

<div>（対象）</div> 対戦相手 1 人を対象とする。	
<div>（通常効果）</div> 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	
<div>（即時効果）</div> ライフから好きなカードを 1 枚選んで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。	
<div>（即時効果）</div> 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
<div>（能力）</div> <ul style="list-style-type: none">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
<div>（能力）</div> <ul style="list-style-type: none">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
<div>（能力）</div> <ul style="list-style-type: none">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
<div>（能力）</div> <ul style="list-style-type: none">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
<div>（能力）</div> <ul style="list-style-type: none">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)
<div>（能力）</div> <ul style="list-style-type: none">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。	

誌名：BlackPoker ActionList 第七版 act7.0

発行：2024/4/9

©2013 BlackPoker