

■ 防壁破壊 (通常魔法) [lite] @メイン
 ★ ♡ A~K と ◇ A~K
 (対象)
 防壁 1 体を対象とする。
 (通常効果)
 対象の防壁を場から墓地に移す。

■ 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ライフ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、任意の順でライフ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 はキーカードの ♠ 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)
 自分のライフの一番上から 1 枚を防壁として裏向きかつチャージ状態場で出す。もしくは、自分のライフの一番上から 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した場合、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。移せない場合、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。

◎ フォース (通常魔法) [mast] @メイン | \$ BB
 ★ ♡ A~10 を 2 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

(通常効果) このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカードの合計値分加算される。	
◎ 剣の雨 (通常魔法) [mast] ★ ♠ A～10 を 2 枚	@メイン \$ BB
※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。	
(通常効果) キーカードの合計値以下の全ての兵士を墓地に移す。	
◎ 徴募 (通常魔法) [mast] ★ ◇ A～10 を 2 枚	@メイン \$ BB
※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。	
(通常効果) 1. ライフの一番下から 4 枚めくり、キーカードの合計値以下のカードを兵士としてドライブ状態で場に出す。 2. 残りのカードをライフの一番下に好きな順で移す。	
◎ 奇襲 (通常魔法) [mast] ★ ♣ A～10 を 2 枚	@メイン \$ BB
※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。	
(通常効果) 1. 自分の場にいる防壁を全て兵士にする。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。 2. 自分の場にいる全ての兵士をチャージ状態にする。	
■ サーチ (速攻魔法) [lite] ★ Joker	@クイック
(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。	
◎ B・J (速攻魔法) [mast] ★ 同じスートの A と J	@クイック \$ SS
※ コストの支払によって誘発したアクションより先にアクションの解決を行う。	
(通常効果) ライフから好きなカードを 2 枚まで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。	
◎ R・S・F (速攻魔法) [mast] ★ 同じスートの A,10～K を 5 枚	@クイック \$ BB
※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。	
(対象) プレイヤー 1 人を対象とする。	
(通常効果) 対象のプレイヤーに 40 点のダメージを与える。	
● リバース (速攻魔法) [pro] ★ 同じ数字を 2 枚	@クイック
(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。
4. 対象がアタッカーもしくは、ブロッカーの場合、それを解除する。

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	
<div> <div>■ 一般兵 (兵士) [lite]</div> <div>★ 2〜10</div> </div> <div> <div>サイズ: キーカードの数字となる</div> <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。) </div>	
<div> <div>■ 英雄 (兵士) [lite]</div> <div>★ J〜K</div> </div> <div> <div>サイズ: キーカードが J なら 11, Q なら 12, K なら 13 となる</div> <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。 </div>	

■ **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]** ★同じスーツを 2 枚以上
サイズ：キーカードの数字の合計となる
(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。
- ・ 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) [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 第八版 act8.0

発行：2025/3/x

©2013 BlackPoker