



# Instruction book



# はじめに

当書は【PROJECT XENO】公認ギルド H.U.G（ハッグ）による指南書です。  
当ギルドで各クラスの特徴、現環境のおすすめパッシブ・チャーム、デッキ構築例をまとめました。（2024年4月末 現在）

XENO では勝敗を左右する要素として、手札運やクラス相性、行動の読み合いなど多数ありますが、デッキ構築が重要な要因となっています。

アリーナ環境は新要素の登場や流行で変化しますが、デッキ構築の根本的な考え方は大きく変わりません。

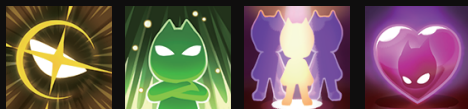
この指南書を参考に、自分が作ったデッキで対戦を重ねて XENO の面白さ・奥深さを実感していただければ幸いです。

## BREAKER / ブレイカー

Lv. 20 HP 970 ATK 510 SPD 80  
Lv. 25 HP 1110 ATK 580 SPD 80



### おすすめパッシブスキル・チャーム



### スペシャルスキル



### コメント

全クラス中、最大の攻撃力を持ち、特に敵の召喚ユニットの破壊を得意とするクラス。  
単体攻撃から全体攻撃まで強力なスキルを持っている。SPDは遅いため、最後の一体に残されやすいが、逆転できるスペシャルスキルをもつ。耐久力を高めるパッシブ・チャームがおすすめ。

# GUARDIAN / ガーディアン

Lv. 20 HP 1210 ATK 240 SPD 120  
 Lv. 25 HP 1390 ATK 270 SPD 120



## おすすめパッシブスキル・チャーム



## スペシャルスキル



## コメント

全クラス中、最大のHPを持ち、敵の攻撃から味方を守ることを得意とするクラス。

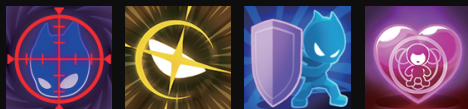
シールドを張るスキルや召喚スキルを用いて、相手の激しい攻撃を受け切る鉄壁の布陣を築き、味方を援護する。シールド強化やSPDを上げるパッシブ・チャームがおすすめ。

# SAMURAI / サムライ

Lv. 20 HP 1040 ATK 390 SPD 90  
 Lv. 25 HP 1190 ATK 440 SPD 90



## おすすめパッシブスキル・チャーム



## スペシャルスキル



## コメント

全クラス中、最もバランスの良いパラメータやスキルの種類を持つクラス。

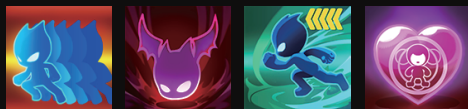
自身に強化スキルをかけつつ、多彩な範囲攻撃で戦う。サポート型として優秀な召喚やデバフスキルも使える。ダメージを高めたり、召喚を強化するパッシブ・チャームがおすすめ。

# PSYCHIC / サイキック

Lv. 20 HP 880 ATK 360 SPD 110  
 Lv. 25 HP 1000 ATK 400 SPD 110



## おすすめパッシブスキル・チャーム



## スペシャルスキル



## コメント

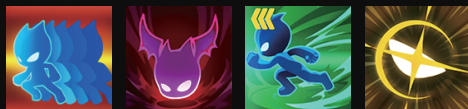
HPがやや低く攻撃力も平凡ながら、逆転性を秘めたスキルを多く持つクラス。  
 陣形を無視して狙い撃ちする攻撃スキルが豊富で、ターンが経過するほど威力の増すスペシャルスキルが強力である。召喚スキルも多彩。使い方に合わせたパッシブ・チャーム選択が重要。

# NINJA / ニンジャ

Lv. 20 HP 860 ATK 290 SPD 140  
 Lv. 25 HP 990 ATK 330 SPD 140



## おすすめパッシブスキル・チャーム



## スペシャルスキル



## コメント

全クラス中、最大のSPDを持ち、どのクラスよりも早く行動することが出来る。  
 攻撃の手数が多く、パッシブスキルは陰影術や吸血と相性がいい。  
 攻撃力は低いため、毒や火傷など状態異常を絡めて攻撃していくスタイルがおすすめ。

# GRAPPLER / グラップラー

Lv. 20 HP 930 ATK 450 SPD 115  
 Lv. 25 HP 1060 ATK 510 SPD 115



## おすすめパッシブスキル・チャーム



## スペシャルスキル



## コメント

全クラス中、2番目に高い攻撃力を持つ、守りを捨てて攻撃に特化したクラス。  
 XENOにクリティカルする単体攻撃や、軽減効果を無視した単体攻撃で、大ダメージを与える。  
 召喚が苦手。相手より先に攻撃できるようSPDを上げるパッシブ・チャームがおすすめ。

ク  
ラ  
ス  
紹  
介

# NECROMANCER / ネクロマンサー

Lv. 20 HP 940 ATK 430 SPD 100  
 Lv. 25 HP 1090 ATK 480 SPD 100



## おすすめパッシブスキル・チャーム



## スペシャルスキル



## コメント

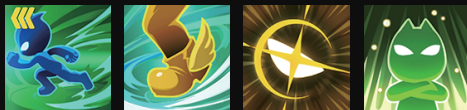
HPが少ないが、様々な状態異常や倒されても復活する召喚、味方XENOを復活させるなどの特殊なスキルを多く持つクラス。バトルの中盤以降に戦況を一気に有利にするスキルが多く、その特性から対戦相手から狙われやすい。耐久力を高めるパッシブ・チャームがおすすめ。

# PALADIN / パラディン

Lv. 20 HP 1050 ATK 400 SPD 115  
 Lv. 25 HP 1200 ATK 450 SPD 115



## おすすめパッシブスキル・チャーム



## スペシャルスキル



## コメント

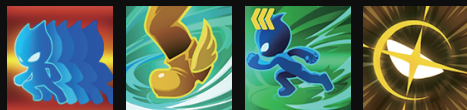
強力な防御スキルで味方を守り、高威力のスキルにより攻撃面でも活躍する攻守際の無いクラス。  
 高コストのスキルが多いためエネルギー管理が重要。横一列には特に強い。範囲攻撃への防御スキルが豊富で、命をかけて守りきる。攻撃型はスピード、防御型は耐久力を高めるパッシブ・チャームがおすすめ。

# DRUID / ドルイド

Lv. 20 HP 930 ATK 330 SPD 95  
 Lv. 25 HP 1080 ATK 380 SPD 95



## おすすめパッシブスキル・チャーム



## スペシャルスキル



## コメント

シールド破壊や相手の手札のコスト操作などの妨害手段を持つクラス。  
 さらに、味方の能力強化やデッキ操作も可能。攻撃面では、専用バフ「マナレベル」に応じて専用スキルを強化し、後半に大ダメージを与える。SPDや耐久力を高めるパッシブ・チャームがおすすめ。

# バフ / デバフ & 状態異常 一覧

名称	アイコン	タイプ	効果
火傷		状態異常	ターン終了時に HP が減少する
凍結		状態異常	攻撃スキルで与えるダメージが 40% 減少
感電		状態異常	クリティカルが発動しない
毒		状態異常	いずれかのユニットの行動時に対象ユニットの HP が減少する
スタン		状態異常	次の攻撃スキルが 1 回ミスになる
沈黙		状態異常	攻撃カード以外選択できない
ダメージ無効		バフ	ダメージ & 追加効果を受けない
カウンター		バフ	受けたダメージを相手にも与える
状態異常無効		バフ	全ての状態異常の効果を受けない
スタン無効		バフ	スタン状態にならない
ATKアップ		バフ	対象ユニットの ATK が上昇
ATKダウン		デバフ	対象ユニットの ATK が減少
SPDアップ		バフ	対象ユニットの SPD が上昇
SPDダウン		デバフ	対象ユニットの SPD が減少
かばう状態 ダメージ肩代わり		バフ	かばう：敵の単体攻撃の対象になる 肩代わり：味方のダメージを引き受ける
不死の契約		バフ	倒された時、そのマスにスケルトンを召喚する
mana		バフ	ドルイド固有のバフ効果 manaレベルによりスキルが強化される
ダメージ上昇		バフ	対象ユニットが与えるダメージが上昇する



# 短期決着火力デッキ



ユーザー名	ゲキシン	アリーナ順位	10位以内
コンセプト	火力で押す押す		

SPECIAL	PASSIVE 1	PASSIVE 2
①		
②		
③		

## SKILL AVERAGE COST 2.8

SKILL	WEAPON	CHARM
①		
②		
③		

## WEAPON CHARM


得意	バラ配置	苦手	召喚デッキ
----	------	----	-------

## コメント

ムカデ構成やバラバラ構成にも効率よくダメージを与えられる構成。

1ターン目に龍チャーム(HPが満タンのXENOに対する攻撃がクリティカルになる)を装備したパラディンの攻撃で大ダメージを狙う。SPD系のパッシブを付けた①グラップラー③パラディンで先手を取り、相手のXENOを倒していく。

光チャーム(SPゲージを溜めさせない)を装備した②グラップラーは序盤狙われにくく、終盤に生き残りやすい。バトル後半は陰影術でSPDを上げて、相手の先手を取って倒す。グラップラー2体のため単体攻撃が主体となり、召喚には弱い。





# バランスデッキ



ユーザー名	やまだねこ	アリーナ順位	10位以内
コンセプト	変幻自在		

	SPECIAL	PASSIVE 1	PASSIVE 2
①			
②			
③			

**SKILL**      **AVERAGE COST 2.3**

①				
②				
③				

**WEAPON**      **CHARM**


得意	特になし	苦手	超火力デッキ
----	------	----	--------

## コメント

どんな構成にも柔軟に対応できる構成。

前半は星チャーム（3体生存時にダメージ上昇、SPDアップ）を装備した②パラディンで攻めることを意識する。

後半は③ブレイカーのオーバーサイクロンで大ダメージを狙う。もしくは効果値が上昇したトロン、ターン経過で威力が増すコラプスを陰影術でSPDが上昇した①サイキックで仕留める。ブレイカーを耐久型、サイキックに光チャームを装備することで序盤の攻撃先をパラディンに誘導する。



# 召喚デッキ



ユーザー名	ななな	アリーナ順位	300位前後
コンセプト	守って守ってメテオで大逆転		



	SPECIAL	PASSIVE 1	PASSIVE 2
①			
②			
③			

## SKILL AVERAGE COST 2.4

	1	2	2	3
①				
②				
③				

## WEAPON CHARM

WEAPON	CHARM		

得意	グラップラー	苦手	ブレイカー
----	--------	----	-------

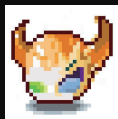
## コメント

召喚ユニットによる攻撃がメインの構成。

旋風チャーム（召喚強化）を装備した②サイキックのリトルマジシャンで継続的にダメージを与え、メテオで大ダメージを狙う。

SPDの速い①ガーディアンのビックドームやマグネットアーマーで召喚を守る。

③月チャーム（状態異常持続ターン延長）を装備した③ニンジャが毒煙玉を投げることで、召喚の行動で毒ダメージを稼げる。



# リトルアーチャーテッキ



ユーザー名	カネクリボー	アリーナ順位	100位前後
コンセプト	かわいいリトルアーチャーの暴力		



	SPECIAL	PASSIVE 1	PASSIVE 2
①			
②			
③			

	SKILL				AVERAGE COST 2.2			
①								
②								
③								

WEAPON		CHARM	

得意	ガーディアンがいる編成	苦手	高速足速火力
----	-------------	----	--------

**コメント**

リトルアーチャーで後列のエースアタッカーを狙い撃ちすることができる構成。  
 リトルアーチャーの召喚に合わせて③サムライの覇気でデバフをかけ、龍牙突・クロスブリザードの凍結も駆使してリトルアーチャーを守りつつ相手のHPを削っていく。  
 リトルキャノン③サムライの前に置くことで壁役となる。  
 構成に、後半に強いスキルであるトロンや、爆発力、陰影術などのパッシブを採用している。長期戦に持ち込み、思う存分リトルアーチャーの勇姿を見届けよう。



# 月光毒デッキ



ユーザー名	XENOTAKA	アリーナ順位	100位前後
コンセプト	乱れ手裏剣で毒ダメージを稼ぐ		



	SPECIAL	PASSIVE 1	PASSIVE 2
①			
②			
③			

## SKILL AVERAGE COST 2.2

	0	2	4	5
①				
②				
③				

## WEAPON CHARM


得意	毒対策をしていない編成	苦手	海チャーム、ハイパーリペア
----	-------------	----	---------------

## コメント

月チャームを装備した②ニンジャの毒煙玉をばら撒くことがメインの構成。  
 乱れ手裏剣で手札を回し、吸血・木の葉隠れで耐久しつつ複数回毒煙玉を投げることを優先する。  
 海チャームを装備した相手には①パラディンでダメージを稼ぐ。  
 ③ネクロマンサーは耐久型にすることで最後の1体になりやすい。  
 逆転策としてネクロマンサーを採用し、復活した基礎SPDの速い②ニンジャ、バトル後半に爆発力でSPDが上がった③パラディンで仕留める。



# 輪廻大砂嵐大火傷デッキ



ユーザー名	makatty	アリーナ順位	15位前後
コンセプト	火焰ニンジャで輪廻大砂嵐を決める		

			<b>SPECIAL</b>	<b>PASSIVE 1</b>	<b>PASSIVE 2</b>
③	②	①	①		
			②		
			③		

<b>SKILL</b>	<b>AVERAGE COST 1.8</b>
①	①
	②
	③
②	①
	②
	③
③	①
	②
	③

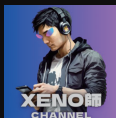
<b>WEAPON</b>	<b>CHARM</b>		

デッキ紹介

得意	光チャームがない編成	苦手	パラディン
----	------------	----	-------

**コメント**

火焰チャームを装備した③ニンジャで全体に火傷を付与してダメージを稼ぐ構成。  
 先頭の①ガーディアンは守りに徹しながら防御スキルでSPゲージを稼ぐ。  
 猛炎の術とバーサークのコンボでダメージを稼ぎつつ、輪廻大砂嵐を狙う。  
 ③ニンジャが倒されてしまった場合は、海チャーム(2体生存時のダメージ上昇)を装備した②ブレイカーで相手を殲滅する。  
 火焰チャームの中後列のダメージアップが強い。



# 1.4 テツキ



ユーザー名	XENO師	アリーナ順位	100位以内
コンセプト	平均コスト1.4でとにかくカードをぶん回す		

	SPECIAL	PASSIVE 1	PASSIVE 2
①			
②			
③			

## SKILL AVERAGE COST 1.4

	0	1	2	2
①				
②				
③				

## WEAPON CHARM


得意	耐久デッキ	苦手	高速火力デッキ
----	-------	----	---------

## コメント

平均コストを低くしてカードを回しやすくする構成。  
 先頭の①パラディンは守り役、中央の②ドルイドは攻撃役、後列の③ドルイドはサポート役。  
 ②ドルイドのマナレベルを溜めていき、終盤にトルネード・サンダーボルト・アースクエイクで大ダメージを与える。  
 マナレベルが溜まるまで①パラディンで守り、③ドルイドで回復や相手の妨害をする。  
 平均コストを下げることで相手からエネルギーを削られても影響が少なく、カードの回りが良くなりコンボが決めやすい。



# 耐久デッキ



ユーザー名	リナンロー	アリーナ順位	15位前後
コンセプト	君のハートに、レボ☆リユーション!!		



	SPECIAL	PASSIVE 1	PASSIVE 2
①			
②			
③			

## SKILL AVERAGE COST 2.0

①				
②				
③				

## WEAPON CHARM


得意	毒・召喚デッキ	苦手	ダメージ軽減無効・大砂嵐
----	---------	----	--------------

## コメント

耐久しながらバトル後半に②サイキックで先手を取る構成。

①ドルイドの後ろに②サイキックを配置し、攻撃を届きにくくする。

②サイキックは大樹チャーム（毎ターン HP100 回復）を装備して、エンジェルハートで回復もできる。

賢人の導きで②サイキックにスキルを集め攻撃を重ね SPD を上げる。

③ブレイカーは耐久型（見切り / 強靭な生命力）にして、バトル後半にオーバーサイクロンを狙う。召喚対策としてクラッシュレイン・クラッシュバスターも採用している。



指  
南  
書  
を  
開  
い  
て  
悩  
む  
日  
ご  
と  
か  
な



画：ラン

