

Web 版



2

**● 投擲 (通常魔法) [lite]**
@メイン  
**★ ♠ A~K と ♣ A~K**  
 (対象)  
 対戦相手 1 人を対象とする。  
 (通常効果)  
 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。

○ 死の槍 (通常魔法) [std] @メイン  
★ ♠ A~K と ◇ A~K

---

(対象)  
兵士 1 体を対象とする。

(通常効果)  
対象の兵士の数字が 0 以外かつ、キーカードの ◇ 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。

○ **防壁補充** (通常魔法) [std] @メイン  
 ★♡A~Kと♣A~K

---

(通常効果)  
 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

○ リアニメイト (通常魔法) [std] @メイン  
★ ♠ A~K と ♥ A~K

---

(対象)  
自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

---

(通常効果)  
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。移せなかった場合、選んだカードを墓地に戻す。

○ ハンデス (通常魔法) [std] @メイン  
★ ◇ 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)  
 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。

○ **リバース** (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

## Character List

---

### 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「誘発する世代」を参照。

- ・ 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)  |         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。)</li> <li>・ 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。)</li> <li>・ 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。</li> </ul> |         |

- ・ 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。

## 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 第六版 act6.0

発行：2021/7/1

©2013 BlackPoker