

<div><div><div><div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></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ターンの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ターンの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。

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

<div>■ <b>投擲</b> (通常魔法) [lite]</div> <div>★ ♠ A〜K と ♣ A〜K</div>	@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。	
○ <b>死の槍</b> (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。	
○ <b>防壁補充</b> (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	
○ <b>リアニメイト</b> (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。	
○ <b>ハンデス</b> (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。	
■ <b>サーチ</b> (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。	
● <b>リバーズ</b> (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
■ <b>世代交代</b> (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
■ <b>一般兵</b> (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。）
■ <b>英雄</b> (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。

■ <b>エース</b> (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。

○ <b>魔術士</b> (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。

■ <b>装備兵</b> (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
■ <b>防壁</b> (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 <sup>3</sup> 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"><li>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"><li>防壁が Joker の場合</li><li>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</li></ol></li><li>防壁を墓地に移す。</li></ol>

誌名：BlackPoker ActionList 第七版 act7.0

発行：2024/4/9

©2013 BlackPoker