

**(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

(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。

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 ターンに 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、ただしラベルに連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。		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。	
■ 英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BBL ★ J~K		・ 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	
(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。		・ 対象アクションのキーカードが 2 枚	
■ エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ L ★ A		■ サーチ (速攻魔法) @直接-即時-クイック ★ Joker	
(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。		(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。	
■ 装備 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BL ★ A~K		通常魔法	
(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。		■ 防壁破壊 (通常魔法) @直接-通常-メイン ★ ♡ A~K と ◇ A~K	
(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。		(対象) 防壁 1 体を対象とする。	
速攻魔法		(効果) 対象の防壁を場から墓地に移す。	
■ アップ (速攻魔法) @直接-通常-クイック \$ D ★ ♡ A~10		■ 投擲 (通常魔法) @直接-通常-メイン ★ ♠ A~K と ♣ A~K	
(対象) 兵士 1 体を対象とする。		(対象) 対戦相手 1 人を対象とする。	
(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。		(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。	
■ ダウン (速攻魔法) @直接-通常-クイック \$ D ★ ♠ A~10		キャラクターリスト CharacterList	
(対象) 兵士 1 体を対象とする。		兵士	
(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。		■ 一般兵 (兵士) ★ 2~10 サイズ: キーカードの数字	
■ ツイスト (速攻魔法) @直接-通常-クイック \$ D ★ ◇ A~10		(ラベル) アタッカー、ブロッカー	
(対象) キャラクター 1 体を対象とする。		■ 英雄 (兵士) ★ J~K サイズ: キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13	
(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。		(ラベル) アタッカー、ブロッカー	
■ カウンター (速攻魔法) @直接-通常-クイック \$ D ★ ♣ A~10		■ エース (兵士) ★ A サイズ: 1	
(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。		(ラベル) アタッカー、ブロッカー、速攻	
(効果)		■ 装備兵 (兵士) ★同じスートを 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	

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。