

WX25-P2 RESONANCE SELECTOR

DIVAルリグパック Card Jockey & DIAGRAM

セットルールガイド

用語解説

クラフト/レゾナ

- クラフトとして作り出されるレゾナです。効果によって作り出されてルリグデッキに加えられ、使用条件を満たすことで場に出すことができます。
- シグニに対する効果は全てレゾナであるシグニに対しても影響を及ぼします。
- クラフトであり、カードではありません。カードを選ぶ効果で選ぶことはできません。
- クラフト/レゾナが場を離れる場合、代わりにゲームから除外されます。

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ければ、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。

覚醒状態

- シグニは「覚醒する」という効果によって覚醒状態になることがあります。
- 覚醒状態になっただけでは何も起こりませんが、覚醒状態であることを参考する効果などがあります。
- 手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。
- 「ターン終了時まで」と期限がある場合には、期限が過ぎたら覚醒状態ではなくなります。

チャーム

- シグニに裏向きで付けられるカードで、カードをこの状態にすることを【チャーム】にすると言います。
- 【チャーム】の表面はどちらのプレイヤーも確認することができます。
- 1つのシグニに付けることができる【チャーム】は1枚までです。
- 【チャーム】になっているカードは、「【チャーム】である」以外の情報を持たず、カードテキストの指示以外で【チャーム】を任意に外すことはできません。
- 【チャーム】が付いたシグニが場を離れた場合、そのシグニに付いていた【チャーム】は、【チャーム】としてトラッシュに表向きで置かれます。
- 【チャーム】が付くことは状態の変化ではないので、「効果を受けない」という能力を持つシグニにも、チャームは付けることができます。

【アサシン(条件)】

- 【アサシン】には、【アサシン(凍結状態のシグニ)】のように、条件が記載されている場合があります。この場合、【アサシン(条件)】を持つシグニがアタックした際に、正面のシグニが条件に一致するシグニの場合は、【アサシン】と同様にバトルをせず対戦相手にダメージを与えます。



スター・ダスト 白 アーツ
メインフェイズ

《白》×0

このゲームの間、あなたは以下の能力を得る。

『【常】: 対戦相手は追加で《無》を支払わないかぎり【ガード】ができない。

【起】《ターン1回》手札から《ガードアイコン》を持つシグニを1枚捨てる:【ルリグバリア】1つを得る。』

Q:【ルリグバリア】は複数得ることができますか？

A:はい、できます。



ホワイト・ホール 白 アーツ
アタックフェイズ

《白》×1《無》×4

このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキからアーツ1枚をルリグトラッシュに置いててもよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《無×3》減る。

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。

《リコレクトアイコン》[4枚以上]その後、追加で対戦相手のシグニを2体まで対象とし、ターン終了時まで、それらは「【常】: アタックできない。」を得る。

Q: ルリグトラッシュにアーツが3枚のときにこのアーツを使用し、使用する際にアーツ1枚をルリグトラッシュに置いて使用コストを減らしました。このアーツのリコレクト条件は満たしていますか？

A: はい、リコレクトの効果を処理する時点ではルリグトラッシュのアーツ枚数が4枚になっていますので、リコレクトの条件を満たしています。

Q: このアーツを使用した後に対戦相手の場に出たシグニは、能力を失いますか？

A: いいえ、失いません。このアーツを処理した時点で対戦相手の場にあるシグニのみが能力を失います。



走行車炎
メインフェイズ

《赤》×0

このゲームの間、あなたは以下の能力を得る。

『【自】: 対戦相手のライフバーストが発動したとき、対戦相手のエナゾーンからカード1枚を対象とし、それをトラッシュに置く。』

【起】《ターン1回》ライフクロス1枚をクラッシュする: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: このアーツで得た自動能力と、対戦相手のライフバーストはどちらから先に処理しますか？

A: 対戦相手のライフバーストからとなります。対戦相手のライフバーストが発動したときにこの自動能力がトリガーしますが、まずは発動しているライフバーストを先に処理します。その後、処理後のライフバーストがエナゾーンに置かれ、この自動能力はその時点でエナゾーンにあるカードを対象として効果を処理できます。

Q: このアーツで得た起動能力のコストでライフクロスをクラッシュしたら、そのカードがライフバーストを持っていました。この起動能力とライフバーストはどちらから先に処理しますか？

A:起動能力からとなります。起動能力はコストを支払ったらそのまま発動しますので、ライフバーストはトリガーしたまま起動能力の効果を処理します。その後、トリガーしているライフバーストを発動します。



全砲全開 アタックフェイズ

赤 アーツ

《赤》×1《無》×5

このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキからアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてもよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《無×3》減る。

ターン終了時まで、対戦相手のすべてのシグニは「【自】:このシグニがアタックしたとき、《無》《無》《無》を支払わないかぎり、このシグニをバニッシュする。」を得る。

《リコレクトアイコン》[4枚以上]追加で、ターン終了時まで、あなたは「【常】《相手ターン》:シグニアタックステップの間、対戦相手は1以上のエナコストを支払えない。」を得る。

Q: ルリグトラッシュにアーツが3枚のときにこのアーツを使用し、使用する際にアーツ1枚をルリグトラッシュに置いて使用コストを減らしました。このアーツのリコレクト条件は満たしていますか？

A: はい、リコレクトの効果を処理する時点ではルリグトラッシュのアーツ枚数が4枚になっていますので、リコレクトの条件を満たしています。

Q: 「対戦相手は1以上のエナコストを支払えない。」とはどういう効果ですか？

A: 対戦相手は《無》×1など、エナコストの支払いが必要な場合にエナコストの支払いができなくなります。エナコスト以外のコストは支払えますので、例えば「特定のクラスをエナゾーンからトラッシュに置く」というコストは支払えます。

Q: 「【自】:このシグニがアタックしたとき、《無》《無》《無》を支払わないかぎり、このシグニをバニッシュする。」を得たシグニが、他に「アタックしたとき」の自動能力を持っていました場合、どうなりますか？

A: それらは両方アタックしたときにトリガーし、好きな順番で発動できます。先にこのアーツによって与えられていた能力を発動し、アタックしているシグニが場を離れたとしても、トリガーして待機している能力は発動できます。

Q: リコレクトで使用した場合、結果的に対戦相手のすべてのシグニはアタックしたらバニッシュされるようになりますか？

A: はい、アタックした場合は《無》《無》《無》を支払わないかぎりバニッシュされますが、リコレクトの能力によってエナを支払うことができない為、そのままバニッシュされます。



ブリザード・ウイング
メインフェイズ

青 アーツ

《青》×0

このゲームの間、あなたは以下の能力を得る。

『【常】:あなたの手札の枚数の上限は2増える。(6枚から8枚になる)』

【自】:あなたのエナフェイズ開始時、カードを1枚引く。(手札か場からエナゾーンにカードを置く前にカードを引く)』



ダンシング・ソード 青 アーツ 《青》×1《無》×4
アタックフェイス

このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキからアーツ1枚をルリグトラッシュに置いててもよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《無》減る。

このターン、あなたがシグニによってダメージを受ける場合、代わりに手札を1枚捨ててもよい。
《リコレクトアイコン》[4枚以上]追加で、ターン終了時まで、対戦相手のすべてのシグニは「【自】《ターン1回》:このシグニがアタックしたとき、対戦相手はカードを1枚引く。」を得る。

Q: ルリグトラッシュにアーツが3枚のときにこのアーツを使用し、使用する際にアーツ1枚をルリグトラッシュに置いて使用コストを減らしました。このアーツのリコレクト条件は満たしていますか？

A: はい、リコレクトの効果を処理する時点ではルリグトラッシュのアーツ枚数が4枚になっていますので、リコレクトの条件を満たしています。

Q: リコレクトの効果で自動能力を得たシグニがアタックしました。そのシグニが他にアタックしたときの自動能力を持っていた場合、どちらが先に発動しますか？

A: どちらもアタックしたときにトリガーする能力ですので、対戦相手が好きな順番で発動できます。



一体分身 緑 アーツ 《緑》×0
メインフェイズ

このゲームの間、あなたは以下の能力を得る。

【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枚捨てる代わりにあなたのエナゾーンからカード1枚と《ガードアイコン》を持つカード1枚をルリグトラッシュに置いててもよい。

【自】:あなたのエナフェイズ開始時、【エナチャージ1】をする。(手札か場からエナゾーンにカードを置く前に【エナチャージ1】をする)』

Q:自分が【ガード】しようとして、このアーツで得た常時能力によって「エナゾーンからカード1枚と《ガードアイコン》を持つカード1枚をトラッシュに置く」を行う際に、対戦相手の場にダウン状態の《コードハートリメンバ//メモリア》がある場合はどうなりますか？

A:その場合、「エナゾーンからカード1枚と《ガードアイコン》を持つカード1枚をトラッシュに置く」にさらに追加で《無》を支払うことで【ガード】ができます。(合計3枚をエナゾーンからトラッシュに置くことになります)



夢幻泡影 緑 アーツ 《緑》×1《無》×3
アタックフェイズ

このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキからアーツ1枚をルリグトラッシュに置いててもよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《無×3》減る。

このターン、あなたはパワー**12000**以上のシグニによってダメージを受けない。

《リコレクトアイコン》[4枚以上]追加でシグニを2体まで対象とし、ターン終了時まで、それらのパワーを**+10000**する。

Q:ルリグトラッシュにアーツが3枚のときにこのアーツを使用し、使用する際にアーツ1枚をルリグトラッシュに置いて使用コストを減らしました。このアーツのリコレクト条件は満たしていますか？

A:はい、リコレクトの効果を処理する時点ではルリグトラッシュのアーツ枚数が4枚になっていますので、リコレクトの条件を満たしています。

Q:リコレクトの効果では、対戦相手のシグニのパワーを+10000できますか？

A:はい、できます。



シザー・ハンズ
メインフェイズ

黒 アーツ

《黒》×0

このゲームの間、あなたは以下の能力を得る。

『【自】《ゲーム1回》: 対戦相手のライフクロスが0枚になったとき、次に対戦相手が行うリフレッシュは「自分のトラッシュにあるすべてのカードをデッキに加えてシャッフルし、ルリグデッキからカード1枚をルリグトラッシュに置く。」になる。』

【自】《自分ターン》《ターン1回》: あなたか対戦相手のデッキの上からカードが1枚以上トラッシュに置かれたとき、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-5000する。』

Q: 上の自動能力でルリグデッキからカード1枚をルリグトラッシュに置く際、どのカードをルリグトラッシュに置くかは選べますか？

A: はい、選べます。リフレッシュする対戦相手が自分のルリグデッキを見て、1枚をルリグトラッシュに置きます。

Q: 上の自動能力でルリグデッキからカード1枚をルリグトラッシュに置く際、《白羅星姫 サタン》のようなクラフトはルリグトラッシュに置けますか？

A: いいえ、できません。この効果ではルリグデッキからカードを選んでルリグトラッシュに置きますが、クラフトはカードではないので選べません。

Q: このアーツを使用した後、別の効果でこのアーツをルリグデッキに戻し、もう一度使用しました。ゲーム1回の効果を2回得ていますが、この効果はどうなりますか？

A: その場合、対戦相手のライフクロスが0回になったときに、次のリフレッシュを変更する効果が2回かかります。1回使用したときも2回使用したときも、次のリフレッシュが「自分のトラッシュにあるすべてのカードをデッキに加えてシャッフルし、ルリグデッキからカード1枚をルリグトラッシュに置く。」になるだけですので、結果的に2回アーツを使用しても上の自動能力で得られる効果は変わりません。

Q: 下の自動能力は、具体的にどういう効果で発動しますか？

A: 《凶魔 バフォメット》の出現時能力「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。」のようにデッキから直接トラッシュにカードを置いたり、《羅婚石 ダイヤブライド》の出現時能力「あなたのデッキの上からカードを2枚見る。その中からカード1枚を手札に加え、残りをトラッシュに置く。」のようにデッキの上を見てトラッシュに置く効果などでトリガーします。



トライデント・サンダー 黒 アーツ 《黒》×1《無》×3
アタックフェイス

このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキからアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてもよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《無》減る。

対戦相手のシグニを2体まで対象とし、ターン終了時まで、それらのパワーをそれぞれ-5000する。
《リコレクトアイコン》[4枚以上]追加で、このターン、対戦相手は表記されているパワーと異なるパワーのシグニでアタックできない。

Q: ルリグトラッシュにアーツが3枚のときにこのアーツを使用し、使用する際にアーツ1枚をルリグトラッシュに置いて使用コストを減らしました。このアーツのリコレクト条件は満たしていますか？

A: はい、リコレクトの効果を処理する時点ではルリグトラッシュのアーツ枚数が4枚になっていますので、リコレクトの条件を満たしています。

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る状態を指します。



悠久の使者 サシェ・ヌーベル 白 ルリグ レベル0 リミット0
<サシェ> 《白》×0



悠久の使者 サシェ・クロワス 白 ルリグ レベル1 リミット2
<サシェ> 《白》×0



悠久の使者 サシェ・クラフト 白 ルリグ レベル2 リミット5
<サシェ> 《白》×1

【出】:《白羅星姫 サタン》1枚と《白羅星姫 フルムーン》1枚を公開する。それらのどちらか1枚を対戦相手に見せずに裏向きでルリグデッキに加える。(ゲーム終了時にそのレゾナガルリグデッキにあれば公開する)



明星の使者 サシェ・モティエ 白 ルリグ レベル3 リミット6
<サシェ> 《白》×2

【常】《相手ターン》: あなたの場に<宇宙>のシグニがあるかぎり、対戦相手は《無》《無》を支払わないかぎりルリグでアタックできない。

【起】《ゲーム1回》レリーズ《白》×0: 次のあなたのエナフェイズ終了時まで、このルリグのリミットを+1する。次の対戦相手のメインフェイズの間、対戦相手のセンタールリグのリミットを-2する。

Q: ゲーム1回の起動能力を使用した後、対戦相手のルリグがグロウしました。グロウ後の対戦相手のリミットは-2されていますか？

A: はい、グロウした場合でも対戦相手のセンタールリグはリミット-2されています。



ララ・ルー"N" 赤 ルリグ レベル0 リミット0
<ララ・ルー> 《赤》×0



ララ・ルー"Low" 赤 ルリグ レベル1 リミット2

〈ララ・ルー〉《赤》×0



ララ・ルー"Craft" 赤 ルリグ レベル2 リミット5

〈ララ・ルー〉《赤》×1

【出】:《コードヒート ウィクロンジャービークル》1枚と《コードヒート ウィクロンジャーロボ》1枚を公開する。それらのどちらか1枚を対戦相手に見せずに裏向きでルリグデッキに加える。(ゲーム終了時にそのレゾナがルリグデッキにあれば公開する)

Q:《コードヒート ウィクロンジャービークル》か《コードヒート ウィクロンジャーロボ》のどちらかをルリグデッキに加えた後、もう片方はどうしますか？

A:ルリグデッキに加えなかった方も対戦相手に公開する必要はありません。どちらを加えたかわからぬようご注意ください。



ララ・ルー"Third" 赤 ルリグ レベル3 リミット6
<ララ・ルー> <赤> x2

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの<電機>のシグニ1体を対象とし、以下の2つから1つを選ぶ。①ターン終了時まで、それを覚醒状態にする。②《赤》《無》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、それは【ダブルクラッシュ】を得る。

【起】《ゲーム1回》アンチェイン《ダウ》: あなたの赤のシグニ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【アサシン】と【シャドウ】を得る。

Q: 覚醒状態とは何ですか？

A: シグニは「覚醒する」という効果によって覚醒状態になることがあります。覚醒状態になっただけでは何も起こりませんが、覚醒状態であることを参照する効果などがあります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



ソウイ=ゼロ 青 ルリグ レベル0 リミット0
<ソウイ> <青> x0



ソウイ=ワン 青 ルリグ レベル1 リミット2
<ソウイ> 《青》x0



ソウイ=クラフト 青 ルリグ レベル2 リミット5
<ソウイ> 《青》x1

【出】:《蒼穹将姫 ニヴルヘイム》1枚と《蒼穹将姫 ユミル》1枚を公開する。それらのどちらか1枚を対戦相手に見せずに裏向きでルリグデッキに加える。(ゲーム終了時にそのレゾナがルリグデッキにあれば公開する)

Q:《蒼穹将姫 ニヴルヘイム》か《蒼穹将姫 ユミル》のどちらかをルリグデッキに加えた後、もう片方はどうしますか？

A:ルリグデッキに加えなかった方も対戦相手に公開する必要はありません。どちらを加えたかわからぬようご注意ください。



ソウイ=スリー 青 ルリグ レベル3 リミット6
<ソウイ> 《青》×2

【自】《ターン1回》: あなたのシグニ1体がアタックしたとき、あなたの＜武勇＞のシグニ1体を対象とし、手札を1枚捨て《青》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、それは【アサシン（凍結状態のシグニ）】を得る。

【起】《ゲーム1回》ワンサイド《青×0》: 対戦相手は手札を裏向きで2つの束に分ける。あなたはどちらかの束を選び、対戦相手はその束を捨てる。

Q:【アサシン（凍結状態のシグニ）】とは何ですか？

A:【アサシン（凍結状態のシグニ）】を持つシグニはアタックした際、正面のシグニが凍結状態である場合、バトルをせずに対戦相手にダメージを与えます。

Q:起動能力はどのような処理をしますか？

A:対戦相手は、手札を2つの束に分け、裏向きで提示します。分け方は均等である必要はなく、1枚と5枚のように分けても構いません。あなたは束のどちらかを選び、捨てさせます。



アイヤイ★ベット 緑 ルリグ レベル0 リミット0
<アイヤイ> 《緑》×0



アイアイ★クラブ 緑 ルリグ レベル1 リミット2
<アイアイ> 《緑》×0



アイアイ★クラフト 緑 ルリグ レベル2 リミット5
<アイアイ> 《緑》×1

【出】:《緑参ノ遊姫 メリゴラン》1枚と《緑参ノ遊姫 アスレ【HARD】》1枚を公開する。それらのどちらか1枚を対戦相手に見せずに裏向きでルリグデッキに加える。(ゲーム終了時にそのレゾナがルリグデッキにあれば公開する)



アイアイ★クイーン 緑 ルリグ レベル3 リミット6

<アイアイ> 《緑》×2

【自】《自分ターン》:あなたの効果1つによって<遊具>のシグニが合計1体以上場に出たとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、《緑》《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをエナゾーンに置く。

【起】《ゲーム1回》サーカス《緑×0》:あなたのデッキをシャッフルし一番上のカードをライフクロスに加える。あなたのライフクロスをすべて見て、その中からカード1枚を場に出すかエナゾーンに置き、残りをシャッフルする。

Q:「エナゾーンからシグニ3体を場に出す」など、シグニを複数同時に場に出す効果を処理したら、自動能力は何回発動しますか？

A:同時に場に出す効果の場合、「合計1体以上場に出た」が1回起こりましたので、1回発動します。

Q:起動能力を使用した際、ライフクロスからカード1枚を選ばないことはできますか？

A:いいえ、できません。ライフクロスのうち1枚は必ず場に出すかエナゾーンに置く必要があります。

Q:起動能力を使用した際、ライフクロスからスペルを選んで場に出そうすることはできますか？

A:いいえ、スペルは場に出すことができません。そのカードを選んだ場合、それはエナゾーンに置かれます。



ミュウ=ハッチ 黒 ルリグ レベル0 リミット0

<ミュウ> 《黒》×0



ミュウ=ラーバ 黒 ルリグ レベル1 リミット2
<ミュウ> 《黒》×0



ミュウ=クラフト 黒 ルリグ レベル2 リミット5
<ミュウ> 《黒》×1

【出】:《黒大幻蟲 アラクネ・パイダ》1枚と《黒大幻蟲 オウグソク【FA】》1枚を公開する。それらのどちらか1枚を対戦相手に見せずに裏向きでルリグデッキに加える。(ゲーム終了時にそのレゾナガルリグデッキにあれば公開する)



ミュウ=パピヨン 黒 ルリグ レベル3
<ミュウ> 《黒》×2

レベル3 リミット6

リミット6

【自】《自分ターン》《ターン2回》:あなたの＜凶蟲＞のシグニ1体が場に出たとき、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2枚トラッシュに置く。②対戦相手のシグニ1体を対象とし、対戦相手のトラッシュからカード1枚をその【チャーム】にする。

【起】《ゲーム1回》サイレント《黒×0》:次の対戦相手のターン終了時まで、このルリグは「【自】:対戦相手のシグニ1体が場に出たとき、ターン終了時まで、そのシグニは能力を失う。」を得る。

Q: ゲーム1能力のサイレントを使用しました。対戦相手の出現時能力を持つシゲニが場に出たとき、その出現時能力は発動しますか？

A: はい、発動します。対戦相手のシグニが場に出たとき、その出現時能力とサイレントによる自動能力がそれぞれトリガーし、ターンプレイヤー側から発動します。発動前に元のカードが能力を失ったとしても、既にトリガーしている能力は発動でき、効果を処理できます。



コード・ピルルク 青 ルリグ レベル0
<ピルルク> 《青》×0

レベル0

リミット0



コード・ピルルク・π² 青黒 ルリグ レベル1 リミット2
<ピルルク> 《青/黒》×0

【常】:このルリグは青かつ黒のルリグにしかグロウできない。(青と黒の2色を持つルリグしか上に重ねられない)



コード・ピルルク・φ² 青黒 ルリグ レベル2 リミット5
<ピルルク> 《青/黒》×1

【グロウ】青かつ黒のルリグ(このカードは青と黒の2色を持つルリグからしかグロウできない)

【常】:このルリグは青かつ黒のルリグにしかグロウできない。(青と黒の2色を持つルリグしか上に重ねられない)



コード・ピルルク・APEX2 青黒 ルリグ レベル3 リミット6
<ピルルク> 《青》×1《黒》×1

【グロウ】青かつ黒のルリグ

【自】《自分ターン》《ターン1回》: あなたがスペルを使用したとき、あなたの場に＜電機＞のシグニがある場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。

【起】《ゲーム1回》カタルシス《青×0》: あなたのトラッシュからコストの合計が2以下のスペル1枚を対象とし、それをコストを支払わずに使用する。

Q: 自分の場にシグニが何もないときにスペルを使用しました。自動能力は発動しますか？

A: はい、トリガー条件は「あなたがスペルを使用したとき」なのでトリガーして発動します。あなたの場に＜電機＞のシグニがありませんので効果は何もありませんが発動はしていますので、ターン1回制限のこの能力はこのターンもう発動しません。

Q: 自分の場にシグニが何もないときにスペル《ダーク・ファング》を使用し、効果で＜電機＞のシグニ1体を場に出しました。自動能力はどうなりますか？

A: スペルを使用したことでの自動能力がトリガーし、トリガーしたまま先にスペル《ダーク・ファング》の効果を処理します。その後、トリガーしていた自動能力が発動し、＜電機＞のシグニがありますので対戦相手のシグニ1体を-8000できます。

Q: 「コストの合計」とは何ですか？

A: スペルの左上に記載されているコストの合計となります。例えば、《青》×3、《無》×2のコストのスペルであればコストの合計は5となります。この起動能力で対象とできるのは、コストの合計が2以下のスペルとなります。

Q: 対戦相手の場に《コードアート Cヤンデリア》がいて、スペルの使用コストが《無》×1増えています。《コード・ピルルク・APEX2》の起動能力はどうなりますか？

A: 《コードアート Cヤンデリア》が増やすのは「コストの合計」ではなく「使用コスト」なので、《コード・ピルルク・APEX2》の起動能力は変わらずコストの合計が2以下(カード左上に記載されているコストが2以下)のスペルを対象とできます。実際に使用する際に、増えた使用コストの分の《無》×1だけ支払う必要があります。支払えない場合、対象としたスペルは使用できません。



スター・エッジ 白 アーツ 《白》×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<宇宙>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。



バニー・ムーン 白 アーツ 《白》×1
アタックフェイズ

対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】:アタックできない。」を得る。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枚まで手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。



赤計火車 赤 アーツ 《赤》×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。その中からスペルかく電機のシグニを合計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。



給油火業 赤 アーツ 《赤》×1
アタックフェイズ

対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】:このシグニがアタックしたとき、《無》《無》《無》《無》を支払わないかぎり、このシグニをバニッシュする。」を得る。手札を1枚捨て、カードを2枚引く。(手札を捨てられなくてもカードを引ける)



メインフェイズ
バヨネット・ショット 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<武勇>のシグニを1枚まで公開し手札に加え、<武勇>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、この方法で場に出たシグニは【アサシン(凍結状態のパワー12000以下のシグニ)】を得る。
(アサシン(凍結状態のパワー12000以下のシグニ)を持つシグニがアタックすると、正面のシグニが凍結状態でパワー12000以下の場合、バトルをせず対戦相手にダメージを与える)
[アサシン]
Illustration: LC



アタックフェイズ
フラッグ・ウェービング 青 アーツ 《青》×1
アタックフェイズ

対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをダウンする。カードを2枚引き、手札を1枚捨てる。



回転競技 メインフェイズ

《縁》×〇

あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から＜遊具＞のシグニを1枚まで公開し手札に加え、＜遊具＞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、あなたの＜遊具＞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、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。」を得る。

Q: 最初の効果で場に出したシグニを、後半の効果で対象にできますか？

A: はい、できます。



高速滑走 緑 アーツ
アタックフェイズ

《緑》×1

対戦相手のシグ

る。あなたのエノーネンからカードを3枚まで対象とし、それらを手札に加える。



バタフライ・ビジョン 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-10000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<凶蟲>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。



ダブル・ハーケン 黒 アーツ 《黒》×1
アタックフェイズ

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-20000する。」を得る。あなたのトラッシュからあなたのセンターリングと共に持つ色を持つシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q: このアーツで対象にされたシグニがアタックし、パワーが0以下になってバニッシュされた場合、そのシグニの「アタックしたとき」の自動能力は発動しますか？

A: はい、発動します。このアーツによる自動能力と元々持っている「アタックしたとき」の自動能力は同時にトリガーし、対戦相手が好きな順番で発動しますが、どちらから発動したとしても既にトリガーしている自動能力は発動できます。



アイス・フィンガーズ 青黒 アーツ 《青/黒》×0
メインフェイズ

あなたのデッキの上からカードを7枚見る。その中からスペルか<電機>のシグニを合計2枚まで公開し手札に加え、残りをシャッフルしてデッキの一番下に置く。その後、この方法で手札に加えたカード1枚が青で、もう1枚が黒の場合、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。



ファミリア・エンハンス 無 アーツ 《無》×0
メインフェイズ

あなたのデッキの上からカードを4枚見る。その中からあなたのセンターリグと共通する色を持つカードを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。あなたのルリグゾーンに【リミットアッパー】1つを置く。



スモーク・スリップ・ストップ 無 アーツ 《無》×4
アタックフェイス

対戦相手のルリグ1体と対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それらは「【常】:アタックできない。」を得る。



ゲッティング・レディ 無 ピース 《無》×0
メインフェイス

あなたのセンタールリグがアップ状態の場合、カードを2枚引く。あなたのすべてのルリグをアップする。

Q: センタールリグがダウン状態でこのアーツを使用したらどうなりますか？

A: アップ状態ではありませんのでカード2枚は引けませんが、後半の効果は処理できますのであなたのすべてのルリグをアップします。



ドーナ『かっ飛ばす!』 白 アシストルリグ レベル2 リミット+1
<ドーナ> メインフェイズ／アタックフェイズ 《無》×1

【出】: ターン終了時まで、このルリグは「【自】《ターン1回》: あなたのシグニ1体が場を離れたとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。」を得る。



カーニバル -選- 赤 アシストルリグ レベル2 リミット+1
<カーニバル> メインフェイズ 《無》×0

【自】《ターン1回》: あなたのルリグ1体がアタックしたとき、以下の3つから1つを選ぶ。①カードを1枚引く。②【エナチャージ1】③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。

【出】: カードを1枚引くか【エナチャージ1】をする。



あやの旗あげゲーム！ 青 アシストルリグ レベル2 リミット+1
 <あや> メインフェイズ 《無》×1

【出】:カードを3枚引く。

【出】:あなたの手札からカードを1枚まで裏向きでルリグゾーンに置く。次の対戦相手のアタックフェイズ開始時、そのカードを表向きにしてトラッシュに置き、そのカードと同じレベルの対戦相手のすべてのシグニをダウンする。

Q: 出現時能力で裏向きに置いたカードがスペルだった場合、どうなりますか？

A: スペルにはレベルがありませんので、シグニはダウンできません。



羅星闘姫 ミルキィウェイ 白 シグニ レベル3
 <奏羅: 宇宙> パワー10000

【自】: このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《明星の使者 サシェ・モティエ》がいる場合、パワーがこのシグニのパワーの半分以下の対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。

【起】: 《ターン1回》エナゾーンから<宇宙>のシグニ2枚をトラッシュに置く: 次の対戦相手のターン終了時まで、このシグニのパワーは+10000され、このシグニは「【常】: あなたの効果1つによってこのシグニを参照する場合、レゾナとしても扱う。」を得る。

Q: 常時能力の「あなたの効果1つによってこのシグニを参照する場合、レゾナとしても扱う。」とは具体的にどのような効果ですか？

A: 例えば《羅闘星 アルデバラン》の「それがレゾナの場合、代わりに次の対戦相手のターン終了時まで、そのパワーを+5000する。」のような効果に該当するようになります。効果によって参照する時のみレゾナとして扱いますので、場を離れる際のルールはレゾナではなく通常のシグニとして場を離れます。



聖天姫 オーズ 白 シグニ
<奏像: 天使> パワー10000

レベル3

【常】: あなたの他の白のシグニは対戦相手の効果によって能力を失わない。
【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの他のシグニ1体を対象とし、《白》を支払ってもよい。そうした場合、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、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。」を得る。

【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、それを手札に戻す。②カードを1枚引く。

Q: このシグニと、他に白のシグニが1体場に出ています。《ホワイト・ホール》の「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。」のような効果を受けた場合、どうなりますか？

A: 《聖天姫 オーズ》ではない他の白のシグニは能力を失いませんが、《聖天姫 オーズ》は能力を失います。



コードハート ロンドウバV2 赤 シグニ レベル3
<奏械: 電機> パワー12000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《ララ・ルー "Third"》がいる場合、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。このシグニが覚醒状態の場合、代わりに対戦相手のパワー-13000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

【自】: このシグニがアタックしたとき、あなたの場に他の<電機>のシグニがあり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。

Q: 覚醒状態とは何ですか？

A: シグニは「覚醒する」という効果によって覚醒状態になることがあります。覚醒状態になっただけでは何も起こりませんが、覚醒状態であることを参考する効果などがあります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



轟砲 パワードスーツ 赤 シグニ レベル3
<奏武: ウェポン> パワー12000

【常】: このシグニはバニッシュされない。

【自】《ターン1回》: このシグニが対戦相手の、能力か効果の対象になったとき、ターン終了時まで、このシグニは【常】能力を失う。" 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。

Q: このシグニの常時能力が有効な間、このシグニはパワーが0になっても、バトルによってもバニッシュされませんか？

A: はい、効果によるバニッシュだけでなく、それらのルールによるバニッシュもされません。ただし、バニッシュではなく「場からエナゾーンに置く」という効果は受けます。

Q: このシグニが「シグニ1体を対象とし、それをバニッシュする」という効果の対象になったらどうなりますか？

A: 対象になったので自動能力がトリガーしますが、まずはそのバニッシュする効果を先に処理しますので、バニッシュはされません。その後に自動能力が発動し、常時能力を失った《轟砲 パワードスーツ》が場に残ります。

Q: このシグニが「【常】: アタックできない。」を得させる効果の対象になった場合、どうなりますか？

A: このシグニが「【常】: アタックできない。」を得た後、自動能力が発動します。このシグニは常時能力を失いますので、アタックできない常時能力も失います。



蒼将姫 ベオウルフ 青 シグニ レベル3

<奏像: 武勇> パワー10000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《ソワイ＝スリー》がいる場合、対戦相手のすべてのシグニを凍結する。

【自】: このシグニがアタックしたとき、あなたの場に他の<武勇>のシグニがある場合、カードを1枚引くか、対戦相手は手札を1枚捨てる。



羅原姫 Pt 青 シグニ レベル3

<奏羅: 原子> パワー10000

【自】《ターン1回》: あなたの青のシグニ1体がバニッシュされたとき、以下の2つから1つを選ぶ。①カードを1枚引く。②あなたの手札からレベル1のシグニ1枚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。

【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。そうした場合、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【ライフバースト】: 対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それをデッキの一番下に置く。

Q: 上の自動能力は、このシグニ自身がバニッシュされても発動しますか？

A: はい、発動します。

Q: 下の自動能力でこのシグニをバニッシュした場合、どのように処理しますか？

A: まずは下の自動能力を最後まで処理しますので、対戦相手は手札を1枚捨てます。その後、このターンにまだ上の自動能力が発動していなければ、発動します。



参ノ遊姫 ベイゴマ 緑 シグニ レベル3
<奏武:遊具> パワー12000

【自】:このシグニがアタックしたとき、そのアタック終了時、あなたの場に《アイヤイ★クイーン》がいる場合、あなたのエナゾーンからレベル2以下の＜遊具＞のシグニ1枚を対象とし、《緑》《緑》《無》を支払ってよい。そうした場合、それと場にあるこのシグニの場所を入れ替える。それの【出】能力は発動しない。

【出】:あなたの手札から＜遊具＞のシグニを2枚までエナゾーンに置く。

Q:自動能力で入れ替えて場に出るシグニは、アップ状態で場に出ますか？

A:はい、アップ状態で場に出ます。



羅輝石 スフェーン 緑 シグニ レベル3
<奏羅:宝石> パワー12000

【常】《相手ターン》:あなたの緑のシグニ1体が対戦相手の効果によって場を離れる場合、《緑》《無》を支払ってよい。そうした場合、代わりにターン終了時まで、このシグニはこの能力を失う。

【自】: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、あなたのすべてのシグニのパワーを+2000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:このシグニが対戦相手の、パワーをマイナスする効果を受けてパワーが0になりました。常時能力は使えますか？

A: いいえ、できません。パワーが0になったときにバニッシュされるのはルール処理であり、対戦相手の効果によって場を離れるわけではありません。



幻蟲姫 ヘラカブト 黒 シグニ レベル3
<奏生:凶蟲> パワー10000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《ミュウ=パピヨン》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、そのパワーを-5000する。それに【チャーム】が付いている場合、代わりにターン終了時まで、それのパワーを-10000する。

【起】: 《ターン1回》エナゾーンから<凶蟲>のシグニ1枚をトラッシュに置く: 対戦相手のシグニ1体を対象とし、このターン、それがバニッシュされる場合、エナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれる。



コードアンシエンツ ティンダロス 黒 シグニ レベル3
<奏械:古代兵器> パワー12000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、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。このターンにこのシグニがトラッシュから場に出していた場合、代わりに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。

【自】: あなたのメインフェイズの間、このカードがあなたの効果によってデッキからトラッシュに置かれたとき、《黒》を支払ってもよい。そうした場合、このカードをトラッシュから場に出す。

【ライフバースト】: 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。



幻怪姫 ダークベアード 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、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。

【出】《黒》: 対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーをあなたのルリグトラッシュにあるアーツ1枚につき-1000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、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: 【アサシン(パワー5000以下のシグニ】とは何ですか？

A: 【アサシン(パワー5000以下のシグニ】を持つシグニはアタックした際、正面のシグニがパワー5000以下である場合、バトルをせずに對戦相手にダメージを与えます。



コードハート Cメラ 青黒 シグニ レベル3
<奏機: 電機> パワー12000

【自】《相手ターン》《ターン1回》: グロウフェイズ以外で対戦相手の効果によってカードが1枚以上対戦相手の手札に移動したとき、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【起】《ターン1回》《青》《黒》: あなたの場に《コード・ピルルク・APEX2》がいる場合、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<電機>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1枚引く。

Q: 自動能力はどのような場合にトリガーしますか？

A:カードを引く効果、デッキの上を見て手札に加える効果、トラッシュやエナゾーンなどから手札に加える効果などでトリガーします。

ドローフェイズのドローは対戦相手の効果によってではないため、トリガーしません。



羅星 スペースキャット 白 シグニ レベル1
<奏羅:宇宙> パワー3000

【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<宇宙>のシグニのパワーを+2000 する。



羅闘星 ポラリス 白 シグニ レベル1
<奏羅:宇宙> パワー3000

【出】手札から<宇宙>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。その中からレベル1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。 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。



コードアート Hクネツ 白 シグニ レベル1
<奏械: 電機> パワー2000

【出】: あなたのデッキの上からカードを7枚見る。その中からスペルを1枚まで公開し手札に加え、残りをシャッフルしてデッキの一番下に置く。この方法でカードを手札に加えた場合、手札を1枚捨てる。



羅星 アクイラ 白 シグニ レベル2
<奏羅: 宇宙> パワー5000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのエナゾーンから<宇宙>のシグニ1枚をトラッシュに置いてよい。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3000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。
- ②あなたの場にレゾナがある場合、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。



羅闘星 アルデバラン 白 シグニ レベル2
<奏羅: 宇宙> パワー8000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの他の<宇宙>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+2000する。それがレゾナの場合、代わりに次の対戦相手のターン終了時まで、そのパワーを+5000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、それは【常】: アタックできない。を得る。カードを1枚引く。

Q:

A:



幻蟲 カイガラムシ 白 シグニ レベル2
<奏生: 凶蟲> パワー8000

【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、このシグニのパワーをあなたの場にある他の<凶蟲>のシグニ1体につき+2000する。

【出】: ターン終了時まで、【チャーム】が付いている対戦相手のすべてのシグニは能力を失う。

【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。



羅星 アプス 白 シグニ レベル3
<奏羅:宇宙> パワー12000

【自】:あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの他のシグニ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+5000する。それがレゾナの場合、代わりに次の対戦相手のターン終了時まで、そのパワーを+10000する。



レゾナンス・フープ 白 スペル 《白》×0

あなたの<宇宙>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+5000する。それがレゾナの場合、次の対戦相手のターン終了時まで、それは【常】:このシグニが対戦相手の効果によって場を離れる場合、代わりにこの能力を失う。そうした場合、このシグニをダウンする。」を得る。

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



コードアート ハットサンドメーカー
<奏械: 電機> パワー2000

赤 シグニ レベル1

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、以下の2つから1つを選ぶ。
 ①あなたの場に他の<電機>のシグニがある場合、対戦相手のパワー**2000**以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。
 ②このシグニが覚醒状態の場合、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: 覚醒状態とは何ですか？

A: シグニは「覚醒する」という効果によって覚醒状態になることがあります。覚醒状態になっただけでは何も起こりませんが、覚醒状態であることを参照する効果などがあります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



コードアート アメリカンドッグメーカー
<奏械: 電機> パワー3000

赤 シグニ レベル1

【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スペルを使用していた場合、対戦相手のエナゾーンから対戦相手のセンターリグと共通する色を持たないカード1枚を対象とし、それをトランッシュに置く。

【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)



幻蟲 アカシジミ 赤 シグニ レベル1
<奏生:凶蟲> パワー2000

【自】: このシグニがアタックしたとき、あなたの場に他の<凶蟲>のシグニがある場合、対戦相手のパワー2000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



コードアート バルーンマシン 赤 シグニ レベル2
<奏械:電機> パワー5000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、以下の2つから1つを選ぶ。

- ①このターンにあなたが赤のスペルを使用していた場合、対戦相手のパワー3000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。
- ②このシグニが覚醒状態の場合、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。

Q: 覚醒状態とは何ですか？

A: シグニは「覚醒する」という効果によって覚醒状態になることがあります。覚醒状態になっただけでは何も起こりませんが、覚醒状態であることを参考する効果などがあります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



コードアート Yキソバキ 赤 シグニ レベル2
<奏械: 電機> パワー8000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、以下の2つから1つを選ぶ。

- ①対戦相手のエナゾーンにカードが2枚以上ある場合、あなたのエナゾーンから<電機>のシグニ1枚をトラッシュに置いててもよい。そうした場合、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。
- ②このシグニが覚醒状態で対戦相手のエナゾーンにカードが3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2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: 覚醒状態とは何ですか？

A: シグニは「覚醒する」という効果によって覚醒状態になることがあります。覚醒状態になっただけでは何も起こりませんが、覚醒状態であることを参考する効果などがあります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



弐ノ遊 センコウハナビ 赤 シグニ レベル2
<奏武: 遊具> パワー8000

【自】《自分ターン》《ターン1回》: あなたの効果によって他の<遊具>のシグニ1体が場に出たとき、対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから<遊具>のシグニ1枚をトラッシュに置いててもよい。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。



コードアート Aカデンワ 赤 シグニ レベル3
<奏械:電機> パワー10000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のエナゾーンから対戦相手のセンター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。このシグニが覚醒状態の場合、代わりに対戦相手のエナゾーンから対戦相手のセンターリグと共通する色を持たないカードを3枚まで対象とし、それらをトラッシュに置く。

Q: 覚醒状態とは何ですか？

A: シグニは「覚醒する」という効果によって覚醒状態になることがあります。覚醒状態になっただけでは何も起こりませんが、覚醒状態であることを参考する効果などがあります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなっています。



電熱の覚醒 赤 スペル 《赤》×0

あなたの<電機>のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それを覚醒状態にする。

【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。

Q: 覚醒状態とは何ですか？

A:シグニは「覚醒する」という効果によって覚醒状態になることがあります。覚醒状態になっただけでは何も起こりませんが、覚醒状態であることを参考する効果などがあります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



蒼将 イサミ 青 シグニ レベル1
<奏像:武勇> パワー3000

【自】:あなたのターン終了時、カードを1枚引く。対戦相手の場に凍結状態のシグニがない場合、手札を1枚捨てる。

Q:自動能力では、対戦相手の場に凍結状態のシグニがあってもなくても、カードを1枚引きますか？

A:はい、まずターン終了時に発動してカードを1枚引き、対戦相手の場に凍結状態のシグニがなければ1枚捨てます。凍結状態のシグニがあれば引いたのみで効果は終了します。



蒼将 ソンショウコウ 青 シグニ レベル1
<奏像:武勇> パワー3000

【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】: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。対戦相手は手札を1枚捨てる。



コードアート フットマッサージャー
<奏械: 電機> パワー3000

青 シグニ レベル1

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、手札から<電機>のシグニを1枚捨ててもよい。そうした場合、対戦相手は手札を1枚捨てる。この効果であなたが黒の<電機>のシグニを捨てた場合、代わりに対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

【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。



壹ノ遊 ビニールサメ
<奏武: 遊具> パワー2000

青 シグニ レベル1

【自】: あなたのターン終了時、このターンにあなたの効果によってこのシグニが場に出でた場合、カードを1枚引く。



蒼将 オウキ 青 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、以下の2つから1つを選ぶ。

- ①あなたの場に他の<武勇>のシグニがある場合、対戦相手のシグニを2体まで対象とし、それらを凍結する。
- ②あなたのエナゾーンから<武勇>のシグニ1枚をトラッシュに置いててもよい。そうした場合、ターン終了時まで、このシグニは【アサシン(凍結状態のパワー3000以下のシグニ)】を得る。

Q:【アサシン(凍結状態のパワー3000以下のシグニ)】とは何ですか？

A:【アサシン(凍結状態のパワー3000以下のシグニ)】を持つシグニはアタックした際、正面のシグニがパワー3000以下であり凍結状態である場合、バトルをせずに対戦相手にダメージを与えます。



蒼将 タイコウボウ 青 シグニ レベル2
<奏像:武勇> パワー8000

【自】:あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に他の<武勇>のシグニがある場合、以下の2つから1つを選ぶ。

- ①対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを凍結する。
- ②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、対戦相手は手札を1枚捨てる。

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



コードアート ニッククーラー 青 シグニ レベル2
<奏械: 電機> パワー5000

【自】: このシグニがアタックしたとき、以下の2つから1つを選ぶ。

- ①あなたの場に黒の<電機>のシグニがある場合、カードを1枚引く。
- ②このターンにあなたがスペルを使用していた場合、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1体を対象とし、それをダウンする。



羅星 パイシース 青 シグニ レベル2
<奏羅: 宇宙> パワー8000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、カードを1枚引く。あなたの場にレゾナがない場合、手札を1枚捨てる。

【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一一番下に置く。



蒼将 レンパ 青 シグニ レベル3
<奏像:武勇> パワー10000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手は手札を1枚捨てる。対戦相手の場に凍結状態のシグニがある場合、代わりに対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。



ブレイブ・スティンガー 青 スペル 《青》×1

あなたの<武勇>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(凍結状態のパワー8000以下のシグニ)】を得る。
（【アサシン(凍結状態のパワー8000以下のシグニ)】を持つシグニがアタックすると、正面のシグニが凍結状態でパワー8000以下の場合、バトルをせず対戦相手にダメージを与える）

【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。



壹ノ遊 カタカタ 緑 シグニ レベル1
<奏武:遊具> パワー3000

【自】: このシグニがアタックしたとき、そのアタック終了時、あなたのエナゾーンからレベル1の<遊具>のシグニ1枚を対象とし、場にあるこのシグニをエナゾーンに置いててもよい。そうした場合、それをダウン状態で場に出す。その【出】能力は発動しない。

Q: アタック終了時とはどのタイミングになりますか？

A: アタックによる処理が全て終わった後となります。アタックによりライフクロスがクラッシュされ、ライフバーストの発動まで終わった後となりますので、もしライフバーストによりこのシグニが場を離れていたら、このシグニをエナゾーンに置けずに以降の処理はできなくなります。

Q: この効果によってシグニを場に出す際、このシグニがあったシグニゾーン以外にも出せますか？

A: はい、この効果は入れ替えではないので、空いているシグニゾーンであればどのシグニゾーンでも出せます。



壹ノ遊 シシマイ 緑 シグニ レベル1
<奏武:遊具> パワー3000

【出】手札から<遊具>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<遊具>のシグニ1枚をエナゾーンに置き、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】: 【エナチャージ1】をする。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。



翠将 カメハメハ 緑 シグニ レベル1
<奏像: 武勇> パワー3000

【常】: あなたのエナゾーンに<武勇>のシグニがあるかぎり、このシグニのパワーは+5000される。



式ノ遊 フラフープ 緑 シグニ レベル2
<奏武: 遊具> パワー8000

【自】: このシグニがアタックしたとき、そのアタック終了時、あなたのエナゾーンからレベル2以下の<遊具>のシグニ1枚を対象とし、場にあるこのシグニをエナゾーンに置いててもよい。そうした場合、それをダウン状態で場に出す。その【出】能力は発動しない。

Q: アタック終了時とはどのタイミングになりますか？

A: アタックによる処理が全て終わった後となります。アタックによりライフクロスがクラッシュされ、ライフバーストの発動まで終わった後となりますので、もしライフバーストによりこのシグニが場を離れていたら、このシグニをエナゾーンに置けずに以降の処理はできなくなります。

Q: この効果によってシグニを場に出す際、このシグニがあつたシグニゾーン以外にも出せますか？

A: はい、この効果は入れ替えではないので、空いているシグニゾーンであればどのシグニゾーンでも出せます。



式ノ闘遊 ブランコ 緑 シグニ レベル2
<奏武:遊具> パワー5000

【自】: あなたのターン終了時、このターンにあなたの効果によってこのシグニが場に出ていた場合、【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。



コードアート ロンノコ 緑 シグニ レベル2
<奏械:電機> パワー5000

【常】: あなたのトラッシュにスペルがあるかぎり、このシグニのパワーは+5000される。

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、このシグニが覚醒状態の場合、対戦相手のパワー12000以上のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってよい。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7000以上のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってよい。そうした場合、それをバニッシュする。

Q: 覚醒状態とは何ですか？

A: シグニは「覚醒する」という効果によって覚醒状態になることがあります。覚醒状態になっただけでは何も起こりませんが、覚醒状態であることを参考する効果などがあります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



参ノ遊 クネプフェ 緑 シグニ レベル3
<奏武:遊具> パワー10000

【出】: あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からレベル2以下のシグニ1枚をエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。



曲芸 緑 スペル 《緑》×0

以下の2つから1つを選ぶ。

- ①あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中から<遊具>のシグニ1枚をエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。
- ②あなたのエナゾーンから<遊具>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】: 【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。



幻蟲 イナゴ 黒 シグニ レベル1
<奏生:凶蟲> パワー2000

【出】手札から<凶蟲>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。あなたの場に他の<凶蟲>のシグニがある場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-5000する。



幻蟲 ダンゴムシ 黒 シグニ レベル1
<奏生:凶蟲> パワー3000

【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<凶蟲>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】: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)



コードアート Mウス 黒 シグニ レベル1
<奏械: 電機> パワー2000

【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、手札から<電機>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、そのパワーを-3000する。この効果で青の<電機>のシグニを捨てた場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-5000する。



羅星 コルンバ 黒 シグニ レベル1
<奏羅: 宇宙> パワー2000

【出】手札から<宇宙>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。このコストでレベル1のシグニを捨てた場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-5000する。



幻闘蟲 オオムラサキ 黒 シグニ レベル2
<奏生:凶蟲> パワー5000

【出】手札から<凶蟲>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-5000する。それに【チャーム】が付いている場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-8000する。



幻蟲 ヒグラシ 黒 シグニ レベル2
<奏生:凶蟲> パワー5000

【出】エナゾーンから<凶蟲>のシグニ1枚をトラッシュに置く: 対戦相手のシグニ1体を対象とし、以下の2つから1つを選ぶ。①このターン、あなたの効果によってそのパワーが-（マイナス）される場合、代わりに2倍-（マイナス）される。②それに【チャーム】が付いている場合、このターン、あなたの効果によってそのパワーが-される場合、代わりに3倍-される。

【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。

Q: ②【チャーム】が付いているか確認するのは、効果処理時ですか？ 実際にマイナスするときですか？
A: 効果処理時となります。②の効果処理時に【チャーム】が付いていれば、以降【チャーム】が外れてもこのターンは3倍マイナスされます。



コードアート Hイゼンネコ
<奏械:電機> 黒 シグニ
レベル2
パワ-5000

【出】エナゾーンから<電機>のシグニ1枚をトラッシュに置く:あなたのトラッシュから黒のスペル1枚を対象とし、それを手札に加える。



コードアート Kボード
<奏械:電機> 黒 シグニ
レベル2
パワ-5000

【自】:このシグニがアタックしたとき、以下の2つから1つを選ぶ。

①あなたの場に青の<電機>のシグニがある場合、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このターンにあなたがスペルを使用していた場合、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-2000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。



凶将 リンショウジョ 黒 シグニ レベル2
<奏像:武勇> パワー8000

【起】《ダウン》エナゾーンから<武勇>のシグニ1枚をトラッシュに置く:あなたのトラッシュから<武勇>のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。 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。



幻蟲 カゲロウ 黒 シゲニ レベル3
<奏生:凶蟲> パワー10000

【出】《黒》《無》: 対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-12000する。それに【チャーム】が付いている場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-15000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)



コードアート ハッドホン 黒 シグニ レベル3
<奏械:電機> 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、ターン終了時まで、そのパワーを-3000する。このターンにあなたがスペルを使用していた場合、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)



ビートル・ブレード 黒 スペル 《黒》×1

あなたの<凶蟲>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、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。それに【チャーム】が付いている場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-10000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。



ダーク・ファング

黒

スペル

《黒》×1《青》×1

あなたのトラッシュから<電機>のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。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、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手は手札を2枚捨てる。②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-5000する。」を得る。

【ライバースト】: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。



コードアート ロンタク 青黒 シグニ
<奏械:電機> パワー5000

レベル1

(エナコストを支払う際、このカードは青か黒1つとして支払える)



紅将 パロミテ 赤 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、対戦相手のエナゾーンにカードが2枚以上ある場合、あなたのアップ状態のルリグ1体をダウンしてもよい。その後、対戦相手のエナゾーンからこの方法でダウンしたルリグと共に通する色を持つカード1枚を対象とし、それをトラッシュに置く。



幻獣 ステカイ 青 シグニ レベル1
<奏生:地獣> パワー2000

【常】:あなたの手札が5枚以上あるかぎり、このシグニのパワーは+5000される。
【自】:あなたのターン終了時、このシグニのパワーが10000以上の場合、カードを1枚引く。



幻蟲 ユスリカ 黒 シグニ レベル1
<奏生:凶蟲> パワー3000

【自】: このシグニがアタックしたとき、あなたのアップ状態のルリグを好きな数ダウンする。対戦相手のデッキの上からこの方法でダウンしたルリグのレベルの合計に1を加えた枚数のカードをトラッシュに置く。

【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、そのパワーを-8000する。



幻龍 ニッポン 緑 シグニ レベル2
<奏生:龍獸> パワー5000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手が《無》を支払わないかぎり、[エナチャージ1]をする。



サーバント # 無 シグニ レベル1
<奏元> ガード パワー1000

【ガード】(このカードを手札から捨てることで、ルリグのアタックによるダメージを一度防ぐ)
【常】:【マルチエナ】(エナコストを支払う際、このカードは好きな色1つとして支払える)

【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。



白羅星姫 サタン 白 シグニ／レゾナ／クラフト レベル3
<奏羅:宇宙> パワー12000

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計2枚トラッシュに置く
【常】《自分ターン》:対戦相手はシグニを2体までしか場に出すことができない。(すでに場に3体以上ある場合は2体になるようにシグニをトラッシュに置く)
(レゾナでありクラフトであるシグニはリムーブできず場を離れるとゲームから除外される)



白羅星姫 フルムーン 白 シグニ／レゾナ／クラフト レベル3
<奏羅:宇宙> パワー12000

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計3枚トラッシュに置く
【常】《相手ターン》: あなたの他のシグニは【シャドウ(シグニ)】を得る。(それらのシグニは対戦相手のシグニによって対象にされない)
【出】: 次の対戦相手のターンの間、対戦相手はシグニアタックステップにシグニで合計一度しかアタックできない。



コードヒート ウイクロンジャービークル 赤 シグニ／レゾナ／クラフト レベル3
<奏械:電機> パワー12000

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計2枚トラッシュに置く
【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、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。
【出】: あなたのトラッシュからスペル1枚を対象とし、それを手札に加える。
(レゾナでありクラフトであるシグニはリムーブできず場を離れるとゲームから除外される)



コードヒート ウィクロンジャー・ロボ
<奏機: 電機> パワー12000

赤 シグニ／レゾナ／クラフト

レベル3

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計3枚トラッシュに置く
【常】: このシグニが対戦相手の効果によって場を離れる場合、代わりにこの能力を失う。そうした場合、このシグニをダウンする。
【自】: このシグニがアタックしたとき、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。

Q: このシグニがダウンしていた場合でも、常時能力で場を離れることを防げますか？

A: はい、できます。その場合はダウンしたまま、この能力を失うのみとなります。

Q: このシグニが対戦相手の、パワーをマイナスする効果を受けてパワーが0になりました。常時能力で場を離れることを防げますか？

A: いいえ、できません。パワーが0になったときにバニッシュされるのはルール処理であり、対戦相手の効果によって場を離れるわけではありません。



蒼穹将姫 ニヴルヘイム
<奏像: 武勇> パワー12000

青 シグニ／レゾナ／クラフト

レベル3

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計2枚トラッシュに置く
【常】: 対戦相手はドローフェイズの間にカードを合計1枚までしか引けない。
【自】: このシグニが場を離れたとき、カードを2枚引くか、対戦相手は手札を2枚捨てる。
(レゾナでありクラフトであるシグニはリムーブできず場を離れるとゲームから除外される)



蒼穹将姫 ユミル 青 シグニ/レゾナ/クラフト レベル3
<奏像: 武勇> パワー12000

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計3枚トラッシュに置く
【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手の凍結状態のすべてのシグニをダウンし、対戦相手の他のすべてのシグニを凍結する。
【出】: 対戦相手のルリグ1体を対象とし、それを凍結する。



緑参ノ遊姫 メリゴラン 緑 シグニ/レゾナ/クラフト レベル3
<奏武: 遊具> パワー12000

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計2枚トラッシュに置く
【自】: このシグニがアタックしたとき、あなたのエナゾーンからカードを1枚まで対象とし、それを手札に加える。
【自】: このシグニが場を離れたとき、あなたのエナゾーンからカードを1枚まで対象とし、それを手札に加える。
【出】: 【エナチャージ2】



緑参ノ遊姫 アスレ【HARD】 緑 シグニ／レゾナ／クラフト レベル3
<奏武:遊具> パワー12000

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計3枚トラッシュに置く
【自】《ターン1回》:あなたのシグニがバトルによって対戦相手のシグニ1体をバニッシュしたとき、【エナチャージ1】をする。
【自】:このシグニがバトルによって対戦相手のシグニ1体をバニッシュしたとき、このシグニをアップする。
(レゾナでありクラフトであるシグニはリムーブできず場を離れるとゲームから除外される)



黒大幻蟲 アラクネ・パイダ 黒 シグニ／レゾナ／クラフト レベル3
<奏生:凶蟲> パワー12000

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計2枚トラッシュに置く
【自】:各アタックフェイズ開始時、ターン終了時まで、【チャーム】が付いている対戦相手のすべてのシグニは能力を失う。
【自】:【チャーム】が付いている対戦相手のシグニ1体がバニッシュされたとき、カードを1枚引く。
【起】《ターン1回》《黒×0》:対戦相手のシグニ1体を対象とし、対戦相手のトラッシュからカード1枚をその【チャーム】にする。（【チャーム】は裏向きでシグニに付き、1体に1枚までしか付けられない）



黒大幻蟲 オウグソク【FA】 黒 シグニ／レゾナ／クラフト レベル3
<奏生:凶蟲> パワー12000

【出現条件】《メインフェイズアイコン》手札とエナゾーンからシグニを合計3枚トラッシュに置く
【自】: このシグニが場を離れたとき、あなたのトラッシュから黒のシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。
【出】: ターン終了時まで、【チャーム】が付いている対戦相手のすべてのシグニのパワーを-10000する。
(レゾナでありクラフトであるシグニはリムーブできず場を離れるとゲームから除外される)



MC.LION 3rdVerse-ULT 白 ルリグ レベル3 リミット6
<Card Jockey> <LION> 《白》×2

【起】《ダウン》: 対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。
【起】《ゲーム1回》バイブスMAX《白×0》: ターン終了時まで、このルリグは「【自】: あなたの効果1つによってカードが合計1枚以上あなたの手札に移動したとき、このルリグをアップする。」を得る。

Q: このルリグがアップ状態の場合でも、得た自動能力の条件を満たしたら発動しますか？
A: はい、発動します。アップ状態のまま発動した場合でも、《ターン2回》のうちの1回に数えられてしまいりますのでご注意ください。



コードハート Lオンプアンプ
<奏械:電機> パワー12000

白 シグニ レベル3

【自】《ターン1回》: あなたの《MC.LION 3rdVerse-ULT》がダウンしたとき、あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からスペル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】: このシグニがアタックしたとき、このターンにあなたがスペルを使用していた場合、あなたのルリグ1体を対象とし、《白》を支払ってもよい。そうした場合、それをアップする。

Q: 2体の《コードハート Lオンプアンプ》を場に出しているときに、《MC.LION 3rdVerse-ULT》がアタックしてダウンしました。《コードハート Lオンプアンプ》の上の自動能力の発動を1体だけして、もう1体は後にとっておくことはできますか？

A: いいえ、できません。自動能力はトリガー条件を満たしたらトリガーし、発動します。今回は2体ともトリガー条件を満たしていますので、どちらも強制で発動します。



DJ.LOVIT 3rdVerse-ULT
<Card Jockey> <LOVIT>

赤 ルリグ レベル3 リミット6

【起】《ダウン》: あなたのシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは【アサシン】を得る。

【起】《ゲーム1回》バイブスMAX《赤×0》: ターン終了時まで、このルリグは【自】《ターン2回》: あなたの効果1つによって対戦相手のエナゾーンからカードが合計1枚以上トラッシュに置かれたとき、このルリグをアップする。」を得る。

Q: ゲーム1回の能力で得られる自動能力は、効果によるエナの支払いでも発動しますか？

A: いいえ、発動しません。《無》などのエナコストの支払いはコストであり、効果によって移動したとは扱いません。

Q: このルリグがアップ状態の場合でも、得た自動能力の条件を満たしたら発動しますか？

A: はい、発動します。アップ状態のまま発動した場合でも、《ターン2回》のうちの1回に数えられてしまいますのでご注意ください。



幻獣神 Lターンテーブル 赤 シグニ レベル3
<奏生:地獣> パワー12000

【自】《ターン1回》:あなたの《DJ.LOVIT 3rdVerse-ULT》がダウンしたとき、対戦相手のエナゾーンからカード1枚を対象とし、それをトラッシュに置く。それが対戦相手のセンタールリグと共に持つ場合、対戦相手は【エナチャージ1】をしてよい。

【自】:このシグニがアタックしたとき、対戦相手のエナゾーンにあるカードが4枚以下の場合、あなたのルリゲ1体を対象とし、《赤》を支払ってもよい。そうした場合、それをアップする。

Q: 2体の《幻獣神 リターンテーブル》を場に出しているときに、《DJ.LOVIT 3rdVerse-ULT》がアタックしてダウンしました。《幻獣神 リターンテーブル》の上の自動能力の発動を1体だけして、もう1体は後にとっておくことはできますか？

A: いいえ、できません。自動能力はトリガー条件を満たしたらトリガーし、発動します。今回は2体ともトリガー条件を満たしていますので、どちらも強制で発動します。



VJ.WOLF 3rdVerse-ULT 緑 ルリゲ レベル3 リミット6
 <Card Jockey> <WOLF> 《緑》×2

【起】《ダウン》:あなたのシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは【Sランサー】を得る。

【起】《ゲーム1回》バイブスMAX《緑×0》:ターン終了時まで、このルリグは【自】《ターン2回》:あなたの効果1つによってあなたのエナゾーンにカードが合計1枚以上置かれたとき、このルリグをアップする。」を得る。

Q:【Sランサー】とは何ですか？

A:【Sランサー】を持つシグニがバトルでシグニをバニッシュしたときにトリガーして発動する効果です。対戦相手のライフクロスがある場合はそれを1枚クラッシュし、無い場合は対戦相手にダメージを与えます。

Q:このルリグがアップ状態の場合でも、得た自動能力の条件を満たしたら発動してしまいますか？

A:はい、発動します。アップ状態のまま発動した場合でも、《ターン2回》のうちの1回に数えられてしましますのでご注意ください。



轟砲 Wプロジェクター 緑 シグニ レベル3
<奏武:ウェポン> パワー12000

【自】《ターン1回》:あなたの《VJ.WOLF 3rdVerse-ULT》がダウントしたとき、あなたの場にあるシグニのパワーの合計が30000以上の場合、【エナチャージ1】をする。

【自】:このシグニがバトルによってシグニ1体をバニッシュしたとき、あなたのルリグ1体を対象とし、《緑》を支払ってよい。そうした場合、それをアップする。

Q:このシグニが場にあるときに自分の《VJ.WOLF 3rdVerse-ULT》がダウントしましたが、自分の場のシグニのパワーの合計が30000未満でした。上の自動能力はどうなりますか？

A:自動能力のトリガー条件が「あなたの《VJ.WOLF 3rdVerse-ULT》がダウントしたとき、」となりますので、能力がトリガーして発動します。発動した結果、条件を満たしていませんのでエナチャージはできません。何も起こっていませんが、発動はしましたのでターン1回のこの能力はこのターンは発動できません。

Q:2体の《轟砲 Wプロジェクター》を場に出しているときに、《VJ.WOLF 3rdVerse-ULT》がアタックしてダウントしました。《轟砲 Wプロジェクター》の上の自動能力の発動を1体だけして、もう1体は後にとっておくことはできますか？

A:いいえ、できません。自動能力はトリガー条件を満たしたらトリガーし、発動します。今回は2体ともトリガー条件を満たしていますので、どちらも強制で発動します。



VOGUE3-EXTREME ムジカ 黒
<DIAGRAM> <ムジカ>

ルリグ
《黒》×2

レベル3

リミット6

【常】: あなたのアタックフェイズの間、対戦相手の中央のシグニゾーンにあるシグニのパワーを-5000する。

【起】《ゲーム1回》ブレイキング《黒×0》: あなたのルリグトラッシュから《リコレクトアイコン》を持たないコストの合計が3以下の黒のアーツ1枚を対象とし、それをルリグデッキに加える。



コードラビリンス Mミラーボ 黒
<奏械: 迷宮> パワー12000

シグニ

レベル3

【自】: このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《VOGUE3-EXTREME ムジカ》がいる場合、あなたの他のレベル2以上のシグニ1体を対象とし、《黒》《無》を支払ってもよい。そうした場合、それとこのシグニの場所を入れ替える。

【出】: 対戦相手の場にあるすべてのシグニを好きなように配置し直す。

Q: このシグニがアタックし、自動能力で他のシグニと入れ替わりました。アタック自体の処理はどうなりますか？

A: 入れ替わった後の正面を参照してアタックの処理を行います。入れ替え後の正面にシグニがあればバトルを行い、なければ対戦相手にダメージを与えます。



VOGUE3-EXTREME マドカ 青 ルリグ レベル3 リミット6
 <DIAGRAM> <マドカ> 《青》×2

【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、手札から青のカードを2枚捨ててもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【起】《ゲーム1回》ブレイキング《青×0》: あなたのルリグトラッシュから《リコレクトアイコン》を持たないコストの合計が3以下の青のアーツ1枚を対象とし、それをルリグデッキに加える。



コードアンシエンツ Mドリルアーム 青 シグニ レベル3
 <奏械: 古代兵器> パワー12000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、カードを1枚引いてもよい。そうした場合、対戦相手はカードを1枚引く。

【自】: このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《VOGUE3-EXTREME マドカ》がいる場合、以下の2つから1つを選ぶ。

①対戦相手は手札を2枚捨てる。

②対戦相手の手札が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-5000する。

Q: 上の自動能力で、対戦相手がカードを引くのは強制ですか？

A: はい、あなたが引いた場合は対戦相手が引くのは強制となります。



VOGUE3-EXTREME サンガ
<DIAGRAM> <サンガ>

緑 ルリグ
《緑》x2

レベル3 リミット6

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にあるシグニが持つ色が合計3種類以上ある場合、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、それをエナゾーンに置く。
【起】《ゲーム1回》ブレイキング《緑x0》: あなたのルリグトラッシュから《リコレクトアイコン》を持たないコストの合計が3以下の緑のアーツ1枚を対象とし、それをルリグデッキに加える。



ドライ=Sテッセン
<奏武: 毒牙>

緑 シグニ

レベル3

パワー10000

【自】: あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《VOGUE3-EXTREME サンガ》がいる場合、色1つを宣言し、あなたのエナゾーンから宣言した色を持つカード1枚をトラッシュに置いててもよい。そうした場合、次の対戦相手のターン終了時まで、このシグニは【シャドウ(宣言した色のシグニ)】を得、追加で宣言した色を得る。

【自】: このシグニがアタックしたとき、このシグニと共に持つ対戦相手のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

Q: 上の自動能力で、白を宣言して《サーバント #》をトラッシュに置けますか？

A: いいえ、できません。これはエナコストの支払いではないので、【マルチエナ】は適用できず、《サーバント #》は無色のシグニとなります。

Q: 【シャドウ(宣言した色のシグニ)】を得た場合、シグニのライフバーストからも対象にされませんか？

A: はい、それが宣言した色を持つシグニのカードであれば、対象にされません。