

DIVALリグバック きゆるきゆる〜ん☆ & D・X・M

セッTLルールガイド

更新履歴

- 2025/07/28 《交差の飛来》のFAQを修正

用語解説

クロス

- 「クロスアイコン」を持つシグニを「クロスシグニ」と言います。これらのシグニは、記載された条件を満たすようシグニゾーンに配置されている限り、「クロス状態」として扱われます。
- 「クロス状態」であるクロスシグニは、「クロス常」「クロス出」「クロス起」と記載された能力が有効となります。
- クロス状態のシグニは、クロス状態であってもそれぞれ別のシグニとして扱われます。シグニ1体をバニッシュする効果をクロス状態のシグニに対して使用する場合、クロス状態のシグニのうちどれか1体を選択し、バニッシュします。
- 複数のクロスシグニのうち、いずれかが何らかの効果や能力によって「能力を失った」状態となったとしても、他のクロスシグニがクロス条件を満たしていれば、それら全てが「クロス状態」になります。

ヘブン

- あるクロス条件を満たしているシグニがアタックしたとき、そのクロス条件を満たしているすべてのシグニがダウン状態なら、それらは「ヘブン」します。「ヘブン」したことによって発動条件を満たす常時能力が有効になり、「ヘブン」したことによってトリガーする自動能力がトリガーして発動します。
- 「ヘブン」したシグニは、同時にクロス状態としても扱われます。
- 「ヘブン」したことによって有効になる常時能力は「ヘブン」することで即座に適用されます。そのシグニに「ヘブン」したことによってトリガーする自動能力と「アタックしたとき」にトリガーする自動能力が存在していた場合、それらは好きな順番で発動できます。

ブースト

- ブーストがあるアーツは、その後ろに記載されているコストを追加で支払うことによって、追加で効果を得られます。ブーストのコストのみを支払うことはできませんのでご注意ください。

リコレクト

- リコレクトはテキスト内に置かれるアイコンで、《リコレクトアイコン》[X枚以上]のように表記されます。
- 「X枚以上」の箇所は、このアイコンの後ろに続く文章が有効になるための条件を表しており、あなたのルリグトラッシュにあるアーツの枚数が指定された条件を満たしていると、後に続く文章が有効になります。例えば《リコレクトアイコン》[4枚以上]の場合は、あなたのルリグトラッシュに4枚以上のアーツがある場合に有効になります。
- 使用するアーツがリコレクトを持っている場合、そのアーツ自身はまだルリグトラッシュに置かれていないため、数に数えることはできません。例えばルリグトラッシュにアーツが3枚ある状況で《リコレクトアイコン》[4枚以上]を持つアーツを使用しても、条件を満たしていません。

【リミットアッパー】

- 【リミットアッパー】はカードの効果によってルリグゾーンに置かれます。

- 【リミットアッパー】があり、あなたの場にいるルリグが1体で、そのルリグがレベル3以上であるかぎり、そのルリグのリミットを+2します。
- 【リミットアッパー】はあなたのルリグゾーンに1つまでしか置けず、1つ置かれている状態で再度得ようとしても何も起こりません。
- 【リミットアッパー】はコインや【ルリグバリア】【シグニバリア】と同様に目印です。ルールにおけるカードではなく、例えばカードを手札に戻すといった効果で取り除くことはできません。

【シュート】

- 対戦相手のシグニが【シュート】を持つシグニとのバトルによってバニッシュされる場合、そのシグニはエナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれます。バトルではなくシグニの効果によってバニッシュする場合は【シュート】は影響せず、通常通りエナゾーンに置かれます。
- 【シュート】によってシグニをトラッシュに置いたとしても、バトルによってバニッシュはしていますので、「バニッシュしたとき」「バニッシュされたとき」という条件を持つ自動能力は発動します。



バブルス・ボマー 白 アーツ《白》×1
メインフェイス

《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕あなたのセンタールリグ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。

『【起】エクシード1：あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からカードを2枚まで手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。』

【起】エクシード1：対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。

【起】エクシード2：ターン終了時まで、対戦相手のすべてのシグニは能力を失う。その後、対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをトラッシュに置く。』

Q：このアーツによって得た能力は、同じ能力を複数回使えますか？

A：はい、使えます。ターン1回制限はありませんので、コストが支払えるなら同じ能力を何回でも使用できます。



シャボン・リフレクション 白 アーツ 《白》×0
アタックフェイス

ブースト-《白》《無》《無》（このアーツを使用する際、使用コストとして追加で《白》《無》《無》を支払ってもよい）

対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは能力を失う。あなたがブーストしていた場合、それを手札に戻す。

Q：ブーストしてこのアーツを使用した場合、能力を失わせてから手札に戻しますか？

A：はい、その通りです。例えば《コードラビリンス ギロップン》のように「効果によって場から移動しない」という能力を持っているシグニでも、その能力を失わせてから手札に戻すことができます。



炎剣之舞 赤 アーツ 《赤》×1
メインフェイス

《リコレクトアイコン》[4枚以上] あなたのセンタールリグ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。

『【起】エクシード1：対戦相手のセンタールリグがレベル3以上の場合、対戦相手のエナゾーンから、カード1枚と、それと共通する色を持たないカードを1枚まで対象とし、それらをトラッシュに置く。

【起】エクシード1：対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

【起】エクシード2：対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。』

Q：このアーツによって得た能力は、同じ能力を複数回使えますか？

A：はい、使えます。ターン1回制限はありませんので、コストが支払えるなら同じ能力を何回でも使用できます。

Q：一番上のエクシード能力でエナゾーンの《サーバント#》を選んだ場合、もう1枚は好きなカードをトラッシュに置けますか？

A：はい、できます。《サーバント#》は色を持ちませんので、どのカードとも共通する色を持ちません。他の色を持つカードを選ぶこともできますし、もう1枚も《サーバント#》を選んで《サーバント#》を2枚トラッシュに置くこともできます。



条炎反射 赤 アーツ 《赤》×0
アタックフェイス

ブースト—《赤》《無》《無》《無》（このアーツを使用する際、使用コストとして追加で《赤》《無》《無》《無》を支払ってもよい）

このターン、次に対戦相手のルリグによってあなたのライフクロス1枚がクラッシュされたとき、対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。あなたがブーストしていた場合、このターン、次に対戦相手のシグニによってあなたのライフクロス1枚がクラッシュされたとき、対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。

Q：このアーツをブーストして使用した場合はどうなりますか？

A：その場合、「次に対戦相手のルリグによって～、」の効果と「次に対戦相手のシグニによって～、」の2つの効果が処理されます。ルリグからのクラッシュされた際とシグニからクラッシュされた際、どちらもトリガーします。

Q：対戦相手のターンにこのアーツを使用した後、ルリグによってライフクロス1枚がクラッシュされました。そのライフクロスにライフバーストがあった場合、このアーツの「クラッシュされたとき」の効果とどちらが先に発動しますか？

A：好きな方から発動できます。もしこのアーツの効果を先に発動して対戦相手のライフクロスをクラッシュし、それにライフバーストがあった場合、ターンプレイヤー側の対戦相手のライフバーストが先に発動します。

Q：シグニの【ランサー】などによってクラッシュされた場合でも、このアーツの効果はトリガーしますか？

A：はい、トリガーします。【ランサー】などのシグニの効果によるクラッシュでも、シグニのアタックのダメージによるクラッシュでも、どちらも「シグニによってあなたのライフクロス1枚がクラッシュされたとき」に該当します。



シューティング・スター 青 アーツ 《青》×1
メインフェイズ

《リコレクトアイコン》[4枚以上] あなたのセンタールリグ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。

『【起】エクシード1（あなたのルリグの下からカードを1枚ルリグトラッシュに置く）：カードを4枚引き、手札を2枚捨てる。

【起】エクシード1：対戦相手のシグニ1体を対象とし、対戦相手が手札を3枚捨てないかぎり、それをバニッシュする。

【起】エクシード2：対戦相手のルリグ1体を対象とし、それを凍結する。対戦相手は手札を2枚捨てる。』

Q：このアーツによって得た能力は、同じ能力を複数回使えますか？

A：はい、使えます。ターン1回制限はありませんので、コストが支払えるなら同じ能力を何回でも使用できます。



ビッグ・キャット 青 アーツ 《青》×0
アタックフェイズ

ブースト-《青》《無》（このアーツを使用する際、使用コストとして追加で《青》《無》を支払ってもよい）

対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、それをダウンする。あなたがブーストしていた場合、カードを4枚引き、手札を2枚捨てる。



心地光明 緑 アーツ《緑》×1
メインフェイズ

《リコレクトアイコン》[4枚以上] あなたのセンタールリグ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。

『【起】エクシード1：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないカードを2枚まで対象とし、それらをエナゾーンに置く。

【起】エクシード1：対戦相手のレベル3以上のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

【起】エクシード2：【エナチャージ3】をする。その後、あなたのエナゾーンからカードを3枚まで対象とし、それらを手札に加える。』

Q：このアーツによって得た能力は、同じ能力を複数回使えますか？

A：はい、使えます。ターン1回制限はありませんので、コストが支払えるなら同じ能力を何回でも使用できます。



千里同風 緑 アーツ《緑》×0
アタックフェイズ

ブースト - 《緑》《無》《無》 (このアーツを使用する際、使用コストとして追加で《緑》《無》《無》を支払ってもよい)

このターン、次にあなたがルリグによってダメージを受ける場合、代わりにダメージを受けない。あなたがブーストしていた場合、このターン、次にあなたがシグニによってダメージを受ける場合、代わりにダメージを受けない。



リコレクション・クリエイト 黒 アーツ 《黒》×1
メインフェイズ

《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕あなたのセンタールリグ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。

『【起】エクシード1：ターン終了時まで、対戦相手のすべてのシグニのパワーを－3000する。対戦相手のデッキの上からカードを3枚トラッシュに置く。』

【起】エクシード1：表記されているパワーと異なるパワーの対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

【起】エクシード2：あなたのトラッシュからシグニを3枚まで対象とし、それらを場に出す。』

Q：このアーツによって得た能力は、同じ能力を複数回使えますか？

A：はい、使えます。ターン1回制限はありませんので、コストが支払えるなら同じ能力を何回でも使用できます。

Q：「表記されているパワーと異なるパワー」とは具体的にどういうことですか？

A：パワーをプラスマイナス修正する効果や、「基本パワーは8000になる」など基本パワーを特定の値にする効果など、何らかの処理によってシグニの左下に記載されている数値と現在のパワーが異なっている状態を指します。



アンシエント・スラッシュ 黒 アーツ 《黒》×0
アタックフェイズ

ブースト—《黒》《無》（このアーツを使用する際、使用コストとして追加で《黒》《無》を支払ってもよい）

このターン、次にあなたがシグニによってダメージを受ける場合、代わりにあなたのデッキの上からカードを3枚トラッシュに置く。あなたがブーストしていた場合、対戦相手のデッキの上からカードを8枚トラッシュに置く。

Q：このアーツをブーストして使用していた場合、「対戦相手のデッキの上からカードを8枚トラッシュに置く」のはいつですか？

A：このアーツを使用したときです。ダメージを受ける際にはありませんのでご注意ください。



永えし者 タウイル=ノル 白
＜タウイル＞ 《白》×0

ルリグ

レベル0

リミット0



永えし者 タウイル=エット
＜タウイル＞ 《白》×0

白

ルリグ

レベル1

リミット2



永らえし者 タウィル=トヴォ
＜タウィル＞ 《白》×1

白 ルリグ レベル2 リミット5



永らえし冒険者 タウィル=トシ
＜タウィル＞ 《白》×2

白 ルリグ レベル3 リミット6

【起】《ターン1回》《白》：対戦相手のシグニ1体を対象とし、あなたのトラッシュからそれぞれレベルの異なる＜天使＞のシグニ3枚を好きな順番でデッキの一番下に置く。そうした場合、それを手札に戻す。

【起】《ゲーム1回》プライマル《白×0》：次の対戦相手のターン終了時まで、このルリグは「【常】：あなたがダメージを受ける場合、代わりに手札を1枚捨てるかあなたのエナゾーンからカードを1枚トラッシュに置いてもよい。そうした場合、このルリグはこの能力を失う。」を得る。

Q：プライマルを使用した場合、【ランサー】によってライフクロスをクラッシュされることは防げますか？

A：いいえ、【ランサー】は「ライフクロスをクラッシュする」効果であり、ダメージを与える効果ではありませんので防げません。【Sランサー】の場合でもライフクロスをクラッシュすることは防げませんが、【Sランサー】の効果でライフクロスが無い場合にダメージを与えようとしたら、それを防ぐことはできます。



タマヨリヒメ之零 赤 ルリグ レベル0 リミット0
<タマ> 《赤》×0



焰 タマヨリヒメ之壹 赤 ルリグ レベル1 リミット2
<タマ> 《赤》×0



轟轟 タマヨリヒメ之貳 赤 ルリグ レベル2 リミット5
<タマ> 《赤》×1



合炎奇炎 タマヨリヒメ之参 赤 ルリグ レベル3 リミット6
＜タマ＞ 《赤》×2

【自】《ターン1回》：あなたのメインフェイズの間、あなたの＜ウェポン＞のシグニ1体が場に出たとき、あなたのトラッシュから《クロスアイコン》を持つ＜ウェポン＞のシグニを1枚まで対象とし、それを場に出す。

【起】《ゲーム1回》イノセンス《赤×0》：次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのクロス状態のすべてのシグニの基本パワーを15000にし、このルリグは「【常】：あなたのクロス状態のシグニ1体が対戦相手の効果によって場を離れる場合、代わりにこのルリグはこの能力を失う。」を得る。

Q：メインフェイズに＜ウェポン＞のシグニを出した後、自動能力で場に出す＜ウェポン＞のシグニを選ばずに、自動能力を後にとっておくことはできますか？

A：いいえ、できません。この自動能力は「あなたのメインフェイズの間、にあなたの＜ウェポン＞のシグニ1体が場に出たとき」という条件を満たしたときに強制的に発動します。1体まで対象とする効果ですので選ばないことはできますが、それでも発動した扱いとなりそのターン中はもう発動しなくなります。

Q：イノセンスを使用した後、クロスシグニの片方が場を離れてクロス状態ではなくなりました。基本パワー15000の効果は無くなりますか？

A：いいえ、残ったままとなります。クロス状態かどうかを確認するのはイノセンス使用時のみであり、その後にクロス状態ではなくなったとしてもターン終了時までには基本パワー15000のままです。

Q：このルリグのイノセンスを使用しました。対戦相手の効果によってクロス状態のシグニ2体が同時に場を離れる場合、両方を場に残せますか？

A：いいえ、できません。1体が場を離れる代わりにこのシグニがこの能力を失いますので、2体目が場を離れる代わりに失うことができる能力が無く、置き換えることができません。1体のうちどちらに対してこの能力で場に残すかを選び、もう片方は場を離れます。



ミルルン・ノット 青 ルリグ
<ミルルン> 《青》×0

レベル0

リミット0



ミルルン・ナノ 青 ルリグ
<ミルルン> 《青》×0

レベル1

リミット2



ミルルン・ピコ 青 ルリグ
<ミルルン> 《青》×1

レベル2

リミット5



ミルルン・ケミストリー 青 ルリグ レベル3 リミット6
 <ミルルン> 《青》×2

【起】《ターン1回》レベル2以下の〈原子〉のシグニ1体をバニッシュする：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からスペルか〈原子〉のシグニ1枚を公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

【起】《ゲーム1回》ハプニング《青×0》：あなたと対戦相手のトラッシュからスペルをそれぞれ1枚まで対象とし、このターン、あなたはそれらを使用してもよい。（コストは支払う）

Q：このルリグのハプニングを使用しました。選んだスペルはすぐ使用しますか？また、どちらから先に使用しますか？

A：ハプニングは「このターン、あなたはそれらを使用してもよい。」という効果が適用されるだけで、その後すぐに使わなければならないわけではありません。それらのスペルは、通常通りスペルを使用できるタイミングであれば任意で使用できます。もちろん、どちらを先に使うかも選ぶことができます。

Q：ハプニングで対象としたスペルは、コストが払える限り何回でも使えますか？

A：いいえ、1回しか使えません。そのスペルはスペルの使用手順として一度チェックゾーンに置かれてから効果进行处理し、トラッシュに戻りますが、領域を移動したカードは元々置かれていたカードと別のカードとして扱われるため、それはハプニングの効果の対象になったカードとは扱いません。



紡ぎし扉 アト=ノル 緑 ルリグ レベル0 リミット0
 <アト> 《緑》×0



紡ぎし扉 アト=エット 緑 ルリグ レベル1 リミット2
<アト> 《緑》×0



紡ぎし扉 アト=トヴォ 緑 ルリグ レベル2 リミット5
<アト> 《緑》×1



紡ぎし冒険の扉 アト=トレ 緑 ルリグ レベル3 リミット6
<アト> 《緑》×2

【自】：あなたのアタックフェイス開始時、あなたの場にあるすべてのシグニがそれぞれ共通するクラスを持たない場合、【エナチャージ2】をする。

【起】《ゲーム1回》プライマル《緑×0》：あなたのエナゾーンからシグニを好きな枚数対象とし、それらがそれぞれ共通するクラスを持たない場合、それらを手札に加える。この方法でカードを5枚以上手札に加えた場合、次の対戦相手のターン終了時まで、このルリグは「【常】：あなたは対戦相手の効果によってダメージを受けない。」を得る。

Q：自動能力は、シグニ1体のみが場に出ている状態で条件を満たしますか？また、シグニが1体も場に出ておらず0体の場合はどうなりますか？

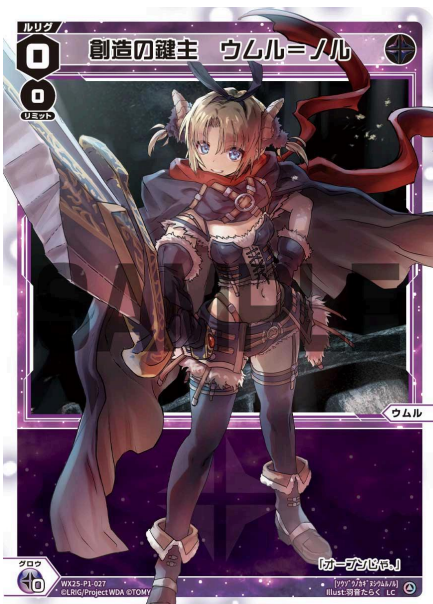
A：シグニが1体のみの場合、そのシグニは他と共通するクラスを持ってはいませんので、条件を満たし【エナチャージ2】を行えます。シグニが0体の場合、そもそもクラスを参照できるシグニがいませんので、条件を満たしません。

Q：プライマルを使用し、得た常時能力で【ランサー】によってライフクロスをクラッシュされることは防げますか？

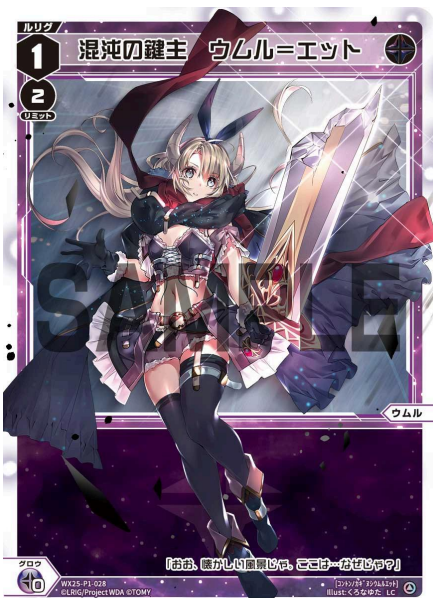
A：いいえ、【ランサー】は「ライフクロスをクラッシュする」効果であり、ダメージを与える効果ではありませんので防げません。【Sランサー】の場合でもライフクロスをクラッシュすることは防げませんが、【Sランサー】の効果でライフクロスが無い場合にダメージを与えようとしたら、それを防ぐことはできます。

Q：＜精像：悪魔＞と＜奏像：悪魔＞は共通するクラスですか？

A：いいえ、それらは違うクラスとして扱われます。



創造の鍵主 ウムル＝ノル 黒 ルリグ レベル0 リミット0
＜ウムル＞ 《黒》×0



混沌の鍵主 ウムル=エット 黒 ルリグ レベル1 リミット2
＜ウムル＞ 《黒》×0



混沌の鍵主 ウムル=トヴォ 黒 ルリグ レベル2 リミット5
＜ウムル＞ 《黒》×1



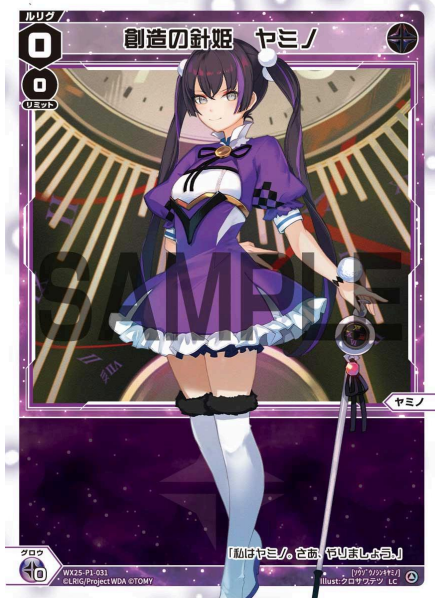
冒険の鍵主 ウムル=トレ 黒 ルリグ レベル3 リミット6
＜ウムル＞ 《黒》×2

【起】《ターン1回》《黒》：対戦相手のシグニ1体を対象とし、あなたのトラッシュからそれぞれレベルの異なる＜古代兵器＞のシグニ3枚を好きな順番でデッキの一番下に置く。そうした場合、それをバニッシュする。

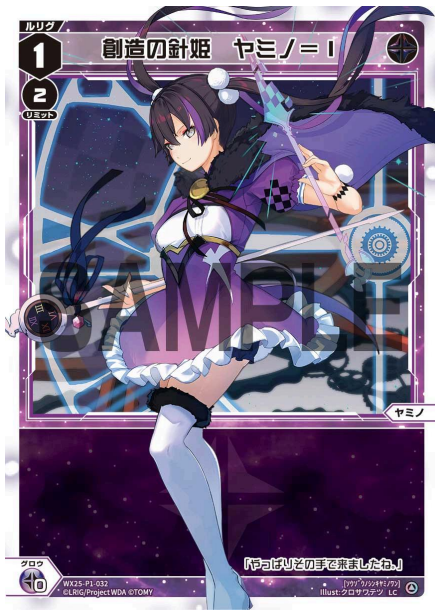
【起】《ゲーム1回》プライマル シグニを3体まで場からトラッシュに置く：あなたのトラッシュからこの方法でトラッシュに置いたシグニ1体につきシグニ1枚を対象とし、それらを場に出す。

Q：起動能力でトラッシュから自分のデッキの一番下に置くシグニを選ぶ際、コストの《黒》で支払ったカードも含められますか？

A：はい、可能です。《黒》のコストを支払ってから対戦相手のシグニを対象とし、トラッシュのカードを選ぶという順番になります。



創造の針姫 ヤミノ 黒 ルリグ レベル0 リミット0
<ヤミノ> 《黒》×0



創造の針姫 ヤミノ=I 黒 ルリグ レベル1 リミット2
<ヤミノ> 《黒》×0



創造の針姫 ヤミノ=II 黒 ルリグ レベル2 リミット5
<ヤミノ> 《黒》×1



創造の針姫 ヤミノ＝Ⅲ 黒 ルリグ レベル3 リミット6
 <ヤミノ> 《黒》×2

【自】《相手ターン》《ターン1回》：あなたの〈怪異〉のシグニ1体が場を離れたとき、クラフトの《幻怪 ヤミノザンシ》1つを場に出す。

【起】《ゲーム1回》ビギニング《黒×0》：ヤミノアーツのクラフトから2種類を1枚ずつ公開しルリグデッキに加える。(ヤミノアーツは5種類ある)

Q：《幻怪 ヤミノザンシ》とは何ですか？

A：この能力によって生成されるシグニ／クラフトです。詳しくは《幻怪 ヤミノザンシ》のカード詳細をご参照下さい。

Q：「ヤミノアーツ」とは何ですか？

A：この効果によってゲーム外からルリグデッキに加えられるアーツ/クラフトです。5種類あり、この効果ではそのうち2種類を選んで加えることができます。同じ種類を2枚加えることはできません。



フラッピング・シャボン 白 アーツ 《白》×0
 メインフェイズ

対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からカードを1枚までトラッシュに置き、〈天使〉のシグニを2枚まで公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q：対戦相手の場に対象にできるシグニが1体もない場合でも、このアーツを使用できますか？

A：はい、できます。その場合、シグニを対象にする部分の効果は無視し、後半の効果进行处理できます。



バブル・ラップ 白 アーツ 《白》×1
＜アタックフェイズ＞

対戦相手のレベル2以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。



背理砲 赤 アーツ 《赤》×0
メインフェイズ

対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から＜ウェポン＞のシグニを2枚まで公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q：対戦相手の場に対象にできるシグニが1体もない場合でも、このアーツを使用できますか？

A：はい、できます。その場合、シグニを対象にする部分の効果は無視し、後半の効果进行处理できます。



本丸火出 赤 アーツ 《赤》×1
アタックフェイズ

対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、対戦相手が《無》《無》《無》を支払わないかぎり、それをバニッシュする。



スター・フォーメーション 青 アーツ 《青》×0
メインフェイズ

あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から<原子>のシグニを1枚まで公開し手札に加え、<原子>のシグニを1枚まで場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。その後、この効果で場に出たシグニのレベル以下の対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



アッパー・アロー 青 アーツ 《青》×1
アタックフェイズ

対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、対戦相手が手札を3枚捨てないかぎり、それをバニッシュする。



音吐朗朗 緑 アーツ 《緑》×0
＜メインフェイズ＞

対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、それをエナゾーンに置く。あなたのデッキの上からカードを4枚見る。その中から緑のシグニ1枚と、そのシグニと共通するクラスを持たないシグニ1枚を公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q：対戦相手の場に対象にできるシグニが1体もない場合でも、このアーツを使用できますか？

A：はい、できます。その場合、シグニを対象にする部分の効果は無視し、後半の効果进行处理できます。



体鳴楽器 緑 アーツ《緑》×1
アタックフェイズ

対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、それをエナゾーンに置く。



アンシエント・ブレード 黒 アーツ《黒》×0
メインフェイズ

対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からカードを1枚までトラッシュに置き、＜古代兵器＞のシグニを2枚まで公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q：対戦相手の場に対象にできるシグニが1体もない場合でも、このアーツを使用できますか？

A：はい、できます。その場合、シグニを対象にする部分の効果は無視し、後半の効果进行处理できます。



ゴースト・オブ・クロック 黒 アーツ 《黒》×0 メインフェイズ

あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から＜怪異＞のシグニを1枚まで公開し手札に加え、＜怪異＞のシグニを1枚まで場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。ターン終了時まで、この効果で場に出たシグニは【アサシン（パワー10000以下のシグニ）】を得る。
（【アサシン（パワー10000以下のシグニ）】を持つシグニがアタックすると、正面のシグニがパワー10000以下の場合、バトルをせず対戦相手にダメージを与える）



ブラック・スパーク 黒 アーツ 《黒》×1 アタックフェイズ

対戦相手のレベル2以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



エクスチェンジ・エンハンス
メインフェイズ

無 アーツ 《無》×0

あなたの手札からカードを5枚まで好きな順番でデッキの一番下に置く。この方法でデッキに移動したカードの枚数に1を加えた枚数のカードを引く。あなたのルリグゾーンに【リミットアップ】1つを置く。

Q：このアーツで1枚も手札をデッキの下に置かなくても、カードを1枚引けますか？

A：はい、その場合は0+1で1枚のカードを引きます。



リスタート・テンブル
アタックフェイズ

無 アーツ 《無》×0

手札をすべて捨て、カードを5枚引く。

Q：手札が0枚のときにこのアーツを使用した場合、カードを5枚引けますか？

A：はい、元々の手札の枚数には関係なく、5枚引きます。



Calm before the gong 無 ピース 《無》×1
メインフェイズ

【使用条件】【ドリームチーム】合計3種類以上の色を持つ（あなたの場にいるルリグ3体がこの条件を満たす）

このターン、あなたはレベル1以上のアシストルリグでアタックできる。（ルリグアタックス
テップに好きな順番でアタックでき、対戦相手はそのアタックを【ガード】できる）

Q：このアーツを使用した場合、センタールリグではアタックできますか？

A：はい、できます。レベル1以上のアシストルリグ2体とセンタールリグ1体がアップ状態の場合はそれぞれ1回、合計3回アタックできます。アタックする順番はどの順番でもよく、【ガード】やダメージの処理もそれぞれ行われます。アシストルリグでアタックする手順はセンタールリグと同様です。



リル・炎盾 赤 アシストルリグ レベル2 リミット+1
<リル> メインフェイズ／アタックフェイズ 《無》×1

【出】：対戦相手のパワー20000以下のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】：アタックできない。」を得る。

【出】《無》《無》：対戦相手のパワー20000以下のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】：アタックできない。」を得る。



メル・バーサク 緑 アシストルリグ
 <メル> メインフェイズ 《無》×0

レベル2 リミット+1

- 【出】: 次の対戦相手のターンの間、対戦相手はアーツとスペルと【起】能力を使用できない。
 【出】: あなたのエナゾーンからカードを2枚まで対象とし、それらを手札に加える。

Q: 上の出現時能力が発動した場合、【絆起】などの条件付きの【起】も使用できませんか？

A: はい、【絆起】も【起】の一種ですので、使用できなくなります。



ナナシ・噴霧 黒 アシストルリグ
 <ナナシ> メインフェイズ／アタックフェイズ

レベル2 リミット+1
 《無》×0

- 【出】: 対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】: このシグニがアタックしたとき、ターン終了時まで、このシグニのパワーを-10000する。」を得る。
 【出】《無》: 対戦相手の感染状態のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは能力を失う。
 （【ウィルス】と同じシグニゾーンにあるシグニは感染状態である）



聖天姫 ムンカルン 白 シグニ レベル3
＜奏像：天使＞ パワー12000

【自】《相手ターン》《ターン1回》：あなたの＜天使＞のシグニ1体が場を離れたとき、あなたの場に《永らえし冒険者 タウィル＝トレ》がいる場合、あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からレベル2以下の＜天使＞のシグニ1枚を場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。そのシグニの【出】能力は発動しない。

【起】《ダウン》：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中から＜天使＞のシグニ1枚を場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q：上の自動能力は、このシグニ自身が場を離れたときでも発動しますか？

A：はい、発動します。



参ノ遊姫 ブロックトイ 白 シグニ レベル3
＜奏武：遊具＞ パワー10000

【自】：このシグニがアタックしたとき、そのアタック終了時、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードがシグニの場合、このシグニを場から手札に戻してもよい。そうした場合、そのシグニをダウン状態で場に出す。そのシグニの【出】能力は発動しない。

【出】《白》：あなたのデッキの上からカードを4枚見る。その中からシグニ1枚を場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番上に戻す。

【ライフバースト】：対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。

Q：自動能力でシグニを場に出す場合、出すシグニゾーンは《参ノ遊姫 ブロックトイ》があったシグニゾーン以外でも良いですか？

A：はい、空いているシグニゾーンであればどのシグニゾーンに出すこともできます。

Q：「アタック終了時」とは具体的にいつですか？

A：バトルでのバニッシュやライフクロスのクラッシュ、それにより発動した「バニッシュされたとき」のトリガー能力やライフバーストがすべて解決された後となります。

Q：自動能力でシグニを場に出す場合、出すシグニゾーンは《参ノ遊姫 ブロックトイ》があったシグニゾーン以外でも良いですか？

A：はい、空いているシグニゾーンであればどのシグニゾーンに出すこともできます。



轟中砲 ヘッケラ 赤 シグニ レベル3
<奏武：ウェポン> パワー10000

《クロスアイコン》《爆左砲 コック》の右か《爆右砲 セイデル》の左
【起】《ターン1回》アップ状態の<ウェポン>のシグニ1体をダウンする：【エナチャージ1】

【クロス自】《ターン1回》：このシグニが《ヘブン》したとき、あなたの場に《合炎奇炎 タマヨリヒメ之参》がいる場合、あなたのエナゾーンから<ウェポン>のシグニ2枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、対戦相手にダメージを与える。

Q：「クロス」と「ヘブン」とは何ですか？

A：クロス条件を持つシグニは、その条件を満たすように配置している限り「クロス状態」として扱われます。クロス状態のシグニは、【クロス自】【クロス常】などが有効となります。クロス状態のシグニがアタックし、アタックしたシグニとクロスしているシグニがダウン状態なら、それらのシグニは《ヘブン》します。《ヘブン》自体には特別な効果や処理はありませんが、「《ヘブン》したとき」という条件を持つ自動能力がトリガーします。

Q：《爆左砲 コック》《轟中砲 ヘッケラ》《爆右砲 セイデル》を場に出し、それぞれクロスしています。《爆左砲 コック》がアタックし、次に《轟中砲 ヘッケラ》がアタックしました。《爆左砲 コック》と《轟中砲 ヘッケラ》は《ヘブン》しますか？

A：はい、《ヘブン》します。《轟中砲 ヘッケラ》は「《爆左砲 コック》の右」と「《爆右砲 セイデル》の左」という2つのクロス条件を持っており、それぞれ個別でクロスしています。

「《爆左砲 コック》と《轟中砲 ヘッケラ》がアタックによりダウンした場合、そのクロス条件のシグニはすべてダウン状態ですので《ヘブン》します。

その後、《爆右砲 セイデル》がアタックした場合は再度《轟中砲 ヘッケラ》と《爆右砲 セイデル》が《ヘブン》しますが、《轟中砲 ヘッケラ》の【クロス自】能力はターン1回制限のため、ここでは発動しません。



羅植姫 ダイナマイトツリー 赤 シグニ レベル3
 <奏羅：植物> パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、アップ状態のこのシグニをダウンしてもよい。そうした場合、それをバニッシュする。
 【自】：あなたのターン終了時、対戦相手のエナゾーンから無色のカード1枚を対象とし、それをトラッシュに置く。

【ライフバースト】：どちらか1つを選ぶ。①対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。②カードを1枚引く。



羅原閼姫 Ne 青 シグニ レベル3
 <奏羅：原子> パワー12000

【常】：あなたの<原子>のシグニが対戦相手の効果によって場を離れる場合、その移動がバニッシュによるものでないなら、代わりにそのシグニをバニッシュしてもよい。
 【起】《ターン1回》《青》アップ状態の<原子>のシグニ2体をダウンする：あなたの場に《ミルルン・ケミストリー》がいる場合、ターン終了時まで、このシグニは「【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。」を得る。

Q：常時能力は具体的にどういう能力ですか？

A：あなたの<原子>のシグニが対戦相手の「手札に戻る・トラッシュに置かれる・デッキの一番下に置かれる」などの効果で移動される場合、代わりにバニッシュにすることができます。移動させているのは対戦相手の効果であることは変わらないので、そのシグニは対戦相手の効果でバニッシュされることになります。

Q：【シュート】を持つシグニとのバトルでバニッシュされ、エナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれる場合、このシグニの常時能力でバニッシュにしてエナゾーンに置けますか？
A：いいえ、できません。その移動はバトルによる移動であり、この常時能力は適用できません。そのシグニはトラッシュに置かれます。



幻竜姫 シーホース 青 シグニ レベル3
<奏生：龍獣> パワー10000

【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手が《無》《無》を支払わないかぎり、対戦相手は手札を2枚捨てる。

【出】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを凍結する。
(凍結されたシグニは次の自分のアップフェイズにアップしない)

【ライフバースト】：カードを2枚引く。対戦相手は手札を1枚捨てる。



コードラビリンズ タビノトビラ 緑 シグニ レベル3
<奏械：迷宮> パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってもよい。そうした場合、クラス1つを宣言する。ターン終了時まで、それはクラスを失い、宣言されたクラスを得る。

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《紡ぎし冒険の扉 アト＝トレ》がいる場合、あなたの場にあるいずれかのシグニと共通するクラスを持つ対戦相手のシグニ1体を対象とし、《緑》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

Q：＜精像：悪魔＞と＜奏像：悪魔＞は共通するクラスですか？

A：いいえ、それらは違うクラスとして扱われます。クラスを宣言する際は、＜精像＞や＜奏像＞など：の前部分も宣言する必要があります。もしくは、下の自動能力でバニッシュする為に自分のシグニと共通するクラスを得させたい場合、そのシグニを示して「このシグニと同じクラス」と宣言することも可能です。



大罌 トロイ 緑 シグニ レベル3
＜奏武：トリック＞ パワー10000

【起】《ターン1回》《緑×0》：対戦相手のシグニ1体と、対戦相手のエナゾーンからそれと同じレベルのシグニ1枚を対象とし、それらの場所を入れ替える。この方法で場に出たシグニの

【出】能力は発動しない。

【起】《緑》《無》：ターン終了時まで、このシグニは【アサシン（パワー12000以上のシグニ）】を得る。

Q：【アサシン（パワー12000以上のシグニ）】とはなんですか？

A：【アサシン（パワー12000以上のシグニ）】を持つシグニがアタックした際、正面のシグニがパワー12000以上の場合、正面のシグニとはバトルをせずに対戦相手にダメージを与えます。

Q：起動能力で、対戦相手のエナゾーンの【ライズ】を持つシグニを選んだ場合、どうなりますか？

A：【ライズ】の条件が「場にあるシグニの上に置く」である場合、この入れ替えではシグニの上に出すことができませんので、場に出ず入れ替えは失敗します。対象とした場にある方のシグニも場に残ったままです。



羅菌姫 コラーゲン 緑 シグニ レベル3

<奏羅：微菌> パワー10000

【自】：各ターン終了時、【エナチャージ1】をする。

【自】：このカードが対戦相手の効果によっていずれかの領域からトラッシュに置かれたとき、あなたのエナゾーンにあるカードが2枚以下の場合、【エナチャージ1】をする。

【ライフバースト】：どちらか1つを選ぶ。①対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。②【エナチャージ1】

Q：下の自動能力は、どういうときにトリガーしますか？

A：対戦相手による「トラッシュに移動する」効果で移動したときに発動します。（手札を捨てさせる、場やエナゾーン、トラッシュ、デッキから置く）

【シュート】を持つシグニにバトルでバニッシュされた場合、エナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれますが、移動自体はバトルによる移動であり効果による移動ではありませんので発動しません。

Q：対戦相手の「《無》を支払わない限り、～する」といった効果でエナを支払う際、エナゾーンにある《羅菌姫 コラーゲン》で支払いました。《羅菌姫 コラーゲン》の下の自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。エナの支払いで移動した場合、それは効果ではなくコストによる移動となります。



コードアンティーク パルテノ 黒 シグニ レベル3
<奏械：古代兵器> パワー10000

【自】《ターン1回》：あなたのシグニ1体がトラッシュから場に出たとき、あなたの場に《冒険の鍵主 ウムル＝トレ》がいる場合、ターン終了時まで、このシグニは「【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。」を得る。

【出】：あなたのデッキの上からカードを3枚トラッシュに置く。その後、この方法でトラッシュに置かれたカードの中から<古代兵器>のシグニ1枚を対象とし、《黒》を支払ってもよい。そうした場合、それを場に出す。

Q：自動能力では、このシグニ自身がトラッシュから場に出た時も発動して能力を得られますか？

A：はい、発動します。



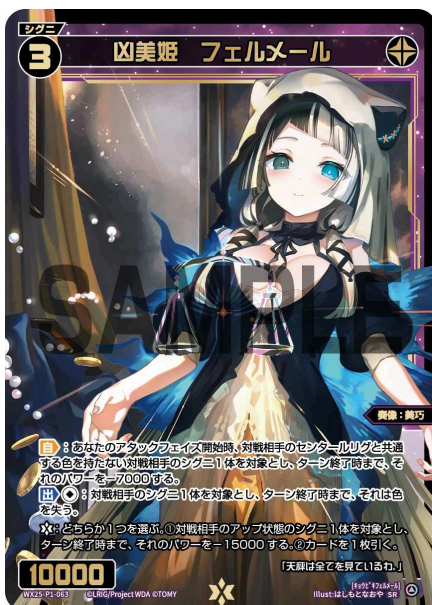
幻怪姫 CARD LUCK 黒 シグニ レベル3
 <奏生：怪異> パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、このターンにあなたがアーツを使用していた場合、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手のデッキの上からカードを4枚トラッシュに置く。②あなたのエナゾーンから<怪異>のシグニ2枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、ターン終了時まで、このシグニは【アサシン（パワー12000以下のシグニ）】を得る。

【出】：あなたの場に《創造の針姫 ヤミノ＝Ⅲ》がいる場合、あなたのトラッシュから黒の<怪異>のシグニ1枚を対象とし、それをエナゾーンに置く。

Q：【アサシン（パワー12000以下のシグニ）】とはなんですか？

A：【アサシン（パワー12000以下のシグニ）】を持つシグニがアタックした際、正面のシグニがパワー12000以下のシグニの場合、正面のシグニとはバトルをせずに対戦相手にダメージを与えます。



凶美姫 フェルメール 黒 シグニ レベル3
 <奏像：美巧> パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のセンタールリグと共通する色を持たない対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを－7000する。

【出】《無》：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは色を失う。

【ライフバースト】：どちらか1つを選ぶ。①対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを－15000する。②カードを1枚引く。

Q：無色のルリグと無色のシグニは共通する色を持ちませんか？

A：はい、無色は色を持ちませんので、無色同士は共通する色を持っていません。



聖天 アラトロン 白 シグニ レベル1
<奏像：天使> パワー2000

【出】手札から<天使>のシグニを1枚捨てる：あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からカードを1枚まで手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。



聖天 オフィエル 白 シグニ レベル1
<奏像：天使> パワー3000

【自】：あなたのターン終了時、あなたの他の<天使>のシグニ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、そのパワーを+4000する。

【ライフバースト】：対戦相手のルリグ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】：アタックできない。」を得る。



小装 ブーツナイフ 白 シグニ レベル1

<奏武：ウェポン> パワー2000

【出】手札を1枚捨てる：あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から<ウェポン>のシグニ1枚を公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。



聖天 ベトール 白 シグニ レベル2

<奏像：天使> パワー5000

【出】手札から<天使>のシグニを1枚捨てる：あなたのトラッシュに<天使>のシグニが5枚以上ある場合、対戦相手のレベル1のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。（コストを支払った後で<天使>の枚数を数える）

Q：トラッシュに<天使>のシグニが4枚あり、このシグニを出して<天使>のシグニを1枚捨てた場合、対戦相手のレベル1のシグニを手札に戻せますか？

A：はい、捨てたことでトラッシュの<天使>のシグニが5枚になりましたので手札に戻せます。



聖天 ナキールン 白 シグニ レベル2
＜奏像：天使＞ パワー8000

【出】エナゾーンから＜天使＞のシグニ1枚をトラッシュに置く：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からカードを1枚まで手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

【ライフバースト】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】：アタックできない。」を得る。カードを1枚引く。



羅原 Ca 白 シグニ レベル2
＜奏羅：原子＞ パワー5000

【自】：このシグニがバニッシュされたとき、あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中から＜原子＞のシグニ1枚を公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

【自】：対戦相手のターン終了時、このシグニをバニッシュしてもよい。

【ライフバースト】：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からシグニ1枚を公開し手札に加えるか場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。



聖天 オク 白 シグニ レベル3
＜奏像：天使＞ パワー12000

【自】：あなたのターン終了時、次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのすべてのシグニのパワーを+3000する。



エンジェリック・シールド 白 スペル 《白》×1

あなたのセンタールリグ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、それは「【常】：あなたが【ガード】する際、《ガードアイコン》を持つカードを1枚捨てる代わりに、手札から＜天使＞のシグニを1枚捨てるかあなたのエナゾーンから＜天使＞のシグニ1枚をトラッシュに置いてよい。」を得る。

【ライフバースト】：対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。



小左砲 ウスピー 赤 シグニ レベル1

<奏武：ウェポン> パワー2000

《クロスアイコン》《爆右砲 セイデル》か《小右砲 エペナナ》の左（この条件を満たしているなら、それらはクロス状態である）

【クロス自】《ターン1回》：このシグニが《ヘブン》したとき、対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

（クロス状態のシグニがアタックしたとき、アタックしたシグニとクロスしているシグニがダウン状態なら、それらは《ヘブン》する）

Q：「クロス」と「ヘブン」とは何ですか？

A：クロス条件を持つシグニは、その条件を満たすように配置している限り「クロス状態」として扱われます。クロス状態のシグニは、【クロス自】【クロス常】などが有効となります。

クロス状態のシグニがアタックし、アタックしたシグニとクロスしているシグニがダウン状態なら、それらのシグニは《ヘブン》します。《ヘブン》自体には特別な効果や処理はありませんが、「《ヘブン》したとき」という条件を持つ自動能力がトリガーします。



小右砲 エペナナ 赤 シグニ レベル1

<奏武：ウェポン> パワー3000

《クロスアイコン》《爆左砲 コック》か《小左砲 ウスピー》の右

【クロス自】《ターン1回》：このシグニが《ヘブン》したとき、対戦相手のエナゾーンから対戦相手のセンタールリグと共通する色を持たないカード1枚を対象とし、それをトラッシュに置く。

【ライフバースト】：手札を1枚捨て、カードを3枚引く。（手札を捨てられなくてもカードを引ける）

Q：「クロス」と「ヘブン」とは何ですか？

A：クロス条件を持つシグニは、その条件を満たすように配置している限り「クロス状態」として扱われます。クロス状態のシグニは、【クロス自】【クロス常】などが有効となります。
クロス状態のシグニがアタックし、アタックしたシグニとクロスしているシグニがダウン状態なら、それらのシグニは《ヘブン》します。《ヘブン》自体には特別な効果や処理はありませんが、「《ヘブン》したとき」という条件を持つ自動能力がトリガーします。



紅天 ファレグ 赤 シグニ レベル1
<奏像：天使> パワー2000

【出】手札から<天使>のシグニを1枚捨てる：対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



爆左砲 コック 赤 シグニ レベル2
<奏武：ウェポン> パワー5000

《クロスアイコン》《轟中砲 ヘッケラ》か《小右砲 エペナナ》の左（この条件を満たしているなら、それらはクロス状態である）

【クロス自】《ターン1回》：このシグニが《ヘブン》したとき、対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから<ウェポン>のシグニ1枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、それをバニッシュする。（クロス状態のシグニがアタックしたとき、アタックしたシグニとクロスしているシグニがダウン状態なら、それらは《ヘブン》する）

Q：「クロス」と「ヘブン」とは何ですか？

A：クロス条件を持つシグニは、その条件を満たすように配置している限り「クロス状態」として扱われます。クロス状態のシグニは、【クロス自】【クロス常】などが有効となります。クロス状態のシグニがアタックし、アタックしたシグニとクロスしているシグニがダウン状態なら、それらのシグニは《ヘブン》します。《ヘブン》自体には特別な効果や処理はありませんが、「《ヘブン》したとき」という条件を持つ自動能力がトリガーします。



爆右砲 セイデル 赤 シグニ レベル2
＜奏武：ウェポン＞ パワー8000

《クロスアイコン》《轟中砲 ヘッケラ》か《小左砲 ウスピー》の右
【クロス自】《ターン1回》：このシグニが《ヘブン》したとき、対戦相手のエナゾーンにカードが2枚以上ある場合、対戦相手は自分のエナゾーンからカード1枚を選びトラッシュに置く。

【ライフバースト】：対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

Q：「クロス」と「ヘブン」とは何ですか？

A：クロス条件を持つシグニは、その条件を満たすように配置している限り「クロス状態」として扱われます。クロス状態のシグニは、【クロス自】【クロス常】などが有効となります。クロス状態のシグニがアタックし、アタックしたシグニとクロスしているシグニがダウン状態なら、それらのシグニは《ヘブン》します。《ヘブン》自体には特別な効果や処理はありませんが、「《ヘブン》したとき」という条件を持つ自動能力がトリガーします。



コードアンチ ナマリズプ 赤 シグニ レベル2
＜奏械：古代兵器＞ パワー8000

【自】：あなたのメインフェイズの間、このカードがあなたの＜古代兵器＞のシグニの効果によってデッキからトラッシュに置かれたとき、対戦相手のパワー3000以下のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから＜古代兵器＞のシグニ1枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【ライフバースト】：対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。



毒砲 パイソンガン 赤 シグニ レベル3
＜奏武：ウェポン＞ パワー10000

【出】《赤》《無》：対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。あなたの場にクロス状態のシグニがある場合、代わりに対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



交差の飛来 赤 スペル 《赤》×1

あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から＜ウェポン＞のシグニ1枚を場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。次のあなたのアタックフェイズ開始時、次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのクロス状態のすべてのシグニのパワーを+3000する。

【ライフバースト】：対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

2026/7/28 FAQ修正

Q：このスペルによって、クロス状態のすべてのシグニのパワーが+3000されるのはいつですか？

A：次のあなたのアタックフェイズ開始時に、このスペルによるトリガー能力が処理された時となります。その時点でクロス状態であるすべてのシグニのパワーが+3000されます。

Q：このスペルを使用した後に、新たにシグニを場に出してクロス状態になりました。そのシグニはパワー+3000されていますか？

A：①アタックフェイズ開始時のその効果が処理される時にクロス状態である場合は、パワー+3000されます。

②アタックフェイズ開始時のその効果が処理された後にクロス状態になった場合は、パワー+3000されません。

Q：このスペルを使用してクロス状態のシグニを+3000した後、片方が場を離れてクロス状態ではなくなりました。+3000は無くなりますか？

A：いいえ、+3000は残ったままとなります。クロス状態かどうかを確認するのはアタックフェイズ開始時のみであり、その後にクロス状態ではなくなったとしてもターン終了時までには+3000されたままです。



羅原 Pm 青 シグニ レベル1
<奏羅：原子> パワー2000

【出】手札から<原子>のシグニを1枚捨てる：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-3000する。
(パワーが0以下のシグニはルールによってバニッシュされる)



羅原 At 青 シグニ レベル1
<奏羅：原子> パワー2000

【自】：このシグニがバニッシュされたとき、カードを1枚引く。

【ライフバースト】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをダウンし凍結する。カードを1枚引く。

Q：この自動能力は、バトルによるバニッシュやパワーが0以下になったことによるバニッシュでも発動しますか？

A：はい、発動します。何によってバニッシュされたかを問いませんので、バトルによるバニッシュ、パワー0以下のルール処理によるバニッシュ、効果によるバニッシュのどれでも発動します。



幻怪 ケルピー 青 シグニ レベル1
<奏生：怪異> パワー2000

【自】：あなたのターン終了時、このターンにあなたがアーツを使用していた場合、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<怪異>のシグニの場合、カードを1枚引く。



羅原 Hf 青 シグニ レベル2
<奏羅：原子> パワー5000

【自】：このシグニがバニッシュされたとき、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【自】：対戦相手のターン終了時、このシグニをバニッシュしてもよい。

Q：この自動能力は、バトルによるバニッシュやパワーが0以下になったことによるバニッシュでも発動しますか？

A：はい、発動します。何によってバニッシュされたかを問いませんので、バトルによるバニッシュ、パワー0以下のルール処理によるバニッシュ、効果によるバニッシュのどれでも発動します。



羅原 Rh 青 シグニ レベル2

<奏羅：原子> パワー5000

【自】《相手ターン》《ターン1回》：あなたの<原子>のシグニ1体がバニッシュされたとき、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【ライフバースト】：対戦相手のルリグかシグニ1体を対象とする。このターン、それがアタックしたとき、対戦相手が手札を3枚捨てないかぎり、そのアタックを無効にする。

Q：この自動能力は、バトルによるバニッシュやパワーが0以下になったことによるバニッシュでも発動しますか？

A：はい、発動します。何によってバニッシュされたかを問いませんので、バトルによるバニッシュ、パワー0以下のルール処理によるバニッシュ、効果によるバニッシュのどれでも発動します。



爆砲 レーザーガン 青 シグニ レベル2

<奏武：ウェポン> パワー8000

【自】《ターン1回》：あなたのシグニが《ヘブン》したとき、カードを1枚引く。

【ライフバースト】：対戦相手のルリグ1体を対象とし、それをダウンする。



羅原 Nb 青 シグニ レベル3
 <奏羅：原子> パワー12000

【自】《相手ターン》《ターン1回》：あなたのシグニ1体がバニッシュされたとき、対戦相手は手札を1枚捨てる。

Q：この自動能力は、バトルによるバニッシュやパワーが0以下になったことによるバニッシュでも発動しますか？

A：はい、発動します。何によってバニッシュされたかを問いませんので、バトルによるバニッシュ、パワー0以下のルール処理によるバニッシュ、効果によるバニッシュのどれでも発動します。



LET FLY 青 スペル 《青》×0

あなたの<原子>のシグニ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、それは「【自】：このシグニがバニッシュされたとき、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。②対戦相手のシグニ1体を対象とし、《青》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。」を得る。

【ライフバースト】：対戦相手のシグニを2体まで対象とし、それらをダウンする。



小装 オニカナボウ 緑 シグニ レベル1
<奏武: アーム> パワー2000

【常】《自分ターン》：あなたの場にあるすべてのシグニがそれぞれ共通するクラスを持たないかぎり、このシグニのパワーは+3000される。

【出】《緑》：ターン終了時まで、このシグニは【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】を得る。

（【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】を持つシグニがバトルでパワー5000以下のシグニをバニッシュしたとき、対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする）

Q：常時能力は、場にこのシグニが1体のみの状況でも条件を満たしていますか？

A：はい、このシグニ1体のみの場合、このシグニはパワー+3000されています。



コードイート リンゴアメ 緑 シグニ レベル1
<奏械: 調理> パワー2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、このシグニの下にあるシグニ1枚を対象とし、あなたのエナゾーンにそれと共通するクラスを持つシグニがない場合、それをエナゾーンに置く。

【出】：あなたのデッキの一番上のカードをこのシグニの下に置く。



コードライド イネカリキ 緑 シングニ レベル1
＜奏械：乗機＞ パワー3000

【常】：このシングニのパワーはこのシングニの下にあるシングニ1枚につき+2000される。
【出】手札から共通するクラスを持たない緑のシングニ2枚をこのシングニの下に置く：【エナチャージ2】
(シングニの下に置かれるカードは表向きである)

【ライフバースト】：【エナチャージ1】をする。このターン、次にあなたがシングニによってダメージを受ける場合、代わりにダメージを受けない。



コードアンチ クサビモジ 緑 シングニ レベル1
＜奏械：古代兵器＞ パワー3000

【出】手札から＜古代兵器＞のシングニを1枚捨てる：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からカードを1枚までエナゾーンに置き、カードを1枚までトラッシュに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。



翠将 ヒデナガ 緑 シグニ レベル2
 <奏像：武勇> パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にあるすべてのシグニがそれぞれ共通するクラスを持たない場合、対戦相手のレベル2以下のシグニ1体を対象とし、そのレベル1につき《緑》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

Q：場にあるシグニがこのシグニのみの場合、このシグニの自動能力は条件を満たしていますか？
 A：はい、場にあるシグニがこのシグニのみの場合、このシグニは他と共通するクラスを持っていませんので、条件を満たしています。



翠美 ユーフォニウム 緑 シグニ レベル2
 <奏像：美巧> パワー8000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンからそれと共通するクラスを持つシグニ1枚をトラッシュに置きアップ状態のこのシグニをダウンしてもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【ライフバースト】：対戦相手のパワー7000以上のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。



式ノ遊 スペリダイ 緑 シグニ レベル2
＜奏武：遊具＞ パワー5000

【出】：あなたのエナゾーンにあるシグニが持つクラスが合計3種類以上ある場合、あなたのエナゾーンから緑のシグニを1枚まで対象とし、それを場に出す。

【ライフバースト】：【エナチャージ2】をする。その後、あなたのエナゾーンからシグニを1枚まで対象とし、それを手札に加える。



幻怪 バンシー 緑 シグニ レベル2
＜奏生：怪異＞ パワー5000

【自】：このシグニがアタックしたとき、このターンにあなたがアーツを使用していた場合、【エナチャージ1】をする。

【ライフバースト】：【エナチャージ1】をする。このターン、次にあなたがルリグによってダメージを受ける場合、代わりにダメージを受けない。



幻竜 トリケラトプス 緑 シグニ レベル3
＜奏生：龍獣＞ パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のパワー10000以上のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから共通するクラスを持たないシグニ2枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、それをバニッシュする。



楽団 緑 スペル 《緑》×0

以下の2つから1つを選ぶ。

- ①あなたのエナゾーンから緑のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。
- ②あなたのエナゾーンから共通するクラスを持たない緑のシグニ2枚を対象とし、それらを場に出す。

【ライフバースト】：【エナチャージ1】をする。その後、あなたのエナゾーンからシグニを1枚まで対象とし、それを手札に加えるか場に出す。



コードアンチ サルコファガス 黒 シグニ レベル1
＜奏械：古代兵器＞ パワー2000

【出】：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からカードを1枚までトラッシュに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

【起】《無》このシグニを場からトラッシュに置く：あなたのトラッシュからレベル2以上の＜古代兵器＞のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。



コードオールド テキサハンマ 黒 シグニ レベル1
＜奏械：古代兵器＞ パワー3000

【自】：あなたのメインフェイズの間、このカードがあなたの＜古代兵器＞のシグニの効果によってデッキからトラッシュに置かれたとき、このカードをトラッシュから場に出してもよい。

【ライフバースト】：あなたのトラッシュからシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q：自分の＜古代兵器＞のシグニの効果によってこのカードがデッキからトラッシュに置かれたが、同時にデッキが0枚になりました。どうなりますか？

A：デッキからトラッシュに置かれてこのカードの自動能力がトリガーしますが、それよりも先にルール処理であるリフレッシュを行います。このカードはリフレッシュによってデッキに移動してしまいますので、結果的に場に出せません。



幻怪 ゴースト 黒 シグニ レベル1
＜奏生：怪異＞ パワー2000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、手札から＜怪異＞のシグニを1枚捨ててもよい。そうした場合、ターン終了時まで、このシグニは【アサシン（パワー3000以下のシグニ）】を得る。
（【アサシン（パワー3000以下のシグニ）】を持つシグニがアタックすると、正面のシグニがパワー3000以下の場合、バトルをせず対戦相手にダメージを与える）



幻怪 ゴーレム 黒 シグニ レベル1
＜奏生：怪異＞ パワー3000

【常】：あなたのトラッシュに＜怪異＞のシグニが3枚以上あるかぎり、このシグニは【シャドウ（パワー5000以下のシグニ）】を得る。（このシグニは対戦相手のパワー5000以下のシグニによって対象にされない）

【自】：あなたのターン終了時、このターンにあなたがアーツを使用していた場合、あなたのデッキの上からカードを3枚トラッシュに置いてもよい。

【ライフバースト】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを－12000する。



羅原 Lu 黒 シグニ レベル1
＜奏羅：原子＞ パワー2000

【自】：このシグニがバニッシュされたとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを-5000する。

【自】：対戦相手のターン終了時、このシグニをバニッシュしてもよい。

Q：上の自動能力での《無》コストは、バニッシュされたこのシグニ自身で支払えますか？

A：はい、可能です。このシグニがバニッシュされてエナゾーンに置かれてからトリガーして発動し、その時点でエナゾーンにあるカードからコストを支払います。



コードアンチ ペトログリフ 黒 シグニ レベル2
＜奏械：古代兵器＞ パワー5000

【出】：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からカードを1枚までトラッシュに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。その後、この効果で＜古代兵器＞のシグニをトラッシュに置いた場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから＜古代兵器＞のシグニ1枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを-5000する。



コードオールド ハンマフェイク 黒 シグニ レベル2

＜奏械：古代兵器＞ パワー8000

【自】：あなたのメインフェイズの間、このカードがあなたの＜古代兵器＞のシグニの効果によってデッキからトラッシュに置かれたとき、このカードをトラッシュから場に出してもよい。

【ライフバースト】：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないレベル2以下のシグニ1枚を対象とし、それを手札に加えるか場に出す。

Q：自分の＜古代兵器＞のシグニの効果によってこのカードがデッキからトラッシュに置かれたが、同時にデッキが0枚になりました。どうなりますか？

A：デッキからトラッシュに置かれてこのカードの自動能力がトリガーしますが、それよりも先にルール処理であるリフレッシュを行います。このカードはリフレッシュによってデッキに移動してしまいますので、結果的に場に出せません。



幻怪 リーパー 黒 シグニ レベル2

＜奏生：怪異＞ パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、このターンにあなたがアーツを使用していた場合、あなたのエナゾーンから＜怪異＞のシグニ1枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、ターン終了時まで、このシグニは【アサシン（パワー5000以下のシグニ）】を得る。

（【アサシン（パワー5000以下のシグニ）】を持つシグニがアタックすると、正面のシグニがパワー5000以下の場合、バトルをせず対戦相手にダメージを与える）

Q：【アサシン（パワー5000以下のシグニ）】とはなんですか？

A：【アサシン（パワー5000以下のシグニ）】を持つシグニがアタックした際、正面のシグニがパワー5000以下のシグニの場合、正面のシグニとはバトルをせずに対戦相手にダメージを与えます。



幻怪 フランケン 黒 シグニ レベル2
<奏生：怪異> パワー8000

【自】：このシグニがアタックしたとき、このターンにあなたがアーツを使用していた場合、対戦相手のデッキの上からカードを3枚トラッシュに置く。

【ライフバースト】：このターン、次にあなたがダメージを受ける場合、代わりにあなたのデッキの上からカードを3枚トラッシュに置く。（デッキが2枚以下の場合は置き換えられない）



凶天 バイコーン 黒 シグニ レベル2
<奏像：天使> パワー8000

【出】 デッキの上からカードを3枚トラッシュに置く：あなたの<天使>のシグニ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、そのパワーを+3000する。

【ライフバースト】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。



コードオールド コスタリク 黒 シグニ レベル3
＜奏械：古代兵器＞ パワー10000

【出】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-3000する。このシグニがトラッシュから場に出ている場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-5000する。
(パワーが0以下のシグニはルールによってバニッシュされる)



幻怪 デュラハン 黒 シグニ レベル3
＜奏生：怪異＞ パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、このターンにあなたがアーツを使用していた場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、《黒》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。
(パワーが0以下のシグニはルールによってバニッシュされる)



グレイブ・アピアー 黒 スペル《黒》×1

このスペルを使用する際、あなたのレベル2以下の＜古代兵器＞のシグニ1体を場からトラッシュに置いてもよい。そうした場合、このスペルの使用コストは《黒×1》減る。

あなたのトラッシュから＜古代兵器＞のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

【ライフバースト】：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないシグニ1枚を対象とし、それを手札に加えるか場に出す。



クロック・スパイラル 黒 スペル《黒》×1

あなたの＜怪異＞のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは【アサシン（パワー8000以下のシグニ）】か「【白】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを－8000する。」を得る。

【ライフバースト】：対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを－15000する。

Q：【アサシン（パワー8000以下のシグニ）】とはなんですか？

A：【アサシン（パワー8000以下以下のシグニ）】を持つシグニがアタックした際、正面のシグニがパワー8000以下以下のシグニの場合、正面のシグニとはバトルをせずに対戦相手にダメージを与えます。



ダーク・バウンダリー 黒 アーツ／クラフト 《黒》×1 《無》×3
メインフェイズ

(クラフトであるアーツは、使用後にゲームから除外される)
 対戦相手のシグニを2体まで対象とし、それらを手札に戻す。
【常】：このアーツはあなたの、コストや効果でルリグデッキから他の領域に移動しない。

Q：アーツ/クラフトとは何ですか？

A：効果によってあなたのルリグデッキに加えられるアーツです。通常のアーツと同じように使用でき、使用後にゲームから除外されます。

Q：このアーツの常時能力は具体的にどのような能力ですか？

A：例えば、《ブラック・ウィッシュ》を使用する際の「このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキから黒のアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてよい。」ではこのアーツをルリグトラッシュに置くことはできません。



背闇之陣 黒 アーツ／クラフト 《黒》×1 《無》×2
メインフェイズ

(クラフトであるアーツは、使用後にゲームから除外される)
 手札を3枚捨てる。そうした場合、対戦相手のすべてのシグニをバニッシュする。
【常】：このアーツはあなたの、コストや効果でルリグデッキから他の領域に移動しない。

Q：アーツ/クラフトとは何ですか？

A：効果によってあなたのルリグデッキに加えられるアーツです。通常のアーツと同じように使用でき、使用後にゲームから除外されます。

Q：このアーツの常時能力は具体的にどういう能力ですか？

A：例えば、《ブラック・ウィッシュ》を使用する際の「このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキから黒のアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてよい。」ではこのアーツをルリグトラッシュに置くことはできません。



ダーク・アナライズ 黒 アーツ／クラフト 《黒》×1 《無》×1
メインフェイズ

(クラフトであるアーツは、使用後にゲームから除外される)
数字1つを宣言する。対戦相手の手札を見て、宣言した数字と同じレベルを持つすべてのシグニを捨てさせる。
【常】：このアーツはあなたの、コストや効果でルリグデッキから他の領域に移動しない。

Q：アーツ/クラフトとは何ですか？

A：効果によってあなたのルリグデッキに加えられるアーツです。通常のアーツと同じように使用でき、使用後にゲームから除外されます。

Q：このアーツの常時能力は具体的にどういう能力ですか？

A：例えば、《ブラック・ウィッシュ》を使用する際の「このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキから黒のアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてよい。」ではこのアーツをルリグトラッシュに置くことはできません。



闇気揚々 黒 アーツ／クラフト 《黒》×0
メインフェイズ

(クラフトであるアーツは、使用後にゲームから除外される)
次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのすべてのシグニのパワーを+5000する。
【常】：このアーツはあなたの、コストや効果でルリグデッキから他の領域に移動しない。

Q：アーツ/クラフトとは何ですか？

A：効果によってあなたのルリグデッキに加えられるアーツです。通常のアーツと同じように使用でき、使用後にゲームから除外されます。

Q：このアーツの常時能力は具体的にどういう能力ですか？

A：例えば、《ブラック・ウィッシュ》を使用する際の「このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキから黒のアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてよい。」ではこのアーツをルリグトラッシュに置くことはできません。



ダーク・アウト 黒 アーツ／クラフト 《黒》×1 《無》×2
メインフェイズ

(クラフトであるアーツは、使用後にゲームから除外される)
あなたのトラッシュから黒のシグニを3枚まで対象とし、それらを手札に加える。

【常】：このアーツはあなたの、コストや効果でルリグデッキから他の領域に移動しない。

Q：アーツ/クラフトとは何ですか？

A：効果によってあなたのルリグデッキに加えられるアーツです。通常のアーツと同じように使用でき、使用後にゲームから除外されます。

Q：このアーツの常時能力は具体的にどういう能力ですか？

A：例えば、《ブラック・ウィッシュ》を使用する際の「このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキから黒のアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてよい。」ではこのアーツをルリグトラッシュに置くことはできません。



幻怪 ヤミノザンシ 黒 シグニ／クラフト レベル1
 <奏生：怪異> パワー1000

【常】：このシグニは、正面にアタックしている対戦相手のシグニとバトルしない。（そのシグニはバトルをせずあなたにダメージを与える）

【自】：あなたのメインフェイズ開始時、あなたのトラッシュから<怪異>のシグニを1枚まで対象とし、場にあるこのシグニをゲームから除外する。そうした場合、それを場に出す。

Q：クラフトとは何ですか？

A：クラフトとは、ゲーム中にカードの効果で作られされる代用カードとなります。クラフトの詳細ルールは用語集「クラフト」をご参照ください。場に出す際にはパックに封入されているトークンをご活用下さい。他のカードと混ざるような、ゲーム上不都合のあるデザインでなければご自身で用意していただくことも可能です。

Q：このシグニがアタックしたときは、正面のシグニとバトルしますか？

A：はい、バトルします。このシグニは自分からアタックしたときには通常通りのアタックとなり、正面の対戦相手のシグニにアタックされたときにバトルをせずにダメージを受けます。

Q：自分のメインフェイズ開始時、このシグニの自動能力が発動しましたが、トラッシュに対象にできる<怪異>のシグニがありませんでした。このシグニはゲームから除外されますか？

A：はい、トラッシュの<怪異>のシグニが対象にできなかったとしても、場にあるこのシグニは効果によりゲームから除外されます。



ゆかゆか☆さんさんきらきら 白 ルリグ レベル3 リミット6
 きゅるきゅるーん☆ <ゆかゆか> 《白》×2

【自】：あなたのターン終了時、対戦相手は《無》《無》を支払わないかぎり自分のシグニ2体を選びトラッシュに置く。（1体の場合、それを選ぶ）

【起】《ゲーム1回》永遠♡不滅☆宣言《白×0》：次の対戦相手のターン終了時まで、このルリグは「【常】：対戦相手のシグニの【自】能力が発動する場合、対戦相手が《無》を支払わないかぎり、その能力は何もしない。」を得る。

Q：起動能力によって、対戦相手が《無》を支払うタイミングはいつですか？

A：トリガーした【自】能力が実際に発動する直前となります。対戦相手は、《無》を支払って発動させて効果进行处理するか、支払わずにその能力が何もしないことを選びます。

ターン1回制限の自動能力で、支払わずにその能力が何もしないことを選んだ場合、何もしなくても発動はしていますので、そのターン中はもう発動しません。



まほまほ☆さんさんちくちく 黒 ルリグ レベル3 リミット6
きゅるきゅるーん☆ <まほまほ> 《黒》×2

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手が手札を2枚捨てないかぎり、あなたは以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手のデッキの上からカードを8枚トラッシュに置く。②対戦相手のライフクロスが0枚の場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを－10000する。

【起】《ゲーム1回》永遠♡不滅☆宣言《黒×0》：対戦相手は手札をすべてルリグゾーンに裏向きで置く。ターン終了時、対戦相手はそれらのカードを手札に加える。



エクス・スリーNEO 赤 ルリグ レベル3 リミット6
デウス・エクス・マキナ <エクス> 《赤》×2

【起】《赤×0》：あなたのシグニ1体を対象とし、このルリグの下からカード1枚をその【ソウル】にする。

【起】《ゲーム1回》バーテックス ルリグデッキからアーツ1枚をルリグトラッシュに置く：対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。ターン終了時まで、このルリグは「【白】：このルリグがアタックしたとき、そのアタック終了時、そのアタックによって対戦相手にダメージが与えられていなかった場合、《赤》を支払ってもよい。そうした場合、このルリグをアップする。」を得る。

Q：【ソウル】とは何ですか？

A：効果によりルリグが【ソウル】としてシグニに付くことがあります。1体のシグニに2枚以上の【ソウル】を付けることはできません。付いていたシグニが場を離れた場合、【ソウル】はルール処理でルリグトラッシュに置かれます。

Q：バーテックスによる自動能力は、アタックのたびに発動しますか？

A：はい、アタックするたびに発動します。



デウス・スリーNEO

黒 ルリグ

レベル3

リミット6

デウス・エクス・マキナ

<デウス>

《黒》×2

【起】《黒×0》：あなたのシグニ1体を対象とし、このルリグの下からカード1枚をその【ソウル】にする。

【起】《ゲーム1回》バーテックス ルリグデッキからアーツ1枚をルリグトラッシュに置く：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないカードを3枚まで対象とし、それらを手札に加える。このターン、あなたの効果によって対戦相手のシグニのパワーがー（マイナス）される場合、代わりに2倍ー（マイナス）される。

Q：【ソウル】とは何ですか？

A：効果によりルリグが【ソウル】としてシグニに付くことがあります。1体のシグニに2枚以上の【ソウル】を付けることはできません。付いていたシグニが場を離れた場合、【ソウル】はルール処理でルリグトラッシュに置かれます。



マキナ・スリーNEO 黒 ルリグ レベル3 リミット6
 デウス・エクス・マキナ <マキナ> 《黒》×2

【起】《黒×0》：あなたのシグニ1体を対象とし、このルリグの下からカード1枚をその【ソウル】にする。

【起】《ゲーム1回》バーテックス ルリグデッキからアーツ1枚をルリグトラッシュに置く：次の対戦相手のターン終了時まで、このルリグは「【自】：対戦相手のルリグかシグニ1体がアタックしたとき、あなたの場かエナゾーンからそのルリグかシグニと同じレベルのシグニ1枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、そのアタックを無効にする。」を得る。

Q：【ソウル】とは何ですか？

A：効果によりルリグが【ソウル】としてシグニに付くことがあります。1体のシグニに2枚以上の【ソウル】を付けることはできません。付いていたシグニが場を離れた場合、【ソウル】はルール処理でルリグトラッシュに置かれます。



大罌 Yリコーダーガン 白 シグニ レベル3
 <奏武：トリック> パワー12000

【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手は《無》《無》を支払ってもよい。そうした場合、このアタックを無効にする。

【起】アップ状態の他のシグニ1体をダウンする：あなたの場に《ゆかゆか☆さんさんきらきら》がいる場合、次の対戦相手のターン終了時まで、このシグニは【アサシン（レベル2以下のシグニ）】か【シャドウ（レベル3以上のシグニ）】を得る。

Q：《より 最終章》のファンタジー「このターン、あなたの効果によってシグニの攻撃は無効にならない。」が使用されていた場合、《大罨 Yリコーダーガン》の自動能力で攻撃は無効になりませんか？

A：はい、その場合は対戦相手が《無》《無》を支払ったとしても、攻撃は無効になりません。



羅原姫 Mランドセル 黒 シグニ レベル3
＜奏羅：原子＞ パワー10000

【自】：あなたの攻撃フェイズ開始時、あなたの場に《まほまほ☆さんさんちくちく》がいる場合、対戦相手が手札を2枚捨てないかぎり、あなたは以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手のデッキの上からカードを8枚トラッシュに置く。②対戦相手のライフクロスが0枚の場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを－8000する。

【出】《黒》：対戦相手のシグニ1体を対象とし、対戦相手が手札を1枚捨てないかぎり、ターン終了時まで、そのパワーを－5000する。



幻怪姫 Xヒューマン 赤 シグニ レベル3
＜奏生：怪異＞ パワー10000

【常】《自分ターン》：このシグニに【ソウル】が付いているかぎり、このシグニのパワーは＋5000される。

【自】：あなたの攻撃フェイズ開始時、あなたの場に《エクス・スリーNEO》がいる場合、《赤》を支払ってもよい。そうした場合、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。②このシグニのパワーが15000以上の場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

Q：【ソウル】とは何ですか？

A：効果によりルリグが【ソウル】としてシグニに付くことがあります。1体のシグニに2枚以上の【ソウル】を付けることはできません。付いていたシグニが場を離れた場合、【ソウル】はルール処理でルリグトラッシュに置かれます。



大装 Dクラークン 黒 シグニ レベル3
<奏武：アーム> パワー10000

【常】：このシグニは【ソウル】が付いているかぎり、【シャドウ（レベル2以下のシグニ）】を得る。

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《デウス・スリーNEO》がいる場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは能力を失い、そのパワーを-5000する。

Q：【ソウル】とは何ですか？

A：効果によりルリグが【ソウル】としてシグニに付くことがあります。1体のシグニに2枚以上の【ソウル】を付けることはできません。付いていたシグニが場を離れた場合、【ソウル】はルール処理でルリグトラッシュに置かれます。



コードアクセル Mドラゴン 黒 シグニ レベル3
<奏械：乗機> パワー10000

【常】：このシグニは【ソウル】が付いているかぎり、【シャドウ（コストの合計が1以下のアーツ）】を得る。

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《マキナ・スリーNEO》がいる場合、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手のデッキの上からカードを6枚トラッシュに置く。②

《黒》を支払ってもよい。そうした場合、このターン、次にあなたのルリグがアタックしたとき、そのアタックの間、対戦相手のライフクロスが0枚であるかぎり、対戦相手は【ガード】ができない。

Q：【ソウル】とは何ですか？

A：効果によりルリグが【ソウル】としてシグニに付くことがあります。1体のシグニに2枚以上の【ソウル】を付けることはできません。付いていたシグニが場を離れた場合、【ソウル】はルール処理でルリグトラッシュに置かれます。

Q：対戦相手が《ホワイト・ウィッシュ》を使用コストを《白》×3減らして使用した場合、【シャドウ（コストの合計が1以下のアーツ）】を得ているこのシグニは対象になりますか？

A：はい、対象になります。コストの合計とはアーツの左上に記載されているコストであり、《ホワイト・ウィッシュ》のコストの合計は3となります。使用コストが効果によって増減していても、使用コストはコストの合計とは別となります。