラが、戦闘不能になった場合、このキャラが身代わりになる。

美晴

裏返して2カウント程で、相手のオルタレーションを10カウント封じる。

美紀恵

範囲内の自分のキャラの体力を、回復させる結界を張る。

## オルタレーション解説

- 七支刀

フィールドの上下4分の1を進行不能にする。

MBガン攻め、もしくは範囲攻撃系のスキル持ちがいる場合に有効。

バグやら突進、ワープ系スキルに貫通されたりと、ある意味なぞが多いオルタ。

- 夏祭り

多色向きの軽量オルタ。

キーキャラクターが落ちたときの保険的な要素が強い。

消費エネルギー3と軽量オルタの部類ではあるが、赤単では選択肢外である。

- 応龍

極星帝国の次元斬と並ぶ優良UCオルタ。

MBのライフを回復する万能性から、消費エネルギー5と重いながらも使用率はそれなりに高い。

- 四天王結界

自MB回りに進行不能な結界を張る。

主に効果を逆手に取った「自MBで敵MBを角に押し込む」運用法が目立っていたが、

7月26日の修正で効果範囲が激減。

しかしながら、腐ってもSR、未だに逃げ切りに強く、自MBで相手キャラの妨害もできる万能オルタ。

- 草薙剣

赤単向きの貴重なダメージソースとなるオルタ。

単色では得られない「アタッカー」代わりであり、誰に殴られてもダメージ1.5倍と言う恐怖感が付きまとう。

発動後はいかにMBに攻め込めるかが重要なので、極力キャラを潰されないよう注意する必要がある。

- 三元遁甲陣

相手のオルタレーションをランダムで一つ破壊する。

コストが4と微妙に高いのが痛い、負けが確定したラウンドに撃ってもOKなので効果自体はそんなに悪くはない。

残り数カウントで相手に応龍やエネルギードレインを使われて負けた、なんて経験をした人は入れてみはいかがだろうか？

- 魔伏せの法

相手の受けるダメージがパワー+2される。

草薙剣の上位互換。だが、MBに対しては殴るキャラのパワーが6以上の場合は草薙剣のほうが多くのダメージを与える事ができる

(はず)(魔伏せの法  $6-1(\text{相手MBのパワー})+2=7$  草薙剣  $(6-1)*1.5=7.5$ )。

発動したら、折角なので殴りに行こう。バックアタックでも成功すれば凄い勢いで溶かせるはずだ。

- 式神刹那式

白の東海林 光のスキル「ライトニングボルト」の妨害を相手全員に一気にかけるオルタ。

移動やスキル・バトルセンスは飛んでくるのでそこには注意が必要になる。

- おみくじ

阿羅耶識のエネルギーがランダムで増加する。

オルタなので、このカードに頼ったデッキを組むことはできないが、運が良ければ序盤からいきなり高コストや中堅キャラを複数ブレイクできる。

効果が効果なので、時間が経てば経つほどありがたみが薄れていくので注意したい。

## デッキを組むに当たって

上記の通り、スキルは守り要素が強く、攻撃も速度も並で、

とにかくMBへの攻め手(爆発力)に欠ける。・・・とはとても思えない・・・

単色では開幕の1コス3体ブレイクがとにかく強く、

開幕カマエルだろうとなんだらうとあっという間に葬り去りMBに迫る。

戦線(キャラ)を維持して、中盤の混戦を凌ぎ切れれば、

劣勢も引っ繰り返す。優秀なオルタが揃っている。

6勢力のなかでも、単色としてバランスのいい勢力である。

だが、それ以外にも当然要素はある。  
混色では赤の火力不足を補うため黄、黒と組ませやすい。  
…と言うより、赤自体の防御（サポート）能力が高い為、  
基本的にどの勢力ともそれなりに相性がいい。

## コスト別解説

数値は左からパワー スピードです。

### ・ 1コスト

篠宮 清音 2 1 相手の強化を消すスキル、スピード1が痛い。  
沖田 総司 1 1 相手を大幅に吹き飛ばすダメージ無しの薙ぎ払いスキル、引き籠もり、逃げ切りに使える。  
高原 日見呼 2 2 赤デッキには必ず入ってると思っているいいカード 1コストでスペック2 2は強い、スキルも強い  
土御門 紗綾 2 1 スキル発動が遅い為、なかなか当たらない。  
那由多式 1 1 劣化ゆたか、しかし3体キャラが揃った威力は中々。

### ・ 2コスト

比良坂 桃子 2 2 蘇生スキル、重要なキャラが死んで欲しくないときに。  
伊雑 あざか 2 2 相手を通行止めすることができる、さらにこのスキル、相手に刺す事ができる、強キャラ。  
西王母 2 1 相手を団子にすることができる、弾速が若干遅いが気になる程度ではない。  
弓削 遥 2 2 修正により若干使い辛くなったが、現役でも十分いける。  
シピリカニヌム 2 1 第2のジャンクボーグ。  
美作 壱与 3 2 WIZ-DOMの光弾のみ跳ね返す事ができる、ルミ、ナターリアデッキにはこの1枚で積む事も。  
瑪瑙 2 1 回復スキルは使いにくいのが現状か、使われにくい。  
メイホウ 1 2 沖田の上位互換…と言うのも微妙なスキル、スペックも低く微妙の一言。  
御子上 ゆたか 2 2 威力が高く、引き籠もり能力も高く、発動も早い、何をやっても完璧な人、ずるい。

### ・ 3コスト

鹿島 栞 3 2 修正により軽減量が減ったが現役で行ける。  
服部 忍 2 2 相手と入れ替わるスキル、使いこなすと強い・・・？  
巖島 美鈴 3 1 上級者が使うと手につけられないカード、引き籠もりデッキには無力。  
敷島 美紀恵 1 3 回復量は高いのだが本人のパワーが1なので速攻潰されてしまう。  
朱 麗花 2 2 スペックが3 2なら人気が出たかもしれない、愛で使おう。  
各務 秋成 2 2 うまくいけば相手のキャラが全てスピード1になる、ダッシュは使えるので注意。  
三輪 幸 1 2 コスト3以下をシャットダウンできる、非常に使いづらい。  
摩利支天 3 2 既に設置してあるあざか棒を渡れたりすることができる、人気高。  
娑羯羅 2 2 回復スキルを使うならこの子を使おう、使いやすさ 1回復量も高い。  
日置 経子 2 2 赤唯一の攻撃光弾持ち、弾の軌道が読みにくい。  
賀茂 堯憲 2 2 MBにも効く自動照準速度低下弾だが、スペックが低く同コストに美鈴、コスト4に九天玄女が…。

### ・ 4コスト

伊勢 あかり 3 2 設置結界ゆえに使いづらい、昔は猛威を振るっていたが今は対策がいっぱいできてしまう。  
九天玄女 3 2 相手のMBの速度も下げれる、パターンに入れば相手は積む。  
趙 鏡香 2 2 回復量が中々高いが、あまり使われないのが現状か。  
司馬 一心 4 2 自分も軽減できる、殴り要員としても行ける。  
熱田 静 3 2 パワー5まで相殺できる、ただし持続時間が少し短い、そして本人はその対象ではない。

### ・ 5コスト

巖島 美晴 4 3 相手はオルタレーションを使えないと思っていいだろう、意外と人気が高い。  
大海 4 2 あざかの上位互換、太く、長く、たくましい棒はネタでは無く非常に強い。

### ・ 6コスト

各務 柊子 4 2 光弾対策さえされなければ場には柊子しか残らない、敵味方全員死亡、逃げ切りに使う。

どうにも攻撃系ばかり使って、それでも自分は闘うだけの人間じゃない、と  
そう思った貴方は赤のカードを使ってみよう。

ただ、他TCGでは、赤は火力を象徴し、バーンデッキなどとにかく攻撃的な  
カードが多い傾向にあるため、アクエリに慣れていないと違和感は感じるかも。