

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。

● **対象変更 (速攻魔法)** @直接-通常-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。

(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)** @直接-通常-メイン
★ ♥ A～K と ♦ A～K

(対象)
防壁 1 体を対象とする。

(効果)
対象の防壁を場から墓地に移す。

■ **投擲 (通常魔法)** @直接-通常-メイン
★ ♠ A～K と ♣ A～K

(対象)
対戦相手 1 人を対象とする。

(効果)
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。

○ **死の槍 (通常魔法)** @直接-通常-メイン
★ ♠ A～K と ♦ A～K

(対象)
兵士 1 体を対象とする。

(効果)
対象の兵士の数字が 0 以外かつ、キーカードの ♦ カードの数字で割切れる場合、次を行う。

- 対象の兵士をオーナーのライフの一番上に裏向きで移す。兵士が複数のカードから成る場合、任意の順でライフの一番上に裏向きで移す。
- 対象の兵士のオーナーに 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。

○ **防壁補充 (通常魔法)** @直接-通常-メイン
★ ♥ A～K と ♣ A～K

(効果)
自分のライフの一番上から 1 枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。もしくは、自分のライフの一番上から 2 枚を防壁として裏向きかつドライブ状態で場に出す。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

○ **リアニメイト (通常魔法)** @直接-通常-メイン
★ ♠ A～K と ♥ A～K

(対象)
自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

(効果)
自分の墓地にあるカード 1 枚を選ぶ。対象のキャラクターを墓地に移せた場合、選んだカードを兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。移せない場合、選んだカードを墓地に戻す。

○ **ハデス (通常魔法)** @直接-通常-メイン
★ ♦ A～K と ♣ A～K

(対象)
対戦相手 1 人を対象とする。

(効果)
対戦相手の手札を見て 1 枚カードを指定する。対戦相手は指定されたカードを手札から捨てる。

◎ **フォース (通常魔法)** @直接-通常-メイン | \$ BB
★ ♥ A～10 を 2 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。
(効果)
このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカードの合計値分加算される。

◎ **剣の雨 (通常魔法)** @直接-通常-メイン | \$ BB
★ ♠ A～10 を 2 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。
(効果)
キーカードの合計値以下の全ての兵士を墓地に移す。

◎ **徴募 (通常魔法)** @直接-通常-メイン | \$ BB
★ ♦ A～10 を 2 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。
(効果)

- ライフの一番上から 4 枚めくり、キーカードの合計値以下のカードを兵士としてドライブ状態で場に出す。
- 残りのカードをライフの一番下に好きな順で移す。

◎ **奇襲 (通常魔法)** @直接-通常-メイン | \$ BB
★ ♣ A～10 を 2 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。
(効果)

- 自分の場にいる防壁を全て兵士にする。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。
- 自分の場にいる全ての兵士をチャージ状態にする。

■ **サーチ (速攻魔法)** @直接-即時-クイック
★ Joker

(効果)
ライフから好きなカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加える。その後ライフを切りなおす。

◎ **B・J (速攻魔法)** @直接-通常-クイック | \$ SS
★同じスートの A と J

※ コストの支払によって誘発したアクションより先にアクションの解決を行う。

(効果)
ライフから好きなカードを 2 枚まで選び対戦相手に見せ手札に加える。その後ライフを切りなおす。

◎ **R・S・F (速攻魔法)** @直接-通常-クイック | \$ BB
★同じスートの A,10～K を 5 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

(対象)
プレイヤー 1 人を対象とする。

(効果)
対象のプレイヤーに 40 点のダメージを与える。

● **リバーズ (速攻魔法)** @直接-通常-クイック
★同じ数字を 2 枚

(対象)
キャラクター 1 体を対象とする。

- (効果)
- 必要であれば、対象のキャラクターをチャージ状態またはドライブ状態にする。
 - 対象が兵士の場合、兵士を防壁にする。兵士の時に受けた効果、能力は無くなる。兵士が複数のカードから成る場合、1 枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照
 - 対象が防壁の場合、防壁を兵士にする。防壁の時に受けた効果、能力は無くなる。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。
 - 対象がアタッカーもしくは、ブロッカーの場合、それを解除する。

誘 発 系

■ **世代交代 (誘発)** @誘発-即時-クイック

(誘発条件)
Joker,A,J,Q,K のカードが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。

キャラクターリスト CharacterList

兵 士

■ **一般兵 (兵士)** ★ 2～10
サイズ：キーカードの数字

(ラベル)
アタッカー

■ **英雄 (兵士)** ★ J～K
サイズ：キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13

(ラベル)
アタッカー

■ **エース (兵士)** ★ A
サイズ：1

(ラベル)
アタッカー, 速攻

○ **魔術士 (兵士)** ★ Joker
サイズ：0

(ラベル)
アタッカー, 速攻

(能力)

・ 魔力増加 (このキャラクターが場にいる間、タイプ：速攻魔法のコストが無しになる。)

■ **装備兵 (兵士)** ★同じスートを 2 枚以上
サイズ：キーカードの数字の合計

(ラベル)
アタッカー, 速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)

防 壁

■ **防壁 (防壁)** ★全て (裏向き)

(ラベル)
相打ち