



第八版 act8.0 プロ

2025/3/x

本誌はアクション、キャラクターのリストです。各フォーマットで使えるアクション、キャラクターが異なるため、記載されている表記により使い分けて下さい。

- lite: ライト、スタンダード、プロで使えます。
- std: スタンダード、プロで使えます。
- pro: プロで使えます。

(補足) 記号の意味

@:トリガー-スピード-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
- S: キャラクター1体を墓地に移す

(補足) 防壁の置き方

- ・ 防壁を置く時はライフ側に詰めて置く。
- ・ 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、公式ルール参照。

アクションリスト Action List

基本

■ エンド (基本)

@直接-通常-メイン

(効果)

1. 手札が7枚を越えた場合、7枚になるよう手札を捨てる。
2. 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。
3. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。

■ チャージ (基本)

@誘発-即時-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、エンドアクションが解決した時に誘発する。

(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。

■ ドロー (基本)

@誘発-通常-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、チャージアクションが解決した時に誘発する。

(効果)

1. ライフ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、更にライフの一番上からカードを1枚引き、手札に加える。

■ アタック (基本)

@直接-通常-メイン

(起動条件)

プレイヤーは、1ターンの1回までこのアクションを起こすことができる。

(効果)

対戦相手を攻撃するアタッカーをドライブして指定する。

- ・ アタッカーはラベルにアタッカーを持っているキャラクターを指定できる。
- ・ アタッカーは複数指定可能。ドライブ状態の兵士は指定できない。
- ・ このターン場に出たキャラクターは指定できない、ただしラベルに速攻があるキャラクターは指定できる。

■ ブロック (基本)

@誘発-通常-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、アタックアクションが解決した時にアタッカーが1体以上いる場合、誘発する。

(効果)

対戦相手はアタックアクションにて指定されたアタッカー毎にそれをブロックするキャラクター（ブロッカー）を指定する。

- ・ ブロッカーはラベルにブロッカーを持っているキャラクターを指定できる。
- ・ 兵士でブロックする場合、1アタッカーに対して複数の兵士を指定できる。ドライブ状態のキャラクターは指定できない。

■ ダメージ判定 (基本)

@誘発-通常-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、ブロックアクションが解決した時に誘発する。

(効果)

アタッカーとブロッカーを比較する

1. 兵士（アタッカー）と兵士（ブロッカー）の場合、アタッカーとブロッカーで数字を比較し、少ない方を墓地に移す。同じ場合は両方を墓地に移動する。1アタッカーに対して複数ブロッカーがいる場合、ブロッカーの合計数字と比較する。
2. 兵士（アタッカー）と防壁（ブロッカー）の場合、次を行う。
 - (a) 防壁を表にし、防壁が次の条件に当てはまる場合、アタッカーを墓地に移す。
 - i. 防壁が Joker の場合
 - ii. 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
 - (b) 防壁を墓地に移す。
3. アタッカーをブロックするブロッカーが場に存在しない場合、アタッカーの数字だけ対戦相手にダメージを与える。

■ 世代交代 (基本)

@誘発-即時-クイック

(誘発条件)

Joker,A,J,Q,K のカードがあなたの場から墓地に行くたびに1枚につき1回誘発する。

(効果)

ライフの一番上から Joker,A,J,Q,K のいずれかが出るまで墓地にカードを移動し、出たら手札に加える。

召喚

■ 防壁設置 (召喚) @直接-即時-メイン | \$ L

(起動条件)

プレイヤーは、1 ターンに 1 回までこのアクションを起こすことができる。

(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。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

■ 兵士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL ★ 2~10

(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。

■ 英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BBL ★ J~K

(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。

■ エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ L ★ A

(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。

● クイック召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D ★ A

(起動条件)

ターンを持っていない時しかこのアクションを起こすことができない。

(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。もしくは、キーカードを防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。

防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

○ 魔術士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BD ★ Joker

(効果)

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

■ 装備 (召喚) @直接-通常-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。

(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。

速 攻 魔 法

■ アップ (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ♥ A~10

(対象)

兵士 1 体を対象とする。

(効果)

対象とした兵士のサイズは、このターンが終わるまでキーカードの数字分加算される。その印としてフォグにキーカードを置き、アップとする。

■ ダウン (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ♠ A~10

(対象)

兵士 1 体を対象とする。

(効果)

対象とした兵士のサイズは、このターンが終わるまでキーカードの数字分減算される。もし対象のサイズが 0 以下となった場合、対象を墓地に移す。もし対象のサイズが 0 以下とならなかった場合、その印としてフォグにキーカードを置き、ダウンとする。

■ ツイスト (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ◇ A~10

(対象)

キャラクター 1 体を対象とする。

(効果)

対象のキャラクターをドライブ状態またはチャージ状態にする。

■ カウンター (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ♣ A~10

(対象)

キーカードが 1 枚または 2 枚のアクションを対象とする。

(効果)

次のいずれかの場合、対象のアクションを無効にする。その場合、対象アクションをステージから取り除き、対象アクションのキーカードを墓地に移す。

- ・ 対象アクションのキーカードが 1 枚かつこのアクションのキーカードの数字が対象アクションのキーカードの数字以上
- ・ 対象アクションのキーカードが 2 枚

● 再会 (速攻魔法) @直接-通常-クイック ★ ♥ A~10 を 2 枚

(効果)

自分の墓地からカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加える。

● キル (速攻魔法) @直接-通常-クイック ★ ♠ A~10 を 2 枚

(対象)

兵士 1 体を対象とする。

(効果)

対象とした兵士を墓地に移す。

● 停戦 (速攻魔法) @直接-通常-クイック ★ ◇ A~10 を 2 枚

(対象)

ダメージ判定アクションを対象とする。

(効果)

対象のアクションを無効にする。対象アクションをステージから取り除き、対象アクションのキーカードを墓地に移す。

● 対象変更 (速攻魔法) @直接-通常-クイック ★ ♣ A~10 を 2 枚

○ 魔術士 (兵士)

★ Joker

サイズ: 0

(ラベル)

アタッカー, ブロッカー, 速攻

(能力)

・ 魔力増加 (このキャラクターが場にいる間、タイプ: 速攻魔法のコスト D が無しになる。)

■ 装備兵 (兵士)

★同じスーツを 2 枚以上

サイズ: キーカードの数字の合計

(ラベル)

アタッカー, ブロッカー, 速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)

防 壁

■ 防壁 (防壁)

★全て (裏向き)

(ラベル)

ブロッカー

フォグリスト

FogList

速 攻 魔 法

■ アップ (速攻魔法)

★ ♡ A~10

(能力)

対象とした兵士のサイズは、このターンが終わるまでキーカードの数字分加算される。

■ ダウン (速攻魔法)

★ ♠ A~10

(能力)

対象とした兵士のサイズは、このターンが終わるまでキーカードの数字分減算される。

通 常 魔 法