



本誌はライト、スタンダード、プロ、マスターの Action-List,CharacterList です。各フォーマットで利用できるアクション、キャラクターが異なるため、記載されている表記により使い分けて下さい。

- lite：ライト、スタンダード、プロ、マスターで使えます。
- std：スタンダード、プロ、マスターで使えます。
- pro：プロ、マスターで使えます。
- ◎mast マスターで使えます。

(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

- ・防壁を置く時はデッキ側に詰めて置く。

- ・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す。詳しくは、公式ルール第五章の誘発を参照して下さい。

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。

● クイック召喚 (召喚) [pro]

@クイック | \$ D

★ A

※ 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。

(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。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。エースの能力は、キャラクターリスト参照。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。

○ 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)

- 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。
- 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)

- 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。

- デッキ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、更にデッキ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)

- 手札が 7 枚を越えた場合、7 枚になるよう手札を捨てる。
- 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。
- 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)

- 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。
- 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)

- 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。
- 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

- 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、キャラクターリストの防壁-（能力）【ダメージ判定】参照
- 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)

以下のいずれかの条件に該当するアクションを対象とする。X はこのアクションのキーカードの数字とする。

- ・キーカードが 1 枚かつそのキーカードの数字が X 以下
- ・キーカードが 2 枚

(通常効果)

対象のアクションは効果を発揮しない。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。

● 再会 (速攻魔法) [pro]

@クイック

★♡A〜10 を 2 枚

(通常効果)

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。

● キル (速攻魔法) [pro]

@クイック

★♠A〜10 を 2 枚

(対象)

兵士 1 体を対象とする。

(通常効果)

対象とした兵士を墓地に移す。

● 停戦 (速攻魔法) [pro]

@クイック

★◇A〜10 を 2 枚

(対象)

ダメージ判定アクションを対象とする。

(通常効果)

対象のアクションは効果を発揮しない。

● 対象変更 (速攻魔法) [pro]

@クイック

★♣A〜10 を 2 枚

(対象)

対象が指定されているアクションを対象とする。

(通常効果)

対象のアクション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。アクションを対象とするアクション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。

■ 防壁破壊 (通常魔法) [lite]

@メイン

★♡A〜K と ◇A〜K

