

2025/9/30

- [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。

@: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

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

- ・ 防壁の左右の入れ替えは行わない。

基本

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。

(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. 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。

- ・ 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。

- ・ 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。

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。

(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

(効果)

[3] 対象変更 (速攻魔法) @直接-通常-クイック

