



## (補足) 記号の意味

@:トリガー-スピード-タイミング, \$:コスト, ★:キーカード条件, ☆:ユニット条件

## (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)

- 手札が7枚を越えた場合、7枚になるよう手札を捨てる。
- 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。
- 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)

- ライフの一番上からカードを1枚引き、手札に加える。
- 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<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<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<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

- 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。
- 兵士（アタッカー）と防壁（ブロッカー）の場合、次を行う。
  - 防壁を表し、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。
  - 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
- 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 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック

## (誘発条件)

Joker,A,J,Q,Kのカードが自分の場から墓地に移るたびに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。

■ 装備 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL  
★ A~K

## (対象)

キーカードとスートが等しい自分の兵士1体

## (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

## (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

## (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

## (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枚のリクエスト

## (効果)

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

■ サーチ (速攻魔法) @直接-即時-クイック  
★ Joker

(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。

## 通常魔法

■ 防壁破壊 (通常魔法) @直接-通常-メイン  
★ ♥ A~K と ♦ A~K

(対象)  
防壁1体

(効果)  
対象の防壁を場から墓地に移す。

■ 投擲 (通常魔法) @直接-通常-メイン  
★ ♠ A~K と ♣ A~K

(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。

キャラクターリスト  
CharacterList

## 兵士

■ 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

■ 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

■ 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

■ 装備兵 (兵士) @ 同じスートを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

(ラベル)

ブロックバー

---

フォグリスト  
**FogList**

---

滞留魔法

■ 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。

■ 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。

---