

2024/4/9

## 展開系

(通常効果)

## 展開系

## 攻撃系

魔法系

(対象)

★ ◇ A~K と ♣ A~K

(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] @クイック  
 ★ Joker

**（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

■ 一般共 (共工) [ite]	人 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 (丘十) [litel] ★ I≈K

■ 大雄 (大士) [nte]      ★ 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。

---

■ T-3 (兵士) [lite] ★ ▲

工 (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

魔附土 (冥土) [sta] ★ 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]      ★同じスーツを 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。
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。
    - (a) 防壁が Joker の場合
    - (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
  2. 防壁を墓地に移す。

誌名：BlackPoker ActionList 第七版 act7.0

発行：2024/4/9

©2013 BlackPoker