

アビリティ

キャラクターの持つアビリティは大きく分けて4種類。使いこなして勝利に近づけ。

フィールドアビリティ

フィールドに出ているだけで、効果が常に発揮されているアビリティ。召喚獣のコストを減らしたり、特定のフォワードのパワーを上げたりするものなどがある。



オートアビリティ

何かが起こったときに自動的に発動するアビリティ。「○○したとき、△△する」という記述になっており、フィールドに出たときに効果を発揮するものが多い。



アクションアビリティ

テキスト欄の「:」の左側に書かれたコストを支払って発動するアビリティ。そのカード自身をダルにすることがコスト（Dがそれを表す）に含まれているものも多い。



スペシャルアビリティ

同名のカードをコストにする



アクションアビリティの一種だが、技名が赤い字で書かれており、非常に強力な効果を持つ。使う際は「:」の左側に書かれたコストを支払うのに加え、同じ名前のカード（カード番号の異なるものでよい）を手札から1枚捨てる必要がある。Sアイコンがその「同名カードを捨てる」コストを示している。

特殊な能力

パーティーアイコン	通常のフォワードは同じ属性でない限りパーティーアタックができないが、Pアイコンを持つもの同士であれば違う属性でもパーティーを組み、合計値のパワーを持つ1体のフォワードとして扱える。
ヘイスト	通常のキャラクターは、フィールドに出たあと次の自分のターンにならないとアタックやDが必要なアビリティを使うことができないが、ヘイストがあればフィールドに出てすぐ可能になる。
ブレイブ	この能力を持つフォワードは、アタックしてもダル状態にならない。ただし、1ターンに1回しかアタックできないのは変わらない。
先制攻撃	アタックやブロックの際に先制攻撃を持たないフォワードよりも先にダメージを与え、もし相手をブレイクしたら、反撃を受けない。
レベルアップ	対戦相手にダメージを与えるか、相手フォワードをブレイクしたら、自身をブレイクゾーンに置くことで同名のフォワードをデッキから探し、ダル状態でフィールドに出せる。
リンク	フィールドに出たとき、「リンク」の後に書かれている属性で、コストが数字以下のフォワードをコストを支払わずに手札から出せる。
アシスト	これを持つバックアップがフィールドに出たとき、このバックアップをブレイクゾーンに置くことで記入されている効果が発動する。ブレイクゾーンに置かないのなら何も起きずにフィールドに残る。
軍神	「軍神」の後に書いてあるジョブのキャラクター1体をブレイクゾーンに置くと、そのコスト分軍神の召喚コストが軽くなる(0にはならない)。
オーバードライブ	オーバードライブを持つキャラクターを、コストを払って手札からフィールドに出す際、追加でオーバードライブの後ろに書かれているコストを払うと、記載されているオートアビリティを持った状態でのフィールドに入る。
覚醒	覚醒の後ろに書いてあるコストを支払い、アビリティを使うことで、同名のカードをサーチしフィールドに出すことができる。このアビリティは自分のターンでしか使うことができない。
青魔法	青魔法を持つモンスターが手札にある際に、青魔法のところに書かれているコストを支払いそれを手札から捨てると、青魔法の後ろに記載されている効果が発動する。召喚獣と同じく、いつでも使用することが可能。