

<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。	
<div>○ 死の槍 (通常魔法) [std]</div> ★ ♠ A〜K と ◇ A〜K	@メイン
（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。	
<div>○ 防壁補充 (通常魔法) [std]</div> ★ ♥ A〜K と ♣ A〜K	@メイン
（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	
<div>○ リアニメイト (通常魔法) [std]</div> ★ ♠ A〜K と ♥ A〜K	@メイン
（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。	
<div>○ ハンデス (通常魔法) [std]</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。	
<div>■ サーチ (速攻魔法) [lite]</div> ★ 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。	
<div>● リバース (速攻魔法) [pro]</div> ★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）	

- 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。

※ 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。

<div>■ エース (兵士) [lite]</div>	★ 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。	

<div>○ 魔術士 (兵士) [std]</div>	★ 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。	

<div>■ 装備兵 (兵士) [lite]</div>	★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 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 第七版 act7.0

発行：2024/4/9

©2013 BlackPoker