



(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

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せん。詳しくは、公式ルール参照。

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。

○ 魔術士召喚 (召喚) [std]

@メイン | \$ BD

★ Joker

(通常効果)

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) [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トの兵士 1 体を対象とする。Joker は対象にできない。

(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。

○ 帰還 (召喚) [std]

@クイック | \$ B

★ 同じスートを 2 枚

(対象)

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

(通常効果)

1. 対象のキャラクターがチャージ状態の場合、対象のキャラクターを手札に戻す。
2. キーカードを手札に戻す。

展開系

■ チャージ (ターン制御) [lite]

@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)

1. 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。
2. ドローアクションを起こす。

■ ドロー (ターン制御) [lite]

@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。

(通常効果)

ターンを持っているプレイヤーは次を行う。

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。

■ エンド (ターン制御) [lite]

@メイン

(通常効果)

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. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。
3. チャージアクションを起こす。

攻撃系

■ アタック (攻防) [lite]

@メイン

※ 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。

(通常効果)

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。

2. アタッカーが 1 体以上いる場合、ブロックアクションを起こす。

■ ブロック (攻防) [lite] @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。

(通常効果)

1. 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。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。
2. ダメージ判定アクションを起こす。

■ ダメージ判定 (攻防) [lite] @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。

(通常効果)

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、キャラクターリストの防壁-（能力）【ダメージ判定】参照
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。

魔法系

■ アップ (速攻魔法) [lite] @クイック | D ★ ♡ A~10

(対象)

兵士 1 体を対象とする。

(通常効果)

対象とした兵士の数字は、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) [lite] @クイック | D ★ ♠ A~10

(対象)

兵士 1 体を対象とする。

(通常効果)

対象とした兵士の数字は、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。もし対象の数字が 0 以下となった場合、対象を墓地に移す。

■ ツイスト (速攻魔法) [lite] @クイック | D ★ ♢ A~10

(対象)

キャラクター 1 体を対象とする。

(通常効果)

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) [lite] @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。

(通常効果)

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

■ 防壁破壊 (通常魔法) [lite] @メイン ★ ♡ A~K と ♢ A~K

(対象)

防壁 1 体を対象とする。

(通常効果)

対象の防壁を場から墓地に移す。

■ 投擲 (通常魔法) [lite] @メイン ★ ♠ A~K と ♣ A~K

(対象)

対戦相手 1 人を対象とする。

(通常効果)

対象の対戦相手に X 点のダメージを与える。X はキーカードの ♠ カードの数字に等しい。

○ 死の槍 (通常魔法) [std] @メイン ★ ♠ A~K と ♢ A~K

(対象)

兵士 1 体を対象とする。

(通常効果)

対象の兵士の数字が 0 以外かつ、キーカードの ♢ カードの数字で割切れる場合、次を行う。

1. 対象の兵士をオーナーのライフ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、任意の順でライフ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 はキーカードの ♠ カードの数字に等しい。

○ 防壁補充 (通常魔法) [std] @メイン ★ ♡ A~K と ♣ A~K

(通常効果)

自分のライフの一番上から 1 枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。もしくは、自分のライフの一番上から 2 枚を防壁として裏向きかつドライブ状態で場に出す。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

○ リアニメイト (通常魔法) [std] @メイン ★ ♠ A~K と ♡ A~K

(対象)

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

(通常効果)

自分の墓地にあるカード 1 枚を選ぶ。対象のキャラクターを墓地に移せた場合、選んだカードを兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。移せない場合、選んだカードを墓地に戻す。

○ ハンデス (通常魔法) [std] @メイン ★ ♢ 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]

@クイック

★ Joker

(即時効果)

ライフから好きなカードを 1 枚選んで対戦相手に見せ手札に加える。その後ライフを切りなおす。

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)

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。

キャラクターリスト

CharacterList

兵士

■ 一般兵 (兵士) [lite]

★ 2〜10

サイズ: キーカードの数字となる

(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

サイズ: キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13 となる

(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

サイズ: 1 となる

(能力)

- 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。)
- 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。

○ 魔術士 (兵士) [std]

★ Joker

サイズ: 0 となる

(能力)

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

- 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。)
- 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。

■ 装備兵 (兵士) [lite]

★同じスーツを 2 枚以上

サイズ: キーカードの数字の合計となる

(能力)

- 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。
- 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。
- 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。
 - 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。
 - 防壁が Joker の場合
 - 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
 - 防壁を墓地に移す。