

	
第 8.1 版	
2025/6/x	
本誌は全フォーマット、全フレームに対応しています。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]: ブ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。 ■: 該当するフレームで使えます。	

(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
(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 K: キーカードをドライブする
(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

[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 (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	

[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。
(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) ★♡A~10	@直接-通常-クイック \$D
(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。 ・ 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 ・ 対象アクションのキーカードが 2 枚

[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] 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] 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)	対象のアクションを無効にする。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。

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

