



（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  
サイズ：キーカー্ডの数字となる

（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  
サイズ：キーカー্ডが J なら 11,Q なら 12,K なら 13 となる

（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。

■ エース (兵士) [lite] ★ A  
サイズ：1 となる

（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  
サイズ：0 となる

（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] ★同じスートを 2 枚以上  
サイズ：キーカー্ডの数字の合計となる

（能力）

- キーカー্ড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。

- キーカー্ড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。

- 場から墓地に行く場合、キーカー্ড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。
  - 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。
    - 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 第八版 act8.0

発行：2025/3/x

©2013 BlackPoker