



(補足) 記号の意味

@:トリガー-スピード-タイミング, \$:コスト, ★:キーカード条件, ☆:ユニット条件

(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。

■ 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。

■ 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cker）と防壁（ブロッcker）の場合、次を行う。
 - 防壁を表し、防壁が次の条件に当てはまる場合、アタッcker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ckerのカードに含まれている場合
- アタッckerをブロックするブロッckerが場に存在しない場合、アタッckerの数字だけ対戦相手にダメージを与える。

■ 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

■ 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。

■ 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。

■ 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。

■ 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

■ 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。

■ 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。

■ 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。

■ 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

■ 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。

通常魔法

■ 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

(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

(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。

キャラクターリスト
CharacterList

兵士

■ 一般兵 (兵士) @ 2~10
サイズ: ユニットカードの数字

(ラベル)
アタッcker、ブロッcker

■ 英雄 (兵士) @ J~K
サイズ: ユニットカードが J なら 11, Q なら 12, K なら 13

(ラベル)
アタッcker、ブロッcker

■ エース (兵士) @ A
サイズ: 1

(ラベル)
アタッcker、ブロッcker、速攻

■ 装備兵 (兵士) @ 同じスートを 2 枚以上
サイズ: ユニットカードの数字の合計

(ラベル)
アタッcker、ブロッcker、速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)

防壁

(ラベル)

ブロックバー

フォグリスト
FogList

滞留魔法

■ アップ (滞留魔法) ★ ♦ 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 (滞留魔法) ★ ♠ 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。
