



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。

<div>■ <b>サーチ</b> (速攻魔法) [lite]</div> <div>★ <b>Joker</b></div>	<div>@<b>クイック</b></div>
<div>(即時効果)</div> <div>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。</div>	
<div>○ <b>リバース</b> (通常魔法) [std]</div> <div>★<b>同じ数字を 2 枚</b></div>	<div>@<b>メイン</b></div>
<div>(対象)</div> <div>キャラクター 1 体を対象とする。</div>	
<div>(通常効果)</div>	

- 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。
- 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
- 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。

<div>誘 発 系</div>
------------------

<div>■ <b>世代交代</b> (誘発) [lite]</div>	<div>@<b>クイック</b></div>
--------------------------------------	-------------------------

※ 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)  
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

<div>兵 士</div>
----------------

<div>■ <b>一般兵</b> (兵士) [lite]</div>	<div>★ <b>2〜10</b></div>
<div>(能力)</div> <div>・ 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。）</div>	

<div>■ <b>英雄</b> (兵士) [lite]</div>	<div>★ <b>J〜K</b></div>
<div>(能力)</div> <div>・ 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。）</div> <div>・ 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。</div>	

<div>■ <b>エース</b> (兵士) [lite]</div>	<div>★ <b>A</b></div>
<div>(能力)</div> <div>・ 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。）</div>	

- 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。

<div>○ <b>魔術士</b> (兵士) [std]</div>	<div>★ <b>Joker</b></div>
<div>(能力)</div> <div>・ 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。）</div> <div>・ 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。）</div> <div>・ 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。</div>	

<div>■ <b>装備兵</b> (兵士) [lite]</div>	<div>★<b>同じスートを 2 枚以上</b></div>
<div>(能力)</div> <div>・ 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。</div> <div>・ 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。</div>	
<div>・ 数字はキーカードの合計値とする。</div>	

- 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。

<div>防 壁</div>
----------------

<div>■ <b>防壁</b> (防壁) [lite]</div>	<div>★<b>全て (裏向き)</b></div>
<div>(能力)</div> <div>・ アタッカーに指定することができない。</div> <div>・ 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。</div> <div>・ 【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"><li>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>防壁が Joker の場合</li><li>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>防壁を墓地に移す。</li></ol></div>	

誌名：BlackPoker ActionList 第六版 act6.0

発行：2020/11/07

©2013 BlackPoker