

**(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

**(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

**基本****■ エンド (基本)**

@直接-通常-メイン

**(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。
- 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。
- 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 (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。

**■ 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)**

- ライフ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、更にライフの一番上からカードを1枚引き、手札に加える。

**■ 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。

- アタッカーはラベルに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、ただしラベルに連攻があるキャラクターは指定できる。

**■ 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。

- ブロッカーはラベルに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。

**■ 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

- 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、次を行う。
  - 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。
    - 防壁が Joker の場合
    - 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
  - 防壁を墓地に移す。
- 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。

**■ 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****■ 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。

**■ 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。		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。	
■ 英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン   \$ BBL ★ J~K		・ 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	
(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。		・ 対象アクションのキーカードが 2 枚	
■ エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン   \$ L ★ A		■ サーチ (速攻魔法) @直接-即時-クイック ★ Joker	
(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。		(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。	
■ 装備 (召喚) @直接-通常-メイン   \$ BL ★ A~K		通常魔法	
(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。		■ 防壁破壊 (通常魔法) @直接-通常-メイン ★ ♡ A~K と ◇ A~K	
(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。		(対象) 防壁 1 体を対象とする。	
速攻魔法		(効果) 対象の防壁を場から墓地に移す。	
■ アップ (速攻魔法) @直接-通常-クイック   \$ D ★ ♡ A~10		■ 投擲 (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。		(対象) 対戦相手 1 人を対象とする。	
(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。		(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。	
■ ダウン (速攻魔法) @直接-通常-クイック   \$ D ★ ♠ A~10		キャラクターリスト CharacterList	
(対象) 兵士 1 体を対象とする。		兵士	
(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。		■ 一般兵 (兵士) ★ 2~10 サイズ: キーカードの数字	
■ ツイスト (速攻魔法) @直接-通常-クイック   \$ D ★ ◇ A~10		(ラベル) アタッカー、ブロッカー	
(対象) キャラクター 1 体を対象とする。		■ 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	
(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。		(ラベル) アタッカー、ブロッカー	
■ カウンター (速攻魔法) @直接-通常-クイック   \$ D ★ ♣ A~10		■ エース (兵士) ★ A サイズ: 1	
(対象) キーカードが 1 枚または 2 枚のアクションを対象とする。		(ラベル) アタッカー、ブロッカー、速攻	
(効果)		■ 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、ブロッカー、速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)	
		防壁	

フォグリスト

FogList

速攻魔法

■ アップ (速攻魔法)★ ♡ A～10

(能力)

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。

■ ダウン (速攻魔法)★ ♠ A～10

(能力)

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。