

| |
|--|
| <div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div></div> <div>第七版 act7.0 プロ</div> |
| 2024/4/9 |
| <div>本誌はアクション、キャラクターのリストです。各フォーマットで使用できるアクション、キャラクターが異なるため、記載されている表記により使い分けて下さい。<div>■lite：ライト、スタンダード、プロで使えます。<div>○std：スタンダード、プロで使えます。<div>●pro：プロで使えます。</div></div></div></div> |
| <div>(補足) 記号の意味</div> @:タイミング,\$:コスト,★:キーカード |
| <div>(補足) コストの意味</div> <div>B：防壁をドライブする</div> <div>L：1点ダメージを受ける</div> <div>D：手札を1枚捨てる</div> <div>S：キャラクター1体を墓地に移す</div> |
| <div>(補足) 防壁の置き方</div> <div>・防壁を置く時はライフ側に詰めて置く。</div> <div>・防壁の左右の入れ替えは行わない。</div> |
| <div>(補足) 誘発する場合</div> アクションを誘発する場合、誘発したアクションをステージに乗せます。詳しくは、公式ルール参照。 |
| アクションリスト |
| Action List |
| 展開系 |
| ■防壁設置 (召喚) [lite] @メイン \$ L |
| ※ プレイヤーは1ターンに1回しかこのアクションを起こすことができない。 |
| (即時効果) |

※ ターンを持っていない時しかこのアクションを起こすことができない。

| |
|--------|
| (通常効果) |
|--------|

エースの能力は、キャラクターリスト参照。

3. チャージアクションを起こす。

| |
|--------------------------------------|
| 攻撃系 |
| ■アタック (攻防) [lite] @メイン |
| ※ プレイヤーは1ターンに1回しかこのアクションを起こすことができない。 |
| (通常効果) |

| |
|--|
| ■ツイスト (速攻魔法) [lite] @クイック \$ D★◇A〜10 |
| (対象) |

| | |
|--|-------|
| <div>■ 投擲 (通常魔法) [lite]</div> ★ ♠ A〜K と ♣ A〜K | @メイン |
| (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で場に出す。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。 | |
| ■ 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。 | |
| ● リバース (速攻魔法) [pro] | @クイック |
| ★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) | |

- 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。
- 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 |
| ■ 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「誘発する場合」を参照。 |

| |
|---|
| ■ エース (兵士) [lite] |
| ★ A |
| (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 |
| (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 |
| (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 |
| ■ 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 ³ 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。 <ol style="list-style-type: none">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">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 第七版 act7.0

発行：2024/4/9

©2013 BlackPoker