

	第 8.2 版 マスター
	2025/9/30

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。

(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:キーク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。

(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。

[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)	

[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にする。対象のリクエストをステージから取り除き、対象のリクエスト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
(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にする。対象のリクエストをステージから取り除き、対象のリクエスト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
(対象)	兵士1体
(効果)	対象とした兵士を墓地に移す。

