

第六版 act6.1 ライト

2021/8/1

（補足）記号の意味

@:タイミング, \$:コスト, ★:キーカード

（補足）コストの意味

B：防壁をドライブする  
L：1点ダメージを受ける  
D：手札を1枚捨てる

（補足）防壁の置き方

・ 防壁を置く時はデッキ側に詰めて置く。

・ 防壁の左右の入れ替えは行わない。

（補足）誘発する場合

アクションを誘発する場合、誘発したアクションをステージに乗せます。詳しくは、公式ルール第五章の誘発を参照して下さい。

アクションリスト

Action List

展開系

■ 防壁設置 (召喚) [lite]

@メイン | \$ L

※ プレイヤーは1ターンに1回しかこのアクションを起こすことができない。

（即時効果）

手札からカード1枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。防壁の能力はキャラクターリスト参照。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

■ 兵士召喚 (召喚) [lite]

@メイン | \$ BL

★ 2〜10

（通常効果）

キーカードを一般兵として表向きかつチャージ状態で場に出す。一般兵の能力は、キャラクターリスト参照。

■ 英雄召喚 (召喚) [lite]

@メイン | \$ BBL

★ J〜K

（通常効果）

キーカードを英雄として表向きかつチャージ状態で場に出す。英雄の能力は、キャラクターリスト参照。

■ エース召喚 (召喚) [lite]

@メイン | \$ L

★ A

（通常効果）

キーカードをエースとして表向きかつチャージ状態で場に出す。エースの能力は、キャラクターリスト参照。

■ 装備 (召喚) [lite]

@メイン | \$ BL

★ A〜K

（対象）

自分の場にいるキーカードと同じスーツの兵士1体を対象とする。Jokerは対象にできない。

・防壁の左右の入れ替えは行わない。

（通常効果）  
対象とした兵士の上にキーカードを置き装備兵とする。装備兵の能力は、キャラクターリスト参照。

<div><div><div><div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div></div></div></div> <div>展開系</div>	
<div><div><div><div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div></div></div></div> <div>■ チャージ (ターン制御) [lite]</div> @メイン	

※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。

（即時効果）

- ターンを持っているプレイヤーの場にいるキャラクターを全てチャージ状態にする。
- ドロウアクションを起こす。

<div><div><div><div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div></div></div></div> <div>（補足）</div> ■ ドロー (ターン制御) [lite]
--

※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。

1. デッキの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。
2. 必要であれば、更にデッキの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。

- ・ 数字はキーカードの合計値とする。
- ・ 場から墓地に行く場合、キーカードに含まれる A,J,Q,K の枚数と同じ回数だけ世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

防 壁

■ 防壁 (防壁) [lite] ★全て (裏向き)

(能力)

- ・ アタッカーに指定することができない。
- ・ 墓地に移る際に防壁が Joker,A,J,Q,K の場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。
- ・ 【ダメージ判定】 この能力はダメージ判定アクションにて兵士（アタッカー）をブロックした場合に発揮する。
  1. 防壁を表にし、防壁が以下の条件に当てはまる場合、アタッカーを墓地に移す。
    - (a) 防壁が Joker の場合
    - (b) 防壁のカードに記載されている数字と同じ数字がアタッカーのカードに含まれている場合
  2. 防壁を墓地に移す。