

<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div></div> <div>第七版 act7.0 ライト</div>
2024/4/9
<div><div>（補足）記号の意味</div><div>@:タイミング, \$:コスト, ★:キーカード</div></div>
<div><div>（補足）コストの意味</div><div>B：防壁をドライブする</div><div>L：1点ダメージを受ける</div><div>D：手札を1枚捨てる</div></div>
<div><div>（補足）防壁の置き方</div><div>・防壁を置く時はライフ側に詰めて置く。</div><div>・防壁の左右の入れ替えは行わない。</div></div>
<div><div>（補足）誘発する場合</div><div>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、公式ルール参照。</div></div>
<div><div>アクションリスト</div><div>Action List</div></div>
<div><div>展開系</div></div>
<div><div>■ 防壁設置 (召喚) [lite]</div><div>@メイン \$ L</div></div>
<div>※ 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。</div>
<div><div>（即時効果）</div><div>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。</div></div>
<div><div>■ 兵士召喚 (召喚) [lite]</div><div>@メイン \$ BL★ 2〜10</div></div>
<div><div>（通常効果）</div><div>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。</div></div>
<div><div>■ 英雄召喚 (召喚) [lite]</div><div>@メイン \$ BBL★ J〜K</div></div>
<div><div>（通常効果）</div><div>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。</div></div>
<div><div>■ エース召喚 (召喚) [lite]</div><div>@メイン \$ L★ A</div></div>
<div><div>（通常効果）</div><div>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。</div></div>
<div><div>■ 装備 (召喚) [lite]</div><div>@メイン \$ BL★ A〜K</div></div>
<div><div>（対象）</div><div>自分の場にいるキーカードと同じスーツの兵士1体を対象とする。Jokerは対象にできない。</div></div>

（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。

<div><div>展開系</div></div>
<div><div>■ チャージ (ターン制御) [lite]</div><div>@メイン</div></div>

※ 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。

- 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。

<div><div>魔法系</div></div>

対戦相手1人を対象とする。

<div><div>（通常効果）</div><div>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。</div></div>

- ・ 数字はキーカードの合計値とする。
- ・ 場から墓地に行く場合、キーカードに含まれる A,J,Q,K の枚数と同じ回数だけ世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

防 壁

■ 防壁 (防壁) [lite] ★全て (裏向き)

(能力)

- ・ アタッカーに指定することができない。
- ・ 墓地に移る際に防壁が Joker,A,J,Q,K の場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。
- ・ 【ダメージ判定】 この能力はダメージ判定アクションにて兵士（アタッカー）をブロックした場合に発揮する。
 1. 防壁を表にし、防壁が以下の条件に当てはまる場合、アタッカーを墓地に移す。
 - (a) 防壁が Joker の場合
 - (b) 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
 2. 防壁を墓地に移す。