

	
第 8.1 版	
2025/6/x	
本誌は全フォーマット、全フレームに対応しています。どのフォーマットで利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。 ■: 該当するフレームで使えます。	

(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,☆:コンポーネントキーカード
(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 S: キャラクター 1 体を墓地に移す K: キーカードをドライブする
(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	
1. 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。	
2. 兵士（アタッカー）と防壁（ブロッカー）の場合、次を行う。 (a) 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。 i. 防壁が Joker の場合 ii. 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 (b) 防壁を墓地に移す。	
3. 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 (基本)	@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	

[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)	
ターンを持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) ★♡A～10	@直接-通常-クイック \$D
(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。
・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

[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] 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] 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。

[3] 対象変更 (速攻魔法)	@直接-通常-クイック ★ ♣ A〜10 を 2 枚
-----------------	-------------------------------

