

DIVALリグバック No Limit&うちゅうのはじまり

セットルールガイド

用語解説

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枚ある状態で《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。

エクシード

- エクシードとは、コストの一種です。「エクシード X」を支払う場合、あなたのルリグの下に置かれているカードX枚をルリグトラッシュに置くことで、そのコストを支払うことができます。
- アシストルリグがいる場合はエクシードのコストとして、アシストルリグとセンタールリグの両方の下からルリグトラッシュに置くことができます。

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。
- 「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。

【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合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。
-



ホワイト・ディストラクト 白 アーツ 《白》×1
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。【ルリグバリア】1つを得る。

《リコレクトアイコン》[4枚以上] その後、追加でエクシード3を支払ってもよい。そうした場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。このターンと次のターンの間、対戦相手はそれと同じ名前のシグニを新たに場に出せない。（すでに場にあるシグニはこの効果の影響を受けない）

Q：エクシード3を払うのはいつですか？

A：上の効果进行处理し、【ルリグバリア】1つを得た後となります。そこでエクシード3を支払うかどうかを決め、支払った場合は対象のシグニを選んで追加の効果が発生します。

Q：リコレクトによる効果で対戦相手のシグニを対象にしましたが、何らかの効果でそのシグニが手札に戻らずに場に留まりました。どうなりますか？

A：その場合でも、このターンと次のターンの間は、対戦相手はそれと同じ名前のシグニを新たに場に出せません。場に残っているシグニはそのまま留まりますが、別の領域に移動した場合は新たに出せなくなります。



スパークル・ワールド 白 アーツ 《白》×4
アタックフェイズ

あなたのライフクロスの枚数が対戦相手より多いかぎり、このアーツの使用コストは《白×2》減る。

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。



赤道燐廻 赤 アーツ《赤》×1
メインフェイズ

手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。そうしなかった場合、カードを2枚引き【エナチャージ2】をする。

《リコレクトアイコン》[4枚以上] 追加でエクシード3を支払ってもよい。そうした場合、このターン、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カードのライフバーストは発動しない。次のあなたのアタックフェイズ開始時、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。

Q：リコレクトを達成していない場合、最後の【アサシン】を得る効果は発生しますか？

A：いいえ、しません。リコレクトを達成していない場合、リコレクト以降の効果は何もありません。

Q：上の効果の「そうしなかった場合」とは、「手札を1枚捨ててもよい」と「ライフクロス1枚をクラッシュする」のどちらを指していますか？

A：「手札を1枚捨ててもよい」の方となります。手札を捨てた場合は対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュし、手札を捨てない場合はカードを2枚引き【エナチャージ2】を行います。

Q：上の効果でクラッシュした対戦相手のライフクロスに、ライフバーストがありました。リコレクト以降の効果を使用し、それを発動しなくさせることはできますか？

A：はい、それが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の場合は発動しません。クラッシュしたライフクロスはチェックゾーンでトリガーし、このアーツの処理後に発動しますが、このアーツの後半の効果が適用された場合は発動時に不発となり、そのままエナゾーンに置かれます。

Q：上の効果でクラッシュしたライフクロスの表面を確認してから、下の効果でエクシード3を支払うか決められますか？

A：はい、エクシード3を払うのは上の効果を処理した後となりますので、クラッシュしたカードの内容を見てから決めることができます。



炎転攻勢 赤 アーツ《赤》×4 アタックフェイズ

あなたのルリグトラッシュにあるアーツの枚数が対戦相手より多いかぎり、このアーツの使用コストは《赤×2》減る。

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る場合、代わりに対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。

Q：自分と相手のルリグトラッシュにあるアーツの枚数が同数の場合、使用コストを減らせますか？

A：いいえ、減らせません。使用中のこのアーツはチェックゾーンに置かれており、ルリグトラッシュにあるアーツの枚数に含められません。

Q：このアーツの効果がある状態で、対戦相手の【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ました。【ランサー】の効果でクラッシュされるライフクロスはどうなりますか？

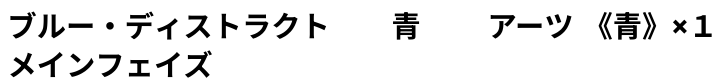
A：【ランサー】も対戦相手のシグニによってライフクロスをクラッシュする効果ですので、代わりに対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュします。

Q：このアーツの効果がある状態で、対戦相手の【ダブルクラッシュ】を持つシグニによってダメージを与えられる場合、どうなりますか？

A：1枚は代わりに対戦相手のライフクロスをクラッシュし、1枚は自分のライフクロスがクラッシュされますので、自分のライフクロスが一番上と対戦相手のライフクロスが一番上がそれぞれクラッシュされます。ライフクロスをクラッシュする際は一番上からクラッシュされますので、自分側の上から2番目のライフクロスがクラッシュされるわけではありませんのでご注意ください。

Q：自分のライフクロスが1枚もない状態でこのアーツを使用しました。対戦相手のシグニの「ライフクロス1枚をクラッシュする」効果が発動した場合、代わりに対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュできますか？

A：いいえ、クラッシュされるあなたのライフクロスが1枚も存在しない場合、代わりに置き換えることはできず、対戦相手のライフクロスはクラッシュできません。



《リコレクトアイコン》[4枚以上] その後、追加でエクシード3を支払ってもよい。そうした
場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをデッキの一番下に置く。



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、それらをダウンする。



紆余曲直 緑 アーツ 《緑》×1
メインフェイズ

【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。

《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕追加でエクシード3を支払ってもよい。そうした場合、次のあなたのアタックフェイズ開始時、あなたのシグニ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+8000し、それは【Sランサー】を得る。

Q：【エナチャージ3】で新たにエナゾーンに置かれたカードを、その後の効果で対象にできますか？

A：はい、できます。



竜頭蛇尾 緑 アーツ 《緑》×4
アタックフェイズ

あなたのエナゾーンにあるカードの枚数が対戦相手より2枚以上多いかぎり、このアーツの使用コストは《緑×2》減る。（使用コストはその増減が決まった後で支払う）

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。



ブラック・ディストラクト 黒 アーツ《黒》×1
メインフェイズ

あなたのトラッシュからあなたのセンタールリンクと共通する色を持つシグニを3枚まで対象とし、それらを手札に加える。

《リコレクトアイコン》[4枚以上] その後、追加でエクシード3を支払ってもよい。そうした場合、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-30000する。このターンと次のターンの間、対戦相手は自分の、シグニとスペルの効果によってシグニを新たに場に出せない。

Q：このアーツの「対戦相手は自分の、シグニとスペルの効果によってシグニを新たに場に出せない」が適用されている状態で、《羅植 ヤドリギ》などの場のシグニとエナゾーンのシグニを入れ替える効果は発動できますか？

A：その場合、入れ替えによってエナゾーンからシグニを場に出すことができないため、どちらのカードも動かず入れ替えは行われません。



アンノウン・サプライズ 黒 アーツ《黒》×4
アタックフェイズ

あなたのトラッシュにあるカードの枚数が対戦相手より3枚以上多いかぎり、このアーツの使用コストは《黒×2》減る。（使用コストはその増減が決まった後で支払う）

あなたのトラッシュからシグニを1枚まで対象とし、それを手札に加える。あなたのトラッシュから【ライフバースト】を持たないカード1枚を対象とし、それをライフクロスに加える。



恋慕の巫女 ユキ 白 ルリグ レベル0 リミット0
<イオナ> 《白》×0



再来の巫女 ユキ 白 ルリグ レベル1 リミット2
<イオナ> 《白》×0



愛縛の巫女 ユキ 白 ルリグ レベル2 リミット5
<イオナ> 《白》×1



解明の巫女 ユキ 白 ルリグ レベル3 リミット6
 <イオナ> 《白》×2

【自】：あなたの攻撃フェイズ開始時、あなたの場に<迷宮>のシグニがある場合、能力を持たない対戦相手のシグニ1体を対象とし、《白》を支払ってもよい。そうした場合、それを手札に戻す。それがレベル2以下の場合、代わりにそれをトラッシュに置く。

【起】《ゲーム1回》トゥールース《白×0》：対戦相手のシグニゾーンを2つまで指定し、このターンと次のターンの間、それらのシグニゾーンにあるシグニは能力を失う。

Q：トゥールースを使用したシグニゾーンに、新たに出現時能力を持つシグニを出した場合、その出現時能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。

Q：トゥールースを使用したシグニゾーンにあるシグニに、別の効果で能力を得させることはできますか？

A：はい、できます。トゥールースを使用した時点で元々持っていた能力やその時点までに得させた能力は失われますが、その後新たに能力を得させることはできます。（その新たに得させた能力のみを持っている状態になります）



真名の姫巫女 マコ 白黒 ルリグ レベル4 リミット6
 <タマ/イオナ> 《白/黒》×0

【グロウ】あなたのルリグデッキから<タマ/イオナ>ではない、<タマ>か<イオナ>のルリグ1枚をあなたのセンタールリグの下に置く

【起】エクシード5：あなたのルリグトラッシュに＜タマ＞のルリグと＜イオナ＞のルリグがそれぞれ1枚以上ある場合、あなたのルリグトラッシュから無色ではないアーツを2枚まで対象とし、それらをルリグデッキに加える。

【起】《ゲーム1回》リスタート《白×0》：ターン終了時まで、対戦相手のシグニゾーン1つを消す。

Q：リスタートで消されるシグニゾーンに「場を離れたとき～」や「トラッシュに置かれたとき～」という能力を持つシグニがあった場合、その能力はトリガーしますか？

A：はい、発動します。

Q：リスタートで対戦相手のシグニゾーン1つを消しました。その正面にあるシグニでアタックした場合、どうなりますか？

A：正面にシグニがありませんので、対戦相手にダメージを与えます。

Q：リスタートで対戦相手のシグニゾーン1つを消し、そこにあったカードがトラッシュに置かれました。ターン終了時に、トラッシュに置かれたカードは戻ってきますか？

A：いいえ、戻りません。

Q：リスタートで消されるシグニゾーンに【ゲート】や【ウィルス】など、シグニゾーンに置かれているものがあった場合、それはどうなりますか？

A：それらのシグニゾーンに置かれているものは、シグニゾーンが消されるとゲームから取り除かれます。またシグニゾーンが消されている間は新たにそこに置くことはできません。

Q：リスタートで右のシグニゾーンを消された場合、中央のシグニゾーンは中央ではなくなりますか？

A：いいえ、右のシグニゾーンが消された場合でも、残ったシグニゾーンは左のシグニゾーンと中央のシグニゾーンのままだす。



欠片へー歩 ヒラナ 赤 ルリグ レベル0 リミット0 <No Limit>
<ヒラナ> 《赤》×0



奇跡へー步 ヒラナ 赤 ルリグ レベル1 リミット2 <No Limit>
<ヒラナ> 《赤》×0



真実へー步 ヒラナ 赤 ルリグ レベル2 リミット5 <No Limit>
<ヒラナ> 《赤》×1



天弓へー步 ヒラナ 赤 ルリグ レベル3 リミット6 <No Limit>
<ヒラナ> 《赤》×2

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのアップ状態の＜天使＞のシグニ2体をダウンし《赤》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、このルリグは「【自】《ターン1回》：このルリグがアタックしたとき、対戦相手が自分のルリグデッキからカード1枚をルリグトラッシュに置かないかぎり、対戦相手にダメージを与える。」を得る。

【起】《ゲーム1回》行こう、てっぺん！ エナゾーンにあるすべてのカードをトラッシュに置き、手札をすべて捨てる：カードを3枚引き【エナチャージ3】をする。

Q：「対戦相手が自分のルリグデッキからカード1枚をルリグトラッシュに置かないかぎり」という効果で、クラフトであるアーツをルリグトラッシュに置くことはできますか？

A：いいえ、クラフトはカードではありませんので、カード1枚をルリグトラッシュに置く効果では選べません。

Q：ゲーム1の起動能力は、エナゾーンや手札が0枚のときであっても使用できますか？

A：はい、できます。



みこみこ☆ぜろ 青 ルリグ レベル0 リミット0 <きゅるきゅるーん☆>
<みこみこ> 《青》×0



みこみこ☆いち 青 ルリグ レベル1 リミット2 <きゅるきゅるーん☆>
<みこみこ> 《青》×0



みこみこ☆にっ 青 ルリグ レベル2 リミット5 <きゅるきゅるーん☆>
 <みこみこ> 《青》×1



みこみこ☆さんさんおせおせ 青 ルリグ レベル3 リミット6
 <きゅるきゅるーん☆> <みこみこ> 《青》×2

【自】《ターン2回》：あなたのシグニ1体がアタックしたとき、あなたの場に<微菌>のシグニがある場合、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手は手札を1枚捨てる。②対戦相手は【みこみこ親衛隊】1つを得る。

【起】《ゲーム1回》永遠♡不滅☆宣言《青×0》：このターンと次のターンの間、グロウフェイズ以外で対戦相手の効果1つによってカードが合計1枚以上対戦相手の手札に移動したとき、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

Q：【みこみこ親衛隊】を得た場合、どうすればいいですか？

A：得ていることがわかるように、またデッキなどに混ざらないようお互いにわかる場所に置いてください。

Q：【みこみこ親衛隊】は複数得ることがありますか？

A：はい、複数得ることがあります。その場合、【みこみこ親衛隊】の自動能力はそれぞれ個別に発動します。



閻魔 ウリス 黒 ルリグ
<ウリス> 《黒》×0

レベル0 リミット0



灼熱の閻魔 ウリス 黒 ルリグ
<ウリス> 《黒》×0

レベル1 リミット2



衆合の閻魔 ウリス 黒 ルリグ
<ウリス> 《黒》×1

レベル2 リミット5



虚幸の間魔姫 ウリス 黒 ルリグ レベル3 リミット6
 <ウリス> 《黒》×2

【自】：このルリグがアタックしたとき、あなたのトラッシュに<悪魔>のシグニが15枚以上ある場合、《黒》を支払ってもよい。そうした場合、そのアタックの間、対戦相手は【ガード】ができない。

【起】《ゲーム1回》ディスペア《黒×0》：次の対戦相手のターンの間、あなたのライフクロスとチェックゾーンにある【ライフバースト】を持たないカードは【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、それをバニッシュする。」を得る。

Q：このルリグがアタックしたとき、トラッシュに<悪魔>のシグニが14枚ある場合、《黒》を<悪魔>のシグニで支払い、15枚にすることはできますか？

A：いいえ、アタックしたときにトラッシュに<悪魔>のシグニが15枚以上ない場合は、《黒》を支払うこともできません。



虚幸の間魔王姫 ウリス 黒 ルリグ レベル4 リミット6
 <ウリス> 《黒》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<ウリス>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：このターンと次のターンの間、あなたはリフレッシュできない。以下を3回行う。「あなたか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。」

【起】《ゲーム1回》ディスベア《黒×0》：《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕あなたのトラッシュから《悪魔》のシグニを3枚まで対象とし、それらを手札に加える。

Q：出現時能力によってリフレッシュができなくなっている状況でデッキが0枚になった場合、どうなりますか？

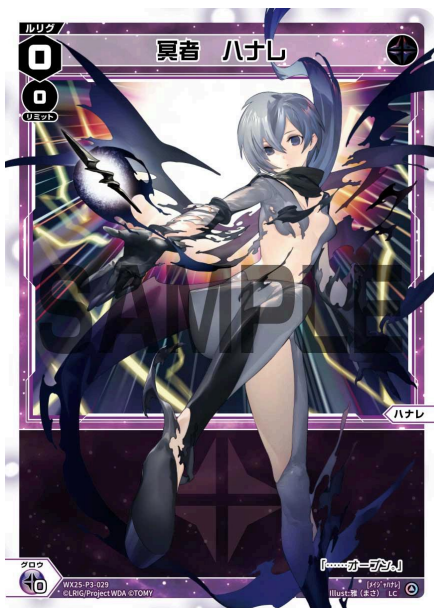
A：デッキが0枚のまま、ゲームを続行します。次のターンが終わり効果が終了した後もデッキが0枚の場合、ターン開始時のアップフェイズにリフレッシュを行います。

Q：出現時能力によって「デッキの上からカードを6枚トラッシュに置く」を3回行う際、毎回どちらにするか決められますか？それとも先に3回どちらにするか選びますか？

A：毎回決めることができます。どちらかを選んで6枚をトラッシュに置き、その内容を見てから次にどちらのデッキから6枚トラッシュに置くかを決めることができます。

Q：出現時能力を発動した際、対戦相手のデッキが6枚以下でした。対戦相手のデッキを6枚トラッシュに置いた場合、どうなりますか？

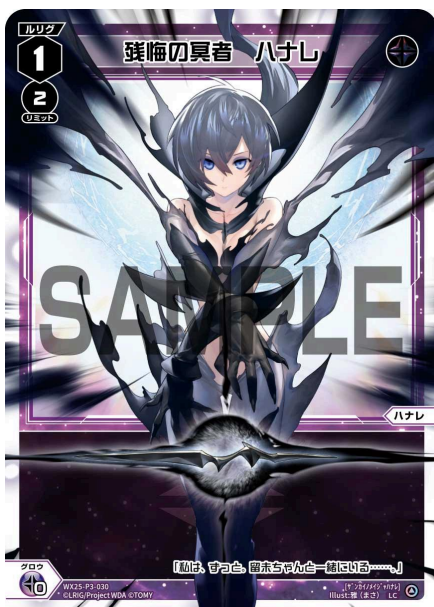
A：その場合、対戦相手のデッキが0枚のまま、残りの2回を処理します。その次にも対戦相手のデッキの上から6枚置くことを選んだ場合、何も起こりません。効果終了後に対戦相手はリフレッシュを行います。



冥者 ハナレ 黒 ルリグ
＜ハナレ＞ 《黒》×0

レベル0

リミット0



残梅の冥者 ハナレ 黒 ルリグ
＜ハナレ＞ 《黒》×0

レベル1

リミット2



来夢の冥者 ハナレ 黒 ルリグ レベル2 リミット5
 <ハナレ> 《黒》×1



虚幸の冥者 ハナレ 黒 ルリグ レベル3 リミット6
 <ハナレ> 《黒》×2

【自】《自分ターン》《ターン2回》：あなたの<毒牙>のシグニの効果によって対戦相手のシグニ1体のパワーが減ったとき、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手は手札を1枚捨てる。②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。

【起】《ゲーム1回》ルミナス《黒×0》：このターン、次にアタックによって対戦相手のライフクロスが一番上のカードがクラッシュされる場合、チェックゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれる。そのカードのライフバーストは発動しない。

Q：《ドライ＝ハナレ//フェゾーネ》の効果などで対戦相手の複数のシグニのパワーがマイナスされた場合、自動能力はどうなりますか？
 A：その場合、その数だけトリガーし、ターン2回制限の能力ですので、2回発動します。

Q：ルミナスを使用した後、【ダブルクラッシュ】によって対戦相手のライフクロスを2枚クラッシュする場合、どうなりますか？
 A：その場合、1番上のカードがチェックゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれ、次のカード1枚はクラッシュされてチェックゾーンに置かれます。

Q：ルミナスを使用した後、【ランサー】を持つシグニによって対戦相手のライフクロスをクラッシュする場合、どうなりますか？

A：【ランサー】は、アタックによるクラッシュではなく【ランサー】の効果によるクラッシュのため、ルミナスの効果には該当せず、普通にクラッシュされます。ルミナスの効果は残っていますので、その次にアタックによるダメージで直接クラッシュされる場合はルミナスの効果が適用されます。



遊月・零
＜ユヅキ＞ 赤 ルリグ
《赤》×0

レベル0

リミット0



断罪 遊月・零 赤緑 ルリグ
＜ユヅキ＞ 《赤/緑》×0

レベル1

リミット2

【常】：このルリグは赤かつ緑のルリグにしかグロウできない。（赤と緑の2色を持つルリグしか上に重ねられない）



花咲乱 遊月・弐 赤緑 ルリグ レベル2 リミット5
 <ユヅキ> 《赤/緑》×1

【グロウ】赤かつ緑のルリグ（このカードは赤と緑の2色を持つルリグからしかグロウできない）

【常】：このルリグは赤かつ緑のルリグにしかグロウできない。（赤と緑の2色を持つルリグしか上に重ねられない）



真・遊月・参 赤緑 ルリグ レベル3 リミット6
 <ユヅキ> 《赤》×1 《緑》×1

【グロウ】赤かつ緑のルリグ

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に＜龍獣＞のシグニがある場合、以下の2つから1つを選ぶ。①あなたのライフクロス1枚をクラッシュする。そうした場合、対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。その対戦相手のカードのライフバーストは発動しない。

②【エナチャージ1】

【起】《ゲーム1回》バーニング 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。

Q：自動能力でクラッシュした自分のライフクロスのライフバーストは発動しますか？

A：はい、発動します。



紡ぎし者 エナ 無 ルリグ レベル4 リミット6
<?> 《無》×0

- 【常】：このルリグにグロウするためのルリグタイプは無視される。
【常】：場にあるこのルリグはすべてのルリグのカード名を得る。
【出】：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。
【起】エクシード1：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。

Q：「このルリグにグロウするためのルリグタイプは無視される。」とはどういうことですか？
A：このルリグのルリグタイプ自体は<?>ですが、レベル3のルリグであればどのルリグタイプのルリグからもグロウできます。

Q：「場にあるこのルリグはすべてのルリグのカード名を得る。」とはどういうことですか？
A：例えば《大装 エナジェ》の「あなたの場に《月日の巫女 タマヨリヒメ》がいるかぎり、」のような条件で《月日の巫女 タマヨリヒメ》の名前を持っているように参照できます。

Q：このルリグの起動能力を複数回使用し、その分リミットをプラスできますか？
A：はい、コストが払える限りは複数回使用できます。

Q：自身のセンタールリグが《夢限 -Q-》で、自動能力でリミットが+1されている状態で《紡ぎし者 エナ》にグロウしました。どうなりますか？
A：常時能力により、《夢限 -Q-》のカード名も持っていますので、引き続きリミットは+1されています。



サモン・ラビラント 白 アーツ 《白》×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<迷宮>のシグニを1枚まで公開し手札に加え、<迷宮>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「【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。それが能力を持たない場合、代わりにそれをトラッシュに置く。」を得る。



ホーリー・スラッシュ 白 アーツ 《白》×3 《無》×2
<アタックフェイズ>

このアーツの使用コストはあなたの場にある白のシグニ1体につき《白×1》減る。

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。



赤羽矢立 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<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。



熱器飛行 赤 アーツ 《赤》×3 《無》×1
＜アタックフェイズ＞

このアーツの使用コストはあなたの場にある赤のシグニ1体につき《赤×1》減る。

対戦相手のパワー20000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



ウィッチ・ブレンド 青 アーツ 《青》×0
＜メインフェイズ＞

対戦相手のシグニ1体を対象とし、対戦相手が手札を2枚捨てないかぎり、ターン終了時まで、そのパワーを-12000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＜微菌＞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。



ウィッチ・ハット 青 アーツ 《青》×3 《無》×2
＜アタックフェイズ＞

このアーツの使用コストはあなたの場にある青のシグニ1体につき《青×1》減る。

対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをデッキの一番下に置く。



神工鬼斧 緑 アーツ 《緑》×3 《無》×1
＜アタックフェイズ＞

このアーツの使用コストはあなたの場にある緑のシグニ1体につき《緑×1》減る。

対戦相手のパワー5000以上のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



ビッグ・ヴァイパー 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＜毒牙＞のシグニを1枚まで公開し手札に加え、＜毒牙＞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＜毒牙＞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－10000する。」を得る。



ツイステッド・ソード 黒 アーツ 《黒》×3 《無》×1
＜アタックフェイズ＞

このアーツの使用コストはあなたの場にある黒のシグニ1体につき《黒×1》減る。

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－20000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)



以火龍火 赤緑 アーツ 《赤/緑》×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<龍獣>のシグニを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枚が赤で、もう1枚が緑の場合、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。



フレッシュ・エンハンス 無 アーツ 《無》×0
 <メインフェイズ>

手札をすべて捨て、カードを3枚引く。あなたのルリグゾーンに【リミットアッパー】1つを置く。

Q：手札が1枚も無くても、カードを引けますか？

A：はい、引けます。



ワンディ・ボリス 無 アーツ 《無》×0
 <アタックフェイズ>

以下の2つから1つを選ぶ。

- ①このターン、あなたは対戦相手のルリグからのダメージによってゲームに敗北しない。
- ②このターン、あなたは対戦相手のレベル2以下のシグニからのダメージによってゲームに敗北しない。



エビディバ!!!! 無 ピース 《無》×1
 <メインフェイズ>

【使用条件】 【チーム】 いずれかのチーム

あなたの場にいる白のルリグ1体につき【ルリグバリア】1つを得る。
 あなたの場にいる赤のルリグ1体につき対戦相手のシグニを2体まで対象とし、それらのパワーの合計が12000以下の場合、それらをバニッシュする。
 あなたの場にいる青のルリグ1体につきカードを3枚引く。
 あなたの場にいる緑のルリグ1体につき【エナチャージ3】をする。
 あなたの場にいる黒のルリグ1体につき対戦相手のデッキの上からカードを10枚トラッシュに置く。

Q: 【使用条件】 【チーム】 「いずれかのチーム」とは何ですか？

A: このピースを使用するためには、あなたのルリグ3体が全て同じチームで構成されている必要があります。チームは<No Limit><Card Jockey><DIAGRAM><デウス・エクス・マキナ><うちゅうのはじまり><アンシエント・サプライズ><きゅるきゅるーん☆><夢限少女><さんばか>のいずれかとなります。

Q: 効果処理する順番は選べますか？

A: いいえ、効果は上から順番に処理します。



レイラ・ザ・トルネード 赤 アシストルリグ レベル2 リミット+1
<レイラ> <メインフェイズ／アタックフェイズ> 《無》×5

【出】：このターン、あなたは対戦相手のパワー15000以下のシグニによってダメージを受けない。

Q：この出現時能力の効果が適用されているときに、対戦相手のシグニの【ランサー】によってライフクロスはクラッシュされますか？

A：はい、【ランサー】はダメージを与える効果ではなくライフクロスをクラッシュする効果ですので、この効果で防ぐことはできずクラッシュされます。



ママ♥家庭教師 緑 アシストルリグ レベル2 リミット+1
<ママ> <メインフェイズ> 《無》×0

【出】：あなたのデッキの上からカードを4枚見る。その中からシグニを2枚までエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。その後、この効果でエナゾーンに置いたシグニのレベルの合計が4以下の場合、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。レベルの合計が5以上の場合、カードを2枚引く。



グズ子～シールド～ 黒 アシスト レベル2 リミット+1
 <グズ子> <メインフェイズ／アタックフェイズ> 《無》×3

【出】：このターン、次とその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。

【出】手札を3枚捨てる：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枚以下の場合には置き換えられない)

Q：出現時能力を発動した後、デッキが2枚以下のときにダメージを受ける場合はどうなりますか？

A：その場合、置き換えられないのでデッキのカードは移動せず、あなたはダメージを受けます。

Q：出現時能力を両方発動した場合、結果的に何回ダメージを防げますか？

A：上の出現時能力で2回、下の出現時能力で1回の合計3回、ダメージを置き換えることができます。



コードラビルス アークループル 白 シグニ レベル3
 <奏械：迷宮> パワー12000

【自】：各アタックフェイズ開始時、ターン終了時まで、このシグニのパワーを+3000し、このシグニの正面のシグニゾーンにあるシグニは能力を失う。

【自】《自分ターン》《ターン1回》：対戦相手のシグニ1体が場からトラッシュに置かれたとき、あなたの場に《解明の巫女 ユキ》がいる場合、あなたのデッキの上からカードを5枚見る。

その中から＜迷宮＞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。

Q：このシグニの正面のシグニが別の効果で能力を得ていた場合、能力を失う処理はどうなりますか？

A：上の自動能力が発動した時点で、正面のシグニは得ていた能力も含めて失います。その後に新たに別の能力を得ることはでき、その場合は後から得た能力のみ持っている状態となります。



羅星姫 オールトクラウド 白 シグニ レベル3
＜奏羅：宇宙＞ パワー12000

- 【常】《相手ターン》：このシグニのパワーは+3000される。
- 【常】《相手ターン》：対戦相手の効果によってこのシグニが場を離れる場合、代わりにターン終了時まで、この能力を失う。
- 【自】：対戦相手のターン終了時、対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、《白》《無》を支払ってもよい。そうした場合、それを手札に戻す。
- 【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：対戦相手の効果によってこのシグニがパワーをマイナスされて0以下になった場合、常時能力で場に留まることはできますか？

A：いいえ、パワーが0以下になったことによるバニッシュはルール処理であり対戦相手の効果による移動ではない為、このシグニはバニッシュされます。



紅天姫 Hハートアロー 赤 シグニ レベル3
＜奏像：天使＞ パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に他の＜天使＞のシグニがある場合、以下の2つから1つを選ぶ。①このシグニをアップする。②ターン終了時まで、このシグニのパワーを+3000する。

【起】《ターン1回》エナゾーンから＜天使＞のシグニ1枚をトラッシュに置く：あなたの場に《天弓へー歩 ヒラナ》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、このシグニのパワー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。」を得る。



コードハート オイルヒーター 赤 シグニ レベル3
＜奏械：電機＞ パワー12000

【常】：このシグニが覚醒状態であるかぎり、このシグニは【アサシン】と「【常】：このシグニのアタックは対戦相手の効果によって無効にならない。」と「【自】：あなたのターン終了時、このシグニをバニッシュする。」を得る。

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの手札が0枚の場合、《赤》を支払ってもよい。そうした場合、このシグニは覚醒する。

【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カードを1枚引く。

Q：覚醒状態とは何ですか？

A：シグニは効果によって覚醒し、覚醒状態になることがあります。覚醒したシグニはそのシグニが場にある限り、ターンをまたいでも覚醒状態のままとなります。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。

Q：「このシグニのアタックは無効にならない」とはどういう効果ですか？

A：「シグニのアタックを無効にする」という効果は無視して、そのまま正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージを与えます。「アタックできない」「ライフクロスがクラッシュされない」「ダメージを与えない」という効果は無視できませんのでご注意ください。



羅茵姫 Mデスサイズ 青 シグニ レベル3
 <奏羅：微菌> パワー10000

【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、対戦相手の【みこみこ親衛隊】を好きな数取り除いてもよい。ターン終了時まで、そのパワーをこの方法で取り除いた【みこみこ親衛隊】1つにつき－8000する。

【起】《ターン2回》手札から<微菌>のシグニを1枚捨てる：あなたの場に《みこみこ☆さんさんおせおせ》がいる場合、対戦相手は【みこみこ親衛隊】1つを得る。



蒼将姫 シュウユ 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、それは【アサシン（凍結状態のパワー8000以下のシグニ）】を得る。

【起】《ダウン》：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、対戦相手のシグニを2体まで対象とし、それらを凍結する。」を得る。

【ライフバースト】：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、それらを凍結する。

Q：【アサシン（凍結状態のパワー8000以下のシグニ）】とはなんですか？

A：【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した際、正面のシグニがパワー8000以下で凍結状態の場合、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。



参ノ遊姫 ライブ 緑 シグニ レベル3
＜奏武：遊具＞ パワー12000

【自】：あなたのメインフェイズ以外でこのシグニが場を離れたとき、あなたのエナゾーンからレベル2以下の緑のシグニを1枚まで対象とし、それをダウン状態で場に出す。その【出】能力は発動しない。

【自】：このシグニがアタックしたとき、そのアタック終了時、このシグニを場からエナゾーンに置いてよい。そうした場合、【エナチャージ2】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】



凶魔姫 アモノウル 黒 シグニ レベル3
＜奏像：悪魔＞ パワー12000

【自】：あなたの＜悪魔＞のシグニ1体が場を離れたとき、あなたの場に《虚幸の閻魔姫 ウリス》がいて、このターンにこの能力でシグニを場に出していない場合、あなたのトラッシュからレベル1の＜悪魔＞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、それをダウン状態で場に出す。その【出】能力は発動しない。

【起】《ターン1回》《黒》《無》他の＜悪魔＞のシグニ2体を場からトラッシュに置く：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。



ドライ=クレオパトラ 黒 シグニ レベル3
 <奏武：毒牙> パワー10000

【自】《自分ターン》：あなたの他の<毒牙>のシグニの効果によって対戦相手のシグニ1体のパワーが減ったとき、ターン終了時まで、このシグニのパワーを減った値と同じだけ+（プラス）する。

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《虚幸の冥者 ハナレ》がいる場合、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<毒牙>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、それとこのシグニのパワーを-20000する。

Q：自分の<毒牙>のシグニの効果により、対戦相手のパワー5000のシグニを-8000しました。「減ったパワー」はいくつですか？

A：パワーは0以下に減りませんので、そのシグニのパワーは5000減っています。よって、《ドライ=クレオパトラ》の上の自動能力では+5000されます。



大幻蟲 バクダンアリ 黒 シグニ レベル3
 <奏生：凶蟲> パワー10000

【自】：このシグニがアタックしたとき、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、《黒》《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。（表記されているパワーとは、元々それに印刷されている値である）

【出】：カードが付いているか下にカードがあ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-2000する。

【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。

Q：「表記されているパワーと異なるパワー」とは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、「パワー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。例えば、このシグニの出現時能力でシグニのパワーを-2000した場合、他の効果でそのシグニのパワーが+2000いないのであればそのシグニは表記されているパワーと違うパワーとして扱います。



コードハート FPS 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、あなたのトラッシュからスペルを1枚まで対象とし、それを使用する。このターン、それがチェックゾーンから別の領域に移動される場合、代わりにゲームから除外される。（使用コストは支払う）

【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。



幻竜姫 バハムート 赤緑 シグニ レベル3
＜奏生：龍獣＞ パワー10000

【常】：あなたの場に《真・遊月・参》がいるかぎり、このシグニは【シャドウ（レベル3以上のシグニ）】を得る。

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのエナゾーンに＜龍獣＞のシグニが4枚以上ある場合、《赤》《緑》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、このシグニは【アサシン】を得る。
（【アサシン】を持つシグニがアタックすると正面のシグニとバトルをせず対戦相手にダメージを与える）

Q：自動能力が発動し、エナゾーンに＜龍獣＞のシグニが4枚あるので《赤》《緑》を支払いました。その結果、エナゾーンの、＜龍獣＞のシグニの数が3枚以下になってしまいましたが、【アサシン】は得られますか？

A：はい、エナを支払った以降にはもうエナゾーンの＜龍獣＞のシグニの数は数えませんが、そのまま【アサシン】を得ます。



コードパレス カンボサ 白 シグニ レベル1
＜奏械：迷宮＞ パワー3000

【常】《相手ターン》：このシグニが中央のシグニゾーンにあるかぎり、このシグニは【シャドウ（レベル2以下のシグニ）】を得る。（このシグニは対戦相手のレベル2以下のシグニによって対象にされない）

【出】：あなたの場に他の＜迷宮＞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、それは能力を失う。



コードメイズ コウバン 白 シグニ レベル1
＜奏械：迷宮＞ パワー3000

【白】：あなたのターン終了時、能力を持たない対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをトラッシュに置く。

【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：対戦相手のシグニが「ターン終了時まで能力を失う」という効果を受けていた場合、この自動能力で対象としてトラッシュに置けますか？

A：はい、置けます。エンドフェイズには、まずターン終了時にトリガーする自動能力が発動し、それらの処理が終わった後に「ターン終了時まで」と書かれた効果が終了します。この自動能力が発動するときには、対戦相手のそのシグニはまだ能力を失っています。



聖天 ヌト 白 シグニ レベル1
<奏像：天使> パワー3000

【起】《ダウン》：あなたの他の<天使>のシグニを1体まで対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、それとこのシグニのパワーを+4000する。

Q：場にこのシグニが1体のみの状況でも、対象を選ばずにこのシグニだけを+4000できますか？
A：はい、できます。



コードメイズ シヤクショ 白 シグニ レベル2
<奏械：迷宮> パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に他の＜迷宮＞のシグニがある場合、対戦相手のパワー3000以下のシグニ1体を対象とし、《白》を支払ってもよい。そうした場合、それを手札に戻す。それが能力を持たない場合、代わりにそれをトラッシュに置く。



コードパレス セレドゥ 白 シグニ レベル2
＜奏械：迷宮＞ パワー8000

【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。



羅菌 セレビシエ 白 シグニ レベル2
＜奏羅：微菌＞ パワー8000

【出】：あなたの場に他の＜微菌＞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、それは能力を失う。

【自】：あなたの＜微菌＞のシグニの【出】【起】能力のコストとしてこのカードが捨てられたとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは能力を失う。

【ライフバースト】：どちらか1つを選ぶ。①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。②カードを2枚引く。

Q：自分の＜微生物＞のシグニの起動能力のコストとして、このカードを捨てました。下の自動能力が発動するのは、起動能力の前ですか、後ですか？

A：後となります。捨てられることで自動能力がトリガーし、起動能力の処理後に発動します。



コードメイズ サイバンショ 白 シグニ レベル3
＜奏械：迷宮＞ パワー12000

【白】：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、『白』『無』を支払ってもよい。そうした場合、それを手札に戻す。それが能力を持たない場合、代わりにそれをトラッシュに置く。



フラッシュ・スフィア 白 スペル 《白》×1

あなたの＜迷宮＞のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【白】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。それが能力を持たない場合、代わりにそれをトラッシュに置く。」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。



紅天 ガルダ 赤 シグニ レベル1
＜奏像：天使＞ パワー3000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの他の＜天使＞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、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3000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。」を得る。



紅天 カマエル 赤 シグニ レベル1
＜奏像：天使＞ パワー3000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの他の＜天使＞のシグニ1体を対象とし、それをアップする。

【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：アタックフェイズ開始時に、アップ状態の《紅天 ガルダ》の自動能力を発動してダウンした後、《紅天 カマエル》の自動能力を発動して《紅天 ガルダ》をアップできますか？

A：はい、できます。どちらもアタックフェイズ開始時にトリガーするので、好きな順番で処理できます。《紅天 カマエル》の自動能力でアップするシグニは、実際に自動能力が発動するタイミングで対象を選びます。



幻竜 オピオン 赤 シグニ レベル1
<奏生：龍獣> パワー2000

【出】エナゾーンから<龍獣>のシグニ1枚をトラッシュに置く：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。このコストで緑の<龍獣>のシグニをトラッシュに置いた場合、代わりに対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

【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、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。



羅菌 アカカビ 赤 シグニ レベル1
<奏羅：微菌> パワー2000

【出】手札から<微菌>のシグニを1枚捨てる：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。

【自】：あなたの<微菌>のシグニの【出】【起】能力のコストとしてこのカードが捨てられたとき、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<微菌>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。



紅天 アヌビス 赤 シグニ レベル2
＜奏像：天使＞ パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの他の＜天使＞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、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5000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。」を得る。



紅天 セト 赤 シグニ レベル2
＜奏像：天使＞ 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＜天使＞のシグニ1体を対象とし、それをアップする。

【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。



幻竜 タラスク 赤 シグニ レベル2
<奏生：龍獣> 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。
②あなたの場に緑の<龍獣>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。

【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）



ツヴァイ=ベニテングタケ 赤 シグニ レベル2
<奏武：毒牙> パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に他の<毒牙>のシグニがある場合、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。



紅天 セラフィム 赤 シグニ レベル3
＜奏像：天使＞ パワー10000

- 【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対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、《赤》《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。
- ②あなたの＜天使＞のシグニを2体まで対象とし、それらをアップする。



高空の足蹴 赤 スペル 《赤》×0

- 以下の2つから1つを選ぶ。
- ①あなたの＜天使＞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3000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。」を得る。
- ②次のあなたのアタックフェイズ開始時、あなたの＜天使＞のシグニを2体まで対象とし、それらをアップする。

【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。



羅菌 アクチノ 青 シグニ レベル1
<奏羅：微菌> パワー2000

【出】手札から<微菌>のシグニを2枚まで捨てる：この方法で捨てたカード1枚につきカードを1枚引く。

【自】：あなたの<微菌>のシグニの【出】【起】能力のコストとしてこのカードが捨てられたとき、あなたのエナゾーンから<微菌>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、カードを1枚引く。



羅菌 ユーグレナ 青 シグニ レベル1
<奏羅：微菌> パワー2000

【自】：あなたの<微菌>のシグニの【出】【起】能力のコストとしてこのカードが捨てられたとき、あなたの<微菌>のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】《ターン1回》：このシグニが対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュしたとき、カードを1枚引く。」を得る。

【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。



アイン=ヒョウモンダコ 青 シグニ レベル1
<奏武：毒牙> 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<毒牙>のシグニがある場合、対戦相手は手札を1枚捨てる。



羅菌 フラボ 青 シグニ レベル2
<奏羅：微菌> パワー5000

【出】手札から<微菌>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、対戦相手が手札を2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。
(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)



羅菌 アオミドロ 青 シグニ レベル2
<奏羅: 微菌> パワー8000

【出】 手札から<微菌>のシグニを1枚捨てる：対戦相手は手札を1枚捨てる。

【自】：あなたの<微菌>のシグニの【出】【起】能力のコストとしてこのカードが捨てられたとき、あなたのエナゾーンから<微菌>のシグニ1枚をトラッシュに置いてもいい。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、それをダウンし凍結する。対戦相手は手札を1枚捨てる。



コードパレス カイユー 青 シグニ レベル2
<奏械: 迷宮> 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<迷宮>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、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、カードを1枚引くか、対戦相手は手札を1枚捨てる。」を得る。

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



羅茵 ボルボックス 青 シグニ レベル3
 <奏羅：微茵> 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手札を1枚以上捨てていた場合、カードを1枚引く。

【出】手札を1枚捨てる：対戦相手は手札を1枚捨てる。

Q：この自動能力は、《羅茵 ボルボックス》が場にあるときに手札を捨てないと条件を満たしませんか？

A：いいえ、《羅茵 ボルボックス》が場にあるかどうかに関わらず、このターンに手札を捨てていたかどうかのみを確認します。手札を1枚捨ててから《羅茵 ボルボックス》を場に出し、アタックフェイズに入った場合でも条件を満たします。



WITCH CUT 青 スペル 《青》×1

あなたの<微茵>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、対戦相手が手札を3枚捨てないかぎり、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。



幻竜 ニジエール 緑 シグニ レベル1
<奏生：龍獣> パワー2000

- 【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あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<龍獣>のシグニの場合、【エナチャージ1】をする。
- ②あなたの場に赤の<龍獣>のシグニがある場合、【エナチャージ1】をする。



コードメイズ テント 緑 シグニ レベル1
<奏械：迷宮> パワー2000

- 【常】：あなたの左のシグニゾーンにある<迷宮>のシグニのパワーを+3000する。
- 【常】：あなたの右のシグニゾーンにある<迷宮>のシグニのパワーを+3000する。

Q：《コードメイズ テント》の常時能力は、《コードメイズ テント》の右と左にあるシグニを+3000しますか？

A：いいえ、《コードメイズ テント》から見て右と左にあるシグニゾーンではなく、あなたの左のシグニゾーンと右のシグニゾーンに効果を与えます。ですので、例えば《コードメイズ テント》を左のシグニゾーンに出した場合は《コードメイズ テント》が+3000され、逆側の右のシグニゾーンにある<迷宮>も+3000されます。



幻竜 プシッタコ 緑 シグニ レベル2
<奏生：龍獣> 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<龍獣>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、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）



幻竜 プエルタ 緑 シグニ レベル2
<奏生：龍獣> 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あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<龍獣>のシグニの場合、【エナチャージ1】をする。
②あなたの場に赤の<龍獣>のシグニがある場合、【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。



翠天 ゲブ 緑 シグニ レベル2
＜奏像：天使＞ パワー5000

【出】：あなたのエナゾーンに＜天使＞のシグニが3枚以上ある場合、あなたのエナゾーンから＜天使＞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。



幻竜 テノント 緑 シグニ レベル3
＜奏生：龍獣＞ パワー12000

【出】：あなたのエナゾーンにあるカードが3枚以下の場合、【エナチャージ1】をする。



龍砲 緑 スペル 《緑》×1 《赤》×1

あなたのエナゾーンから＜龍獣＞のシグニを1枚まで対象とし、それを場に出す。その後、あなたの＜龍獣＞のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【白】：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。」を得る。

【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。



凶魔 アニマ 黒 シグニ レベル1
＜奏像：悪魔＞ パワー2000

【出】：あなたのデッキの上からカードを2枚トラッシュに置く。その後、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーをこの方法でトラッシュに置かれた＜悪魔＞のシグニ1枚につき-1000する。



アイン=ソラニン 黒 シグニ レベル1
<奏武：毒牙> パワー2000

【起】 このシグニを場からトラッシュに置き、エナゾーンから<毒牙>のシグニ2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、ターン終了時まで、そのパワーを-12000する。



アイン=ヴェノムダガ 黒 シグニ レベル1
<奏武：毒牙> パワー2000

【出】 エナゾーンから<毒牙>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、ターン終了時まで、そのパワーを-3000する。

【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。



凶魔 ベルフェーゴ 黒 シグニ レベル2
＜奏像：悪魔＞ パワー5000

【出】エナゾーンから＜悪魔＞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4枚トラッシュに置く。その後、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーをこの効果でトラッシュに置かれた＜悪魔＞のシグニ1枚につき-2000する。



ツヴァイ=ドクヤ 黒 シグニ レベル2
＜奏武：毒牙＞ パワー5000

【出】エナゾーンから＜毒牙＞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、ターン終了時まで、そのパワーを-5000する。



ツヴァイ=ドクニン 黒 シグニ レベル2
<奏武：毒牙> パワー5000

【出】：あなたの場に他の<毒牙>のシグニがある場合、対戦相手のレベル2以下のシグニ1体を対象とし、このターン、パワーが0以下の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。

【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）



凶魔 ナベリウス 黒 シグニ レベル3
<奏像：悪魔> 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-10000する。あなたのトラッシュにカードが15枚以上ある場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-12000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)

【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。



ドライ=ドクマンジュウ 黒 シグニ レベル3
＜奏武：毒牙＞ パワー10000

【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－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)



カモン・スネーク 黒 スペル 《黒》×2

あなたのトラッシュからそれぞれレベルの異なる＜毒牙＞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】：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。

Q：エナゾーンに＜毒牙＞のシグニが1体しかない場合、このスペルでそれを場に出せますか？
A：いいえ、2体を対象にできない場合は1体も対象にできず、出せません。



幻竜 ディアブロケラ 赤緑 シグニ レベル1
＜奏生：龍獣＞ パワー5000

（エナコストを支払う際、このカードは赤か緑1つとして支払える）



小罌 ヴィジュネル 白 シグニ レベル1
＜奏武：トリック＞ パワー3000

【自】：このカードが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、あなたのデッキの上からカードを3枚見て、それらを好きな順番でデッキの一番上に戻す。

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。



コードイート ミズゼリー 青 シグニ レベル2
<奏械：調理> パワー8000

【出】：あなたのデッキの一番上を公開する。あなたの場にそのカードと共通する色を持つルリグがいる場合、そのカードをこのシグニの下に置く。（表向きで置く）
【起】《ダウン》：このシグニの下からカード1枚を手札に加える。



聖美 シロヌリ 白 シグニ レベル2
<奏像：美巧> パワー8000

【出】：対戦相手のレベル2以下のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それを白にする。
【起】《無》《ダウン》：このコストでトラッシュに置いたカードと共通する色を持つ対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。



幻怪 キツネビ 赤 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、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。



翠英 ヘルヌーイ 緑 シグニ レベル1
<奏像：英知> パワー3000

【起】 アップ状態のルリグ1体をダウンする：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+3000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。



デーモン・サークル 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、＜悪魔＞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。



凶魔 バフォメット 黒 シグニ レベル1
 <奏像：悪魔> パワー3000

【常】：あなたのトラッシュにカードが5枚以上あるかぎり、このシグニのパワーは＋4000される。

【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。



凶魔 ストラス 黒 シグニ レベル1
＜奏像：悪魔＞ パワー3000

【自】：このシグニがアタックしたとき、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よい。この方法で＜悪魔＞のシグニが1枚以上トラッシュに置かれた場合、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】：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。



凶魔 ダンタリオン 黒 シグニ レベル2
＜奏像：悪魔＞ パワー8000

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



聖魔 プルソン 白 シグニ レベル2
＜奏像：悪魔＞ パワー5000

【自】《自分ターン》：あなたの効果によってカードが1枚以上デッキからトラッシュに置かれたとき、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。

【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。



デビル・サモン 黒 スペル 《黒》×2

あなたのトラッシュからそれぞれレベルの異なる＜悪魔＞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】：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。



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、ルリグの攻撃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。



大志へ前進 アキノ 白 ルリグ レベル3 リミット6 <No Limit>
<アキノ> 《白》×2

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのアップ状態の白のシグニを2体までダウンしてもよい。その後、レベルがこの方法でダウンしたシグニの数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】《ゲーム1回》行こう、てっぺん！《白×0》：【シグニバリア】1つを得る。次の対戦相手のターンの間、あなたのシグニのパワーを+4000する。

Q：起動能力では、使用した後に場に出たシグニも+4000されますか？

A：はい、いつ場に出たかに関わらず次の対戦相手のターンの間にあなたの場にあるシグニはすべて+4000されます。



幻水姫 Aナックル 白 シグニ レベル3
 <奏生：水獣> パワー12000

【自】《ターン1回》：あなたの《大志へ前進 アキノ》1体がアタックしたとき、手札から白のカードを3枚捨ててもよい。そうした場合、そのルリグをアップし、ターン終了時まで、そのルリグは能力を失う。

【出】《白》：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。

Q：《幻水姫 Aナックル》が2体ある場合、《大志へ前進 アキノ》の1回目のアタックで《幻水姫 Aナックル》1体目の自動能力を1回発動、2回目のアタックでも《幻水姫 Aナックル》2体目の自動能力を発動させ、合計3回ルリグアタックさせることはできますか？

A：いいえ、できません。《幻水姫 Aナックル》の自動能力は2体あったら2体とも《大志へ前進 アキノ》の1回目のアタックでトリガーし、発動します。ターン1制限のある能力ですので、アップした後の2回目のアタックではもう発動しません。



黎明へ飛翔 レイ 青 ルリグ レベル3 リミット6 <No Limit>
 <レイ> 《青》×2

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのアップ状態の青のシグニを2体までダウンし、以下の2つから1つを選ぶ。①この方法でダウンしたシグニ1体につきカードを1枚引く。②この方法でダウンしたシグニ1体につき対戦相手は手札を1枚捨てる。

【起】《ゲーム1回》行こう、てっぺん！《青×0》：次の対戦相手のアタックフェイズ開始時、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：自動能力で、青のシグニを2体ダウンし、カードを1枚引いて対戦相手の手札を1枚捨てさせることはできますか？

A：いいえ、できません。①か②のどちらかしか選べませんので、2体ダウンした場合は①で2枚引くか、②で2枚捨てさせるかのどちらかとなります。

Q：起動能力で対象にしたルリグやシグニが、何らかの効果でアップし同じターンに複数回アタックした場合、アタックを無効にする効果はどうなりますか？

A：この効果はそのターン、対象としたルリグやシグニのアタックすべてにかかりますので、2回目以降のアタックも手札を3枚捨てないかぎり、無効になります。



羅輝石 Rピア 青 シグニ レベル3
<奏羅：宝石> 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《黎明へ飛翔 レイ》がいる場合、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につき手札から青のカードを1枚捨ててもよい。そうした場合、それをデッキの一番下に置く。

【出】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを凍結する。



アンストッパブル Dr.タマゴ 青 ルリグ レベル3 リミット6
<うちゅうのはじまり> <タマゴ> 《青》×2

【自】：このルリグがアタックしたとき、対戦相手のすべてのシグニをダウンし凍結する。

【起】《ゲーム1回》インフレーション《青×0》：各プレイヤーは自分のデッキの一番上のカードを公開する。この方法で公開されたシグニのレベルの合計が3以下の場合、カードを4枚引

く。レベルの合計が4の場合、対戦相手は自分の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。レベルの合計が5以上の場合、対戦相手は手札を4枚捨てる。

Q：起動能力で公開したカードはどうなりますか？

A：レベルの合計が3以下の場合は、4枚引くカードに含まれて手札に加わります。そうでない場合は、この効果終了後に裏向きに戻します。

Q：起動能力でスペルが公開された場合はどうなりますか？

A：その場合はそのカードの分は0として数えます。

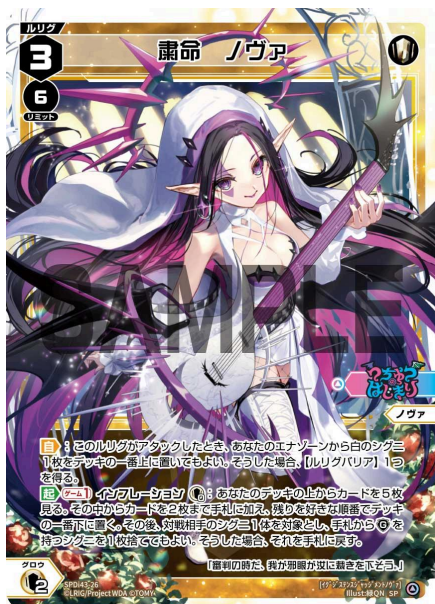
Q：「自分のルリグデッキからカード1枚をルリグトラッシュに置く。」という効果では、クラフトは選べますか？

A：いいえ、クラフトはカードとして扱いませんので、カードをルリグトラッシュに置く効果で選ぶことはできません。



羅星姫 Tヒュドラム 青 シグニ レベル3
＜奏羅：宇宙＞ 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《アンストッパブル Dr.タマゴ》がいる場合、以下の2つから1つを選ぶ。①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2枚捨てる。②対戦相手の手札が0枚の場合、手札から青のカードを2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】を得る。
【出】：あなたのデッキの一番上を見る。そのカードをデッキの一番下に置いてもよい。



肅命 ノヴァ 白 ルリグ レベル3 リミット6

【自】：このルリグがアタックしたとき、あなたのエナゾーンから白のシグニ1枚をデッキの一番上に置いてよい。そうした場合、【ルリグバリア】1つを得る。

【起】《ゲーム1回》インフレーション《白×0》：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。その後、対戦相手のシグニ1体を対象とし、手札から《ガードアイコン》を持つシグニを1枚捨ててもよい。そうした場合、それを手札に戻す。



羅星姫 Nフライングギター 白 シグニ レベル3
<奏羅：宇宙> パワー12000

【自】：あなたのターン終了時、あなたのデッキの一番上を公開する。この方法で公開されたカードがレベル1の場合、対戦相手は自分のシグニ1体を選びトラッシュに置く。レベル2の場合、次の対戦相手のターンの間、対戦相手のアーツとスペルの使用コストは《無×2》増える。レベル3の場合、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。

【起】《白》《ダウン》：あなたの場に《肅命 ノヴァ》がいる場合、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。

Q：自動能力でスペルが公開された場合はどうなりますか？

A：スペルはレベルを持ちませんので、その場合はどの効果も起こりません。



サイゴニタツ バン 緑 ルリグ レベル3 リミット6
<うちゅうのはじまり> <バン> 《緑》×2

【自】：このルリグの攻撃が【ガード】されたとき、《緑》《無》を支払ってもよい。そうした場合、対戦相手にダメージを与える。

【起】《ゲーム1回》インフレーション《緑×0》：対戦相手の手札を見る。その後、あなたのエナゾーンからシグニを3枚まで対象とし、それらを場に出す。数字1つを宣言する。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は【シャドウ（この方法で宣言した数字と同じパワーのシグニ）】を得る。

Q：インフレーションを使用した後に新たに場に出したシグニは、【シャドウ（この方法で宣言した数字と同じパワーのシグニ）】を得ていますか？

A：いいえ、この効果はインフレーションを使用したときに場にあるシグニにのみ有効です。



翠魔姫 Bグレートソード 緑 シグニ レベル3
＜奏像：悪魔＞ パワー13000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手はカードを1枚引くか【エナチャージ1】をしてもよい。

【起】《緑》：あなたの場に《サイゴニタツバン》がいる場合、ターン終了時まで、このシグニは【Sランサー】を得る。

（【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、対戦相手のライフクロスがある場合はそれを1枚クラッシュする。無い場合は対戦相手にダメージを与える）