



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。

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

- 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。

誘 発 系
-------

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

※ 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

兵 士
-----

■ <b>一般兵 (兵士) [lite]</b>	★ <b>2〜10</b>
--------------------------	---------------

(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。）

■ <b>英雄 (兵士) [lite]</b>	★ <b>J〜K</b>
-------------------------	--------------

(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。

■ <b>エース (兵士) [lite]</b>	★ <b>A</b>
--------------------------	------------

(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。

○ <b>魔術士 (兵士) [std]</b>	★ <b>Joker</b>
-------------------------	----------------

(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。

■ <b>装備兵 (兵士) [lite]</b>	★ <b>同じスートを 2 枚以上</b>
--------------------------	-----------------------

(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
-----

■ <b>防壁 (防壁) [lite]</b>	★ <b>全て (裏向き)</b>
-------------------------	-------------------

(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 第六版 act6.0

発行：2020/11/07

©2013 BlackPoker