

2021/8/1

## 展開系

(通常効果)

展開系

## 攻撃系

魔法系

★ ♣ A~10

★ ◇ A~K と ♣ A~K

<b>(対象)</b> 対戦相手 1 人を対象とする。	
<b>(通常効果)</b> 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>■ サーチ (速攻魔法) [lite]</b> <b>★ Joker</b>	<b>@クイック</b>
<b>(即時効果)</b> 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。	
<b>○ リバース (通常魔法) [std]</b> <b>★同じ数字を 2 枚</b>	<b>@メイン</b>
<b>(対象)</b> キャラクター 1 体を対象とする。	
<b>(通常効果)</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。	
<b>誘 発 系</b>	
<b>■ 世代交代 (誘発) [lite]</b>	<b>@クイック</b>
※ 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。	
<b>(即時効果)</b> 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。	
<div> <div>キャラクターリスト</div> <div>CharacterList</div> </div>	
<b>兵 士</b>	
<b>■ 一般兵 (兵士) [lite]</b>	<b>★ 2〜10</b>
<b>(能力)</b> ・ 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。）	
<b>■ 英雄 (兵士) [lite]</b>	<b>★ J〜K</b>
<b>(能力)</b> ・ 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。	
<b>■ エース (兵士) [lite]</b>	<b>★ A</b>
<b>(能力)</b>	

<p>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。）</p> <p>・ 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。</p>	
○ 魔術士（兵士）[std]	★ Joker
<p>（能力）</p> <p>・ 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。）</p> <p>・ 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。）</p> <p>・ 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。</p>	
■ 装備兵（兵士）[lite]	★同じスーツを 2 枚以上
<p>（能力）</p> <p>・ 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。</p> <p>・ 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。</p> <p>・ 数字はキーカードの合計値とする。</p> <p>・ 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。</p>	
防 壁	
■ 防壁（防壁）[lite]	★全て（裏向き）
<p>（能力）</p> <p>・ アタッカーに指定することができない。</p> <p>・ 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。</p> <p>・ 【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。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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"> <li>(a) 防壁が Joker の場合</li> <li>(b) 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</li> </ol> </li> <li>2. 防壁を墓地に移す。</li> </ol>	