



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。

<div>（補足）記号の意味</div> @: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
<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>S：キャラクター 1 体を墓地に移す</div> <div>C：キーユニットのキャラクターをドライブする</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>

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	
（対象）	
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	

