

2021/8/1

## 展開系

(通常効果)

展開系

## 攻撃系

@メイン

@メイン

## 魔法系

ツク | \$ D

ツク | \$ D

★ ♣ A~10

- ・ 対象アクションのキーカードが 2 枚

★ ♡ A~K と ◇ A~K

防壁 1 体を対象とする。

対象の防壁を場から墓地に移す。

★ ♠ A~K と ♣ A~K

対戦相手 1 人を対象とする。

対象の対戦相手に X 点のダメージを与える。X はキーカードの  
 ♠ カードの数字に等しい。

★ ♠ A~K と ◇ A~K

兵士 1 体を対象とする。

対象の兵士の数字が 0 以外かつ、キーカードの  $\diamond$  カードの数字で割切れる場合、次を行う。

1. 対象の兵士をオーナーのデッキの一番上に裏向きで移す。兵士が複数のカードから成る場合、任意の順でデッキの一番上に裏向きで移す。
2. 対象の兵士のオーナーに X 点のダメージを与える。X はキークードの ♠ カードの数字に等しい。

★ ♡ A~K と ♣ A~K

自分のデッキの一番上から1枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。もしくは、自分のデッキの一番上から2枚を防壁として裏向きかつドライブ状態で場に出す。防壁の能力はキャラクターリスト参照。

防壁の置き方は「防壁の置き方」参照

★ ♠ A~K と ♥ A~K

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

自分の墓地にあるカード 1 枚を選ぶ。対象のキャラクターを墓地に移せた場合、選んだカードを兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。移せない場合、選んだカードを墓地に戻す。

★ ◇ 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

(即時效果)

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。

○リバーズ (通常魔法) [std] @メイン  
★同じ数字を 2 枚

(対象)

キャラクター 1 体を対象とする。

(通常効果)

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。

(即時效果)

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。

■ エー入 (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 第六版 act6.1

発行：2021/8/1

©2013 BlackPoker