

| |
|---|
|  |
| 第 8.2 版 マスター |
| 2025/11/19 |

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使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。

| |
|---|
| (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 S: キャラクター 1 体を墓地に移す C: キーユニットのキャラクターをドライブする |
| (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 |

| | |
|----------------------------------|------------|
| [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 |

- 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。

| | |
|------------------------|---|
| [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 |
| (効果) | 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 |
|------------------------|---------------------------|

