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-诵常-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

- 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。
- 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 I 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) ★ 2~10

@直接-通常-メイン | \$ BL

(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) ★ J~K

@直接-通常-メイン | \$ BBL

(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) ★ A~K

@直接-通常-メイン | \$ BL

(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) ★ ♠ A~10

@直接-通常-クイック | \$ D

(象位)

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

(計会)

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。

(如里)

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) ★ ♡ A~10 を 2 枚

@直接-通常-クイック

@直接-通常-クイック

(計田)

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) ★ ♠ 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) ★ ◇ A~10 を 2 枚

@直接-通常-クイック

(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)★ ♣ A~10 を 2 枚

@直接-通常-クイック

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) ★ Joker

@直接-即時-クイック

(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) ★同じ数字を 2 枚

@直接-通常-クイック

(対象)

キャラクター1体を対象とする。

- 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。

○ 帰環 (速攻魔法) ★同じスートを2枚

@直接-通常-クイック | \$B

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) $\star \Diamond A \sim K \ \ \, \Diamond A \sim K$

@直接-通常-メイン

(対象) 防壁 1 体を対象とする。

対象の防壁を場から墓地に移す。

■ 投擲 (通常魔法)

@直接-诵常-メイン

★ **A~**K と **A~**K

(対象)

対戦相手 1 人を対象とする。

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

(象位)

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) **★** ♡ A~K と ♣ A~K

@直接-通常-メイン

(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) **★ ♦ A~K と** ♡ **A~K**

@直接-通常-メイン

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) ★ ♦ A~K と ♣ A~K

@直接-通常-メイン

(対象)

対戦相手 1 人を対象とする。

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)

★ I~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) サイズ:0

★ Joker

(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