

|  |  |
|--|--|
|   |  |
| 第 8.2 版  |  |
| 2025/11/19   |  |
| 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。<br>[2]: スタンダード以降のフォーマットで使えます。<br>[3]: プロ以降のフォーマットで使えます。<br>[4]: マスター以降のフォーマットで使えます。<br>■: 該当するフレームで使えます。 |  |

|  |
|--|
| (補足) 記号の意味<br>@: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<br>B: 防壁をドライブする<br>L: 1 点ダメージを受ける<br>D: 手札を 1 枚捨てる<br>S: キャラクター 1 体を墓地に移す<br>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<br>・ 防壁を置く時はライフ側に詰めて置く。<br><br>・ 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。<br>(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。<br>i. 防壁が Joker の場合<br>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<br>(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 (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 |
| (対象)                            |                           |
| 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 |
|-----------------|---------------------------|

