



（対象） 対戦相手 1 人を対象とする。
-------------------------

（通常効果）  
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。

■ サーチ (速攻魔法) [lite] ★ Joker	@クイック
--------------------------------	-------

（即時効果）  
デッキ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。その後デッキを切りなおす。

○ リバース (通常魔法) [std] ★同じ数字を 2 枚	@メイン
-----------------------------------	------

（対象）  
キャラクター 1 体を対象とする。

（通常効果）

- 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。
- 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
- 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。

誘 発 系
-------

■ 世代交代 (誘発) [lite]	@クイック
--------------------	-------

※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。

（即時効果）  
デッキの一番上から 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。

## キャラクターリスト CharacterList

兵 士
-----

■ 一般兵 (兵士) [lite]	★ 2〜10
-------------------	--------

（能力）

- 準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）

■ 英雄 (兵士) [lite]	★ J〜K
------------------	-------

（能力）

- 準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）
- 場から墓地に行く場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

■ エース (兵士) [lite]	★ A
-------------------	-----

（能力）

- 速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）

- 場から墓地に行く場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

○ 魔術士 (兵士) [std]	★ Joker
------------------	---------

（能力）

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

- 速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）

- 場から墓地に行く場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

■ 装備兵 (兵士) [lite]	★同じスートを 2 枚以上
-------------------	---------------

（能力）

- キーカードに A が含まれる場合、速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）を得る。

- キーカードに A が含まれない場合、準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）を得る。

- 数字はキーカードの合計値とする。

- 場から墓地に行く場合、キーカードに含まれる A,J,Q,K の枚数と同じ回数だけ世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

防 壁
-----

■ 防壁 (防壁) [lite]	★全て (裏向き)
------------------	-----------

（能力）

- アタッカーに指定することができない。

- 墓地に移る際に防壁が Joker,A,J,Q,K の場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

- 【ダメージ判定】 この能力はダメージ判定アクションにて兵士（アタッカー）をブロックした場合に発揮する。
  - 防壁を表にし、防壁が以下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。

誌名：BlackPoker ActionList 第六版 act6.2

発行：2023/10/22

©2013 BlackPoker