

2021/8/1

展開系

(通常効果)

展開系

攻撃系

1. 対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）をドライブして指定する。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。

魔法系

★ ♣ A~10

1. 対象の兵士をオーナーのデッキの一番上に裏向きで移す。兵士が複数のカードから成る場合、任意の順でデッキの一番上に裏向きで移す。
2. 対象の兵士のオーナーに X 点のダメージを与える。X はキークードの ♠ カードの数字に等しい。

★ ◇ A~K と ♣ A~K

(対象) 対戦相手 1 人を対象とする。	
(通常効果) 対戦相手の手札を見て 1 枚カードを指定する。対戦相手は指定されたカードを手札から捨てる。	
■ サーチ (速攻魔法) [lite] ★ Joker	@クイック
(即時効果) デッキから好きなカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加える。その後デッキを切りなおす。	
○ リバース (通常魔法) [std] ★同じ数字を 2 枚	@メイン
(対象) キャラクター 1 体を対象とする。	
(通常効果) 1. 必要であれば、対象のキャラクターをチャージ状態またはドライブ状態にする。 2. 対象が兵士の場合、兵士を防壁にする。兵士の時に受けた効果、能力は無くなる。兵士が複数のカードから成る場合、1 枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照 3. 対象が防壁の場合、防壁を兵士にする。防壁の時に受けた効果、能力は無くなる。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。	
誘 発 系	
■ 世代交代 (誘発) [lite]	@クイック
※ 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) デッキの一番上から 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。	
キャラクターリスト CharacterList	
兵 士	
■ 一般兵 (兵士) [lite]	★ 2〜10
(能力) ・ 準備 (このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士 (アタッカー) に指定することができない。)	
■ 英雄 (兵士) [lite]	★ J〜K
(能力) ・ 準備 (このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士 (アタッカー) に指定することができない。) ・ 場から墓地に行く場合、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。	
■ エース (兵士) [lite]	★ A
(能力)	

<p>速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）</p> <p>・ 場から墓地に行く場合、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。</p>	
○ 魔術士（兵士）[std]	★ Joker
<p>（能力）</p> <p>・ 魔力増加（このキャラクターが場にいる間、タイプ：速攻魔法のコストが無しになる。）</p> <p>・ 速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）</p> <p>・ 場から墓地に行く場合、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。</p>	
■ 装備兵（兵士）[lite]	★同じスーツを 2 枚以上
<p>（能力）</p> <p>・ キーカードに A が含まれる場合、速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）を得る。</p> <p>・ キーカードに A が含まれない場合、準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）を得る。</p> <p>・ 数字はキーカードの合計値とする。</p> <p>・ 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。</p>	
防 壁	
■ 防壁（防壁）[lite]	★全て（裏向き）
<p>（能力）</p> <p>・ アタッカーに指定することができない。</p> <p>・ 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。</p> <p>・ 【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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <ol style="list-style-type: none"> (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。 	