BlackPoker

第六版 act6.2 マスター

2023/10/22

本誌はライト、スタンダード、プロ、マスターの Action-List,CharacterList 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、マスターで使えます。
〇std : スタンダード、プロ、マスターで使えます。
●pro : プロ、マスターで使えます。
◎mast マスターで使えます。

（補足）記号の意味

@: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

・ 防壁を置く時はデッキ側に詰めて置く。
・ 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、公式ルール第五章の誘発を参照して下さい。

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）
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) [lite] @メイン | $ BL
★ 2〜10

（通常効果）
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) [lite] @メイン | $ BBL
★ J〜K

（通常効果）
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) [lite] @メイン | $ L
★ A

（通常効果）
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) [pro] @クイック | $ D
★ A

※ 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）
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。

〇 魔術士召喚 (召喚) [std] @メイン | $ BD
★ Joker

（通常効果）
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) [lite] @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。

（通常効果）
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。

〇 帰還 (召喚) [std] @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。

（通常効果）
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。

展 開 系

■ チャージ (ターン制御) [lite] @メイン

※ 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）
1. 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。
2. ドローアクションを起こす。

■ ドロー (ターン制御) [lite] @メイン

※ 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。

（通常効果）
ターンを持っているプレイヤーは次を行う。
1. デッキ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、更にデッキの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。

■ エンド (ターン制御) [lite] @メイン

（通常効果）
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. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。
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）
1. 対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）をドライブして指定する。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。
2. アタッカーが 1 体以上いる場合、ブロックアクションを起こす。

■ ブロック (攻防) [lite] @メイン

※ 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。

（通常効果）
1. 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。
2. ダメージ判定アクションを起こす。

■ ダメージ判定 (攻防) [lite] @メイン

※ 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。

（通常効果）
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、キャラクターリストの防壁-（能力）【ダメージ判定】参照
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。

魔 法 系

■ アップ (速攻魔法) [lite] @クイック | $ D
★ ♡ A〜10

（対象）
兵士 1 体を対象とする。

（通常効果）
対象とした兵士の数字は、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) [lite] @クイック | $ D
★ ♠ A〜10

（対象）
兵士 1 体を対象とする。

（通常効果）
対象とした兵士の数字は、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。もし対象の数字が 0 以下となった場合、対象を墓地に移す。

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

（対象）
キャラクター 1 体を対象とする。

（通常効果）
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) [lite] @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。

（通常効果）
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) [pro] @クイック
★ ♡ A〜10 を 2 枚

（通常効果）
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) [pro] @クイック
★ ♠ A〜10 を 2 枚

（対象）
兵士 1 体を対象とする。

（通常効果）
対象とした兵士を墓地に移す。

● 停戦 (速攻魔法) [pro] @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。

（通常効果）
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) [pro] @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。

（通常効果）
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。

■ **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デッキ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、任意の順でデッキ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）
自分のデッキの一番上から 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、自分のデッキの一番上から 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。

◎ **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] @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）
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] @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）
1. デッキの一番上から 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. 残りのカードをデッキの一番下に好きな順で移す。

◎ **奇襲** (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）
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] @クイック
★ Joker

（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・J** (通常魔法) [mast] @メイン | $ SS
★同じスートの A と J

※ 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。

（即時効果）
デッキから好きなカードを 2 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。

◎ **R・S・F** (通常魔法) [mast] @メイン | $ BB
★同じスートの A,10〜K を 5 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。

（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** (通常魔法) [std] @メイン
★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）
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。

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）
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

■ **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] ★同じスートを 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 第六版 act6.2

発行：2023/10/22

©2013 BlackPoker