



<b>(対象)</b> 対象が指定されているリクエスト	
<b>(効果)</b> 対象のリクエストで指定されている対象をそのアクションが指定できる範囲で変更する。リクエストの対象を対象変更に変更することは可能、アクションの対象にできないものへの対象の変更は不可能とする。	
<b>[1] サーチ (速攻魔法)</b> <b>★ Joker</b>	<b>@直接-即時-クイック</b>
<b>(効果)</b> 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。	
<b>[4] B・J (速攻魔法)</b> <b>★ A と J</b>	<b>@直接-通常-クイック</b>
<b>(効果)</b> 1. 合計点を 0 とし、自分のライフの山札から 1 枚めくり表向きにする。公開したカードをまとめて公開カードと呼ぶ。 2. めくったカードの点数を合計点に加える。 ・ A は 11 点として扱う。ただし合計点が 22 点以上になる場合は 1 点として扱う。 ・ J,Q,K は 10 点、Joker は 0 点、2～10 は数字どおりとして扱う。 3. 合計点が 22 点以上になった場合、公開カードをすべて墓地に置き、効果を終了する。 4. 合計点が 21 点以下の場合、ヒットもしくは、スタンドを行う。 ・ ヒット: さらに 1 枚めくり、手順 2 に戻る。 ・ スタンド: 公開カードすべてを手札に加え、効果を終了する。	
<b>[4] R・S・F (速攻魔法) @直接-通常-クイック   \$ BB</b> <b>★同じスートの A,10～K を 5 枚</b>	
<b>(対象)</b> プレイヤー 1 人	
<b>(効果)</b> 対象のプレイヤーに 40 点のダメージを与える。	
<b>[3] リバーズ (速攻魔法)</b> <b>★同じ数字を 2 枚</b>	<b>@直接-通常-クイック</b>
<b>(対象)</b> キャラクター 1 体	
<b>(効果)</b> 1. 必要であれば、対象のキャラクターをチャージ状態またはドライブ状態にする。 2. 対象が兵士の場合、兵士を防壁にする。兵士の時に受けた効果、能力は無くなる。兵士が複数のカードから成る場合、1 枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照 3. 対象が防壁の場合、防壁を兵士にする。防壁の時に受けた効果、能力は無くなる。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。 4. 対象がアタッカーもしくは、ブロッカーの場合、それを解除する。	
<b>[2] 帰還 (速攻魔法)</b> <b>★同じスートを 2 枚</b>	<b>@直接-通常-クイック   \$ B</b>
<b>(対象)</b> 自分のキャラクター 1 体	
<b>(効果)</b>	

1. 対象のキャラクターがチャージ状態の場合、対象のキャラクターを手札に戻す。
2. キーカードを手札に戻す。

通常魔法	
<b>[1] 防壁破壊</b> (通常魔法) ★♡A～Kと◇A～K	@直接-通常-メイン
(対象) 防壁 1 体	
(効果) 対象の防壁を場から墓地に移す。	
<b>[1] 投擲</b> (通常魔法) ★♠A～Kと♣A～K	@直接-通常-メイン
(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。	
<b>[2] 死の槍</b> (通常魔法) ★♠A～Kと◇A～K	@直接-通常-メイン
(対象) 兵士 1 体	
(効果) 対象の兵士のサイズが 0 以外かつ、キーカードの◇カードの数字で割切れる場合、次を行う。	
1. 対象の兵士をオーナーのライフの一番上に裏向きで移す。兵士が複数のカードから成る場合、任意の順でライフの一番上に裏向きで移す。	
2. 対象の兵士のオーナーに 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。	
<b>[2] 防壁補充</b> (通常魔法) ★♡A～Kと♣A～K	@直接-通常-メイン
(効果) 自分のライフの一番上から 1 枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。もしくは、自分のライフの一番上から 2 枚を防壁として裏向きかつドライブ状態で場に出す。防壁の能力はキャラクターリスト参照。 防壁の置き方は「防壁の置き方」参照	
<b>[2] リアニメイト</b> (通常魔法) ★♠A～Kと♡A～K	@直接-通常-メイン
(対象) 自分のキャラクター 1 体	
(効果) 自分の墓地にあるカード 1 枚を選ぶ。対象のキャラクターを墓地に移せた場合、選んだカードを兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。移せない場合、選んだカードを墓地に戻す。	
<b>[2] ハンデス</b> (通常魔法) ★◇A～Kと♣A～K	@直接-通常-メイン
(対象) 対戦相手 1 人	
(効果)	

対戦相手の手札を見て 1 枚カードを指定する。対戦相手は指定されたカードを手札から捨てる。

<b>[4] フォース (通常魔法)</b>		@直接-通常-メイン   \$ BB
★♡A~10を2枚		
※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。		
(効果)		
このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカードの合計値分加算される。		
その印としてフォグにキーカードを置き、フォースとする。		
<b>[4] 剣の雨 (通常魔法)</b>		@直接-通常-メイン   \$ BB
★♠A~10を2枚		
※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。		
(効果)		
サイズがキーカードの合計値以下の全ての兵士を墓地に移す。		
<b>[4] 徴募 (通常魔法)</b>		@直接-通常-メイン   \$ BB
★◇A~10を2枚		
※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。		
(効果)		
1. ライフの一番上から4枚めくり、キーカードの合計値以下のカードを兵士としてドライブ状態で場に出す。		
2. 残りのカードをライフの一番下に好きな順で移す。		
<b>[4] 奇襲 (通常魔法)</b>		@直接-通常-メイン   \$ BB
★♣A~10を2枚		
※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。		
(効果)		
1. 自分の場にいる防壁を全て兵士にする。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。		
2. 自分の場にいる全ての兵士をチャージ状態にする。		
<div> <div>キャラクターリスト</div> <div>CharacterList</div> </div>		
兵士		
<b>[1] 一般兵 (兵士)</b>		☆ 2~10
サイズ: ユニットカードの数字		
(ラベル)		
アタッカー, ブロッカー		
<b>[1] 英雄 (兵士)</b>		☆ 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)		
アタッカー, ブロッカー		
<b>[1] エース (兵士)</b>		☆ A
サイズ: 1		
(ラベル)		
アタッカー, ブロッカー, 速攻		
<b>[2] 魔術士 (兵士)</b>		☆ Joker
サイズ: 0		
(ラベル)		
アタッカー, ブロッカー, 速攻		
(能力)		

- ・ 魔力増加（このキャラクターが場にいる間、タイプ：速攻魔法のコスト D が無しになる。）

<b>[1] 装備兵 (兵士)</b> <b>サイズ: ユニットカードの数字の合計</b>	<b>☆同じシートを 2 枚以上</b>
<b>(ラベル)</b> アタッカー、ブロッカー、速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)	
<b>防 壁</b>	
<b>[1] 防壁 (防壁)</b>	<b>☆全て (裏向き)</b>
<b>(ラベル)</b> ブロッカー	
<div>             フォグリスト  <b>FogList</b> </div>	
<b>滞 留 魔 法</b>	
<b>[1] アップ (滞留魔法)</b>	<b>★ ♡ A～10</b>
<b>(能力)</b> 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。	
<b>[1] ダウン (滞留魔法)</b>	<b>★ ♠ A～10</b>
<b>(能力)</b> 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。	
<b>[4] フォース (滞留魔法)</b>	<b>★ ♡ A～10 を 2 枚</b>
<b>(能力)</b> このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカードの合計値分加算される。	