BlackPoker

第八版 act8.0 プロ

2025/3/x

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。

■lite : ライト、スタンダード、プロで使えます。
○std : スタンダード、プロで使えます。
●pro : プロで使えます。

（補足）記号の意味

@:トリガー-スピード-タイミング, $:コスト, ★:キーカード

（補足）コストの意味

B : 防壁をドライブする
L : 1 点ダメージを受ける
D : 手札を 1 枚捨てる
S : キャラクター 1 体を墓地に移す

（補足）防壁の置き方

・ 防壁を置く時はライフ側に詰めて置く。
・ 防壁の左右の入れ替えは行わない。

（補足）誘発する場合

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

基 本

■ エンド (基本) @直接-通常-メイン

（効果）

1. 手札が 7 枚を越えた場合、7 枚になるよう手札を捨てる。
2. 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。
3. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。

■ チャージ (基本) @誘発-即時-メイン

（誘発条件）

ターンプレイヤーかつ、エンドアクションが解決した時に誘発する。

（効果）

ターンを持っているプレイヤーの場にいるキャラクターを全てチャージ状態にする。

■ ドロー (基本) @誘発-通常-メイン

（誘発条件）

ターンプレイヤーかつ、チャージアクションが解決した時に誘発する。

（効果）

1. ライフの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。
2. 必要であれば、更にライフの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。

■ アタック (基本) @直接-通常-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。

（効果）

対戦相手を攻撃するアタッカーをドライブして指定する。

・ アタッカーはラベルにアタッカーを持っているキャラクターを指定できる。
・ アタッカーは複数指定可能。ドライブ状態の兵士は指定できない。
・ このターン場に出たキャラクターは指定できない、ただしラベルに速攻があるキャラクターは指定できる。

■ ブロック (基本) @誘発-通常-メイン

（誘発条件）

ターンプレイヤーかつ、アタックアクションが解決した時にアタッカーが 1 体以上いる場合、誘発する。

（効果）

対戦相手はアタックアクションにて指定されたアタッカー毎にそれをブロックするキャラクター（ブロッカー）を指定する。

・ 兵士でブロックする場合、1 アタッカーに対して複数の兵士を指定できる。ドライブ状態のキャラクターは指定できない。

■ ダメージ判定 (基本) @誘発-通常-メイン

（誘発条件）

ターンプレイヤーかつ、ブロックアクションが解決した時に誘発する。

（効果）

アタッカーとブロッカーを比較する

1. 兵士（アタッカー）と兵士（ブロッカー）の場合、アタッカーとブロッカーで数字を比較し、少ない方を墓地に移す。同じ場合は両方を墓地に移動する。1 アタッカーに対して複数ブロッカーがいる場合、ブロッカーの合計数字と比較する。
2. 兵士（アタッカー）と防壁（ブロッカー）の場合、次を行う。
   (a) 防壁を表にし、防壁が次の条件に当てはまる場合、アタッカーを墓地に移す。
      i. 防壁が Joker の場合
      ii. 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
   (b) 防壁を墓地に移す。
3. アタッカーをブロックするブロッカーが場に存在しない場合、アタッカーの数字だけ対戦相手にダメージを与える。

■ 世代交代 (基本) @誘発-即時-クイック

（誘発条件）

Joker,A,J,Q,K のカードがあなたの場から墓地に行くたびに 1 枚につき 1 回誘発する。

（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。

召 喚

■ 防壁設置 (召喚) @直接-即時-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。

（効果）

手札からカード 1 枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。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。

■ 兵士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | $ BL
★ 2〜10

（効果）

キーカードを一般兵として表向きかつチャージ状態で場に出す。一般兵の能力は、キャラクターリスト参照。

■ 英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | $ BBL
★ J〜K

（効果）

キーカードを英雄として表向きかつチャージ状態で場に出す。英雄の能力は、キャラクターリスト参照。

■ エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | $ L
★ A

（効果）

キーカードをエースとして表向きかつチャージ状態で場に出す。エースの能力は、キャラクターリスト参照。

● クイック召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | $ D
★ A

（起動条件）

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。

（効果）

キーカードをエースとして表向きかつチャージ状態で場に出す。もしくは、キーカードを防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。
エースの能力は、キャラクターリスト参照。
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。

○ 魔術士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | $ BD
★ Joker

（効果）

キーカードを魔術士として表向きかつチャージ状態で場に出す。魔術士の能力は、キャラクターリスト参照。

■ 装備 (召喚) @直接-通常-メイン | $ BL
★ A〜K

（対象）

自分の場にいるキーカードと同じスートの兵士 1 体を対象とする。Joker は対象にできない。

（効果）

対象とした兵士の上にキーカードを置き装備兵とする。装備兵の能力は、キャラクターリスト参照。

速 攻 魔 法

■ アップ (速攻魔法) @直接-通常-クイック | $ D
★ ♡ A〜10

（対象）

兵士 1 体を対象とする。

（効果）

対象とした兵士のサイズは、このターンが終わるまでキーカードの数字分加算される。その印としてフォグにキーカードを置き、アップとする。

■ ダウン (速攻魔法) @直接-通常-クイック | $ D
★ ♠ A〜10

（対象）

兵士 1 体を対象とする。

（効果）

対象とした兵士のサイズは、このターンが終わるまでキーカードの数字分減算される。
もし対象のサイズが 0 以下となった場合、対象を墓地に移す。
もし対象のサイズが 0 以下とならなかった場合、その印としてフォグにキーカードを置き、ダウンとする。

■ ツイスト (速攻魔法) @直接-通常-クイック | $ D
★ ◇ A〜10

（対象）

キャラクター 1 体を対象とする。

（効果）

対象のキャラクターをドライブ状態またはチャージ状態にする。

■ カウンター (速攻魔法) @直接-通常-クイック | $ D
★ ♣ A〜10

（対象）

キーカードが 1 枚または 2 枚のアクションを対象とする。

（効果）

次のいずれかの場合、対象のアクションを無効にする。その場合、対象アクションをステージから取り除き、対象アクションのキーカードを墓地に移す。

・ 対象アクションのキーカードが 1 枚かつこのアクションのキーカードの数字が対象アクションのキーカードの数字以上
・ 対象アクションのキーカードが 2 枚

● 再会 (速攻魔法) @直接-通常-クイック
★ ♡ A〜10 を 2 枚

（効果）

自分の墓地からカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加える。

● キル (速攻魔法) @直接-通常-クイック
★ ♠ A〜10 を 2 枚

（対象）

兵士 1 体を対象とする。

（効果）

対象とした兵士を墓地に移す。

● 停戦 (速攻魔法) @直接-通常-クイック
★ ◇ A〜10 を 2 枚

（対象）

ダメージ判定アクションを対象とする。

（効果）

対象のアクションを無効にする。対象アクションをステージから取り除き、対象アクションのキーカードを墓地に移す。

● 対象変更 (速攻魔法) @直接-通常-クイック
★ ♣ A〜10 を 2 枚

（対象）
対象が指定されているアクションを対象とする。

（効果）
対象のアクションで指定されている対象をそのアクションが指定できる範囲で変更する。アクションを対象とするアクションの対象を対象変更に変更することは可能、アクションの対象にできないものへの対象の変更は不可能とする。

■ サーチ (速攻魔法)　@直接-即時-クイック
★ Joker

（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)　@直接-通常-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。

（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。

○ 帰還 (速攻魔法)　@直接-通常-クイック | $ B
★同じスートを 2 枚

（対象）
自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

（効果）

1. 対象のキャラクターがチャージ状態の場合、対象のキャラクターを手札に戻す。
2. キーカードを手札に戻す。

通常魔法

■ 防壁破壊 (通常魔法)　@直接-通常-メイン
★ ♡ A〜K と ♢ A〜K

（対象）
防壁 1 体を対象とする。

（効果）
対象の防壁を場から墓地に移す。

■ 投擲 (通常魔法)　@直接-通常-メイン
★ ♠ A〜K と ♣ A〜K

（対象）
対戦相手 1 人を対象とする。

（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)　@直接-通常-メイン
★ ♠ A〜K と ♢ A〜K

（対象）
兵士 1 体を対象とする。

（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)　@直接-通常-メイン
★ ♡ A〜K と ♣ A〜K

（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)　@直接-通常-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。

（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)　@直接-通常-メイン
★ ♢ A〜K と ♣ A〜K

（対象）
対戦相手 1 人を対象とする。

（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。

キャラクターリスト
CharacterList

兵士

■ 一般兵 (兵士)　★ 2〜10
サイズ：キーカードの数字

（ラベル）
アタッカー

■ 英雄 (兵士)　★ J〜K
サイズ：キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13

（ラベル）
アタッカー

■ エース (兵士)　★ A
サイズ：1

（ラベル）
アタッカー, 速攻

○ 魔術士 (兵士)　★ Joker
サイズ：0

（ラベル）
アタッカー, 速攻

（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 D が無しになる。）

■ 装備兵 (兵士)　★同じスートを 2 枚以上
サイズ：キーカードの数字の合計

（ラベル）
アタッカー, 速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)

防壁

■ 防壁 (防壁)　★全て (裏向き)

（ラベル）
相打ち

フォグリスト
FogList

速攻魔法

■ アップ (速攻魔法)　★ ♡ A〜10

（能力）
対象とした兵士のサイズは、このターンが終わるまでキーカードの数字分加算される。

■ ダウン (速攻魔法)　★ ♠ A〜10

（能力）
対象とした兵士のサイズは、このターンが終わるまでキーカードの数字分減算される。

通常魔法

誌名：BlackPoker ActionList 第八版 act8.0

発行：2025/3/x

©2013 BlackPoker