

2024/4/9

© 2004 Pearson Education, Inc.

（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） 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。
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） 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。
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。 <ol style="list-style-type: none">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。<ol style="list-style-type: none">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。