

2025/6/30

- [1]: ライト以降のフォーマットで使えます。
- [2]: スタンダード以降のフォーマットで使えます。
- [3]: プロ以降のフォーマットで使えます。
- [4]: マスター以降のフォーマットで使えます。

@:トリガー-スピード-タイミング, \$:コスト, ★:キーカード, ☆:
コンポーネントキーカード

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
K: キーカードをドライブする

- ・ 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。

基本

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。

(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。

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。

- ・ 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<速攻>があるキャラクターは指定できる。

- ・ 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。

(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。

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

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。

(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。

(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。

(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。

(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。

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。

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。

(対象)
キーカードとスーツが等しい自分の兵士 1 体

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

兵士 1 体

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。

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。

(対象)
キャラクター 1 体

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。

キーカードが 1 枚または 2 枚のリクエスト

次のいずれかの場合、対象のリクエストを無効にする。その場合、対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。

- ・ 対象リクエストのキーカードが 1 枚かつこのリクエストのキーカードの数字が対象リクエストのキーカードの数字以上
- ・ 対象リクエストのキーカードが 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。

兵士 1 体

対象とした兵士を墓地に移す。

(対象)
ダメージ判定アクションのリクエスト

対象のリクエストを無効にする。対象のリクエストをステージから取り除き、対象のリクエストのキーカードを墓地に移す。

★ ♣ A~10を2枚

| | |
|--|---------------------------|
| (対象) 対象が指定されているリクエスト | |
| (効果) 対象のリクエストで指定されている対象をそのアクションが指定できる範囲で変更する。リクエストの対象を対象変更に変更することは可能、アクションの対象にできないものへの対象の変更は不可能とする。 | |
| [1] サーチ (速攻魔法) ★ Joker | @直接-即時-クイック |
| (効果) ライフ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。その後ライフを切りなおす。 | |
| [4] B・J (速攻魔法) ★ A と J | @直接-通常-クイック |
| (効果) 1. 合計点を 0 とし、自分のライフの山札から 1 枚めくり表向きにする。公開したカードをまとめて公開カードと呼ぶ。 2. めくったカードの点数を合計点に加える。 ・ A は 11 点として扱う。ただし合計点が 22 点以上になる場合は 1 点として扱う。 ・ J,Q,K は 10 点、Joker は 0 点、2～10 は数字どおりとして扱う。 3. 合計点が 22 点以上になった場合、公開カードをすべて墓地に置き、効果を終了する。 4. 合計点が 21 点以下の場合、ヒットもしくは、スタンドを行う。 ・ ヒット: さらに 1 枚めくり、手順 2 に戻る。 ・ スタンド: 公開カードすべてを手札に加え、効果を終了する。 | |
| [4] R・S・F (速攻魔法) @直接-通常-クイック \$ BB ★同じスートの A,10～K を 5 枚 | |
| (対象) プレイヤー 1 人 | |
| (効果) 対象のプレイヤーに 40 点のダメージを与える。 | |
| [3] リバーズ (速攻魔法) ★同じ数字を 2 枚 | @直接-通常-クイック |
| (対象) キャラクター 1 体 | |
| (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。 4. 対象がアタッカーもしくは、ブロッカーの場合、それを解除する。 | |
| [2] 帰還 (速攻魔法) ★同じスートを 2 枚 | @直接-通常-クイック \$ B |
| (対象) 自分のキャラクター 1 体 | |
| (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。

| 通常魔法 | |
|--|------------|
| [1] 防壁破壊 (通常魔法) ★♡A～Kと◇A～K | @直接-通常-メイン |
| (対象) 防壁 1 体 | |
| (効果) 対象の防壁を場から墓地に移す。 | |
| [1] 投擲 (通常魔法) ★♠A～Kと♣A～K | @直接-通常-メイン |
| (対象) 対戦相手 1 人 | |
| (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。 | |
| [2] 死の槍 (通常魔法) ★♠A～Kと◇A～K | @直接-通常-メイン |
| (対象) 兵士 1 体 | |
| (効果) 対象の兵士のサイズが 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。 | |
| [2] 防壁補充 (通常魔法) ★♡A～Kと♣A～K | @直接-通常-メイン |
| (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 | |
| [2] リアニメイト (通常魔法) ★♠A～Kと♡A～K | @直接-通常-メイン |
| (対象) 自分のキャラクター 1 体 | |
| (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。 | |
| [2] ハンデス (通常魔法) ★◇A～Kと♣A～K | @直接-通常-メイン |
| (対象) 対戦相手 1 人 | |
| (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。

| | | |
|--|--|---------------------------|
| [4] フォース (通常魔法) | | @直接-通常-メイン \$ BB |
| ★♡A~10を2枚 | | |
| ※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。 | | |
| (効果) | | |
| このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカードの合計値分加算される。 | | |
| その印としてフォグにキーカードを置き、フォースとする。 | | |
| [4] 剣の雨 (通常魔法) | | @直接-通常-メイン \$ BB |
| ★♠A~10を2枚 | | |
| ※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。 | | |
| (効果) | | |
| サイズがキーカードの合計値以下の全ての兵士を墓地に移す。 | | |
| [4] 徴募 (通常魔法) | | @直接-通常-メイン \$ BB |
| ★◇A~10を2枚 | | |
| ※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。 | | |
| (効果) | | |
| 1. ライフの一番上から4枚めくり、キーカードの合計値以下のカードを兵士としてドライブ状態で場に出す。 | | |
| 2. 残りのカードをライフの一番下に好きな順で移す。 | | |
| [4] 奇襲 (通常魔法) | | @直接-通常-メイン \$ BB |
| ★♣A~10を2枚 | | |
| ※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。 | | |
| (効果) | | |
| 1. 自分の場にいる防壁を全て兵士にする。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。 | | |
| 2. 自分の場にいる全ての兵士をチャージ状態にする。 | | |
| <div> <div>キャラクターリスト</div> <div>CharacterList</div> </div> | | |
| <div>兵士</div> | | |
| [1] 一般兵 (兵士) | | ☆ 2~10 |
| サイズ: ユニットカードの数字 | | |
| (ラベル) | | |
| アタッカー, ブロッカー | | |
| [1] 英雄 (兵士) | | ☆ J~K |
| サイズ: ユニットカードがJなら11,Qなら12,Kなら13 | | |
| (ラベル) | | |
| アタッカー, ブロッカー | | |
| [1] エース (兵士) | | ☆ A |
| サイズ: 1 | | |
| (ラベル) | | |
| アタッカー, ブロッカー, 速攻 | | |
| [2] 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。）

| | |
|---|----------------------------------|
| [1] 装備兵（兵士） | ☆同じシートを２枚以上 サイズ：ユニット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 | |
| [1] 防壁（防壁） | ☆全て（裏向き） |
| (ラベル) ブロッカー | |
| フォグリスト FogList | |
| 滞留魔法 | |
| [1] アップ（滞留魔法） | ★♡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。 | |
| [1] ダウン（滞留魔法） | ★♠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。 | |
| [4] フォース（滞留魔法） | ★♡A～10を２枚 |
| (能力) このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカードの合計値分加算される。 | |