

2021/8/1

展開系

展開系

攻撃系

@メイン

(通常効果)
アタッカーとブロッカーを比較する

- 魔法系

共工 1 体を対象とする。

兵士 1 体を対象とする。

キャラクター 1 体を対象とする。

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。

- ・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

防壁 1 体を対象とする。

対象の防壁を場から暴地に移す。

(対角)

誘発系

@クイック

兵士

★ 2~10

- ・準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）

★ J~K

- ・ 準備 (このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士 (アタッカー) に指定することができない。)
- ・ 場から墓地に行く場合、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。

★ A

- ・速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）

- ・ 場から墓地に行く場合、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。

★同じスートを2枚以上

- ・キーカードに A が含まれる場合、速攻（場に出たターンから）アタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）を得る。

・キーカードにAが含まれない場合、準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）を得る。

- ・ 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。