

| | |
|---|--------------|
|  | 第 8.2 版 マスター |
| | 2025/11/19 |

本誌はマスターまでの全フォーマットに対応しています。どのフォーマットで利用できるかは記載されている数字で判断して下さい。

- [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。

| (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 |
| S : キャラクター 1 体を墓地に移す |
| C : キーユニットのキャラクターをドライブする |
| |
| (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 |

| [1] 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。 | |

| [1] 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。 | |

| [1] 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。 | |

| [1] 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。 | |

| [1] 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。 | |

| [1] 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。 | |

| [1] 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 | |

| [1] 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。 | |

| [1] 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。 | |

| [1] 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。 | |

| [1] 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。 | |

| [3] クイック召喚 (召喚) | @直接-通常-クイック \$ D ★ A |
|--|------------------------|
| (起動条件) | |
| ターンを握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。 | |
| (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。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。 | |

| [2] 魔術士召喚 (召喚) | @直接-通常-メイン \$ BD ★ Joker |
|---|----------------------------|
| (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。 | |

| [1] 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 | |
|----------------|-----------------------------|
| | |
| [1] 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。

| [1] 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。

| [1] 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。 | |

| [1] 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

| [3] キル (速攻魔法) | @直接-通常-クイック |
|----------------|-------------|
| ★ ♠ A〜10 を 2 枚 | |
| (対象) | |
| 兵士 1 体 | |
| (効果) | |
| 対象とした兵士を墓地に移す。 | |

| [3] 再会 (速攻魔法) | @直接-通常-クイック |
|---------------------------------|-------------|
| ★ ♥ A〜10 を 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。 | |

| [3] 停戦 (速攻魔法) | @直接-通常-クイック |
|-----------------------------------|-------------|
| ★ ◇ A〜10 を 2 枚 | |
| (対象) | |
| ダメージ判定アクションのリクエスト | |
| (効果) | |
| 対象のリクエストを無効し、対象のリクエストをステージから取り除く。 | |

| [3] 対象変更 (速攻魔法) | @直接-通常-クイック |
|-----------------|-------------|
| ★ ♣ A〜10 を 2 枚 | |

