

WXDi-CP02 ブルーアーカイブDIVA

セットルールガイド

更新履歴

- 2023/10/19 作成
- 2023/11/02 《陸八魔アル》のFAQを追加
- 2023/11/09 《早瀬ユウカ》のFAQを追加
- 2023/11/09 《ペロロ人形》のFAQを追加

用語解説

【絆を獲得する】 【絆アイコン能力】

- 「好きな生徒との絆を獲得する」という効果では、ブルーアーカイブDIVAに収録されている生徒の名前を宣言し、その生徒との絆を獲得します。
- 絆を獲得した生徒のカードは、絆アイコンの能力が有効となります。カード名ではなく生徒名の宣言であることにご注意ください。例えば、「阿慈谷ヒフミ」と宣言すれば、《阿慈谷ヒフミ[助けて、ペロロ様！]》《阿慈谷ヒフミ(水着)》のどちらの絆能力も有効となります。
- 絆を獲得する能力が複数あれば、その分だけ他の生徒との絆も獲得でき、失われることはありません。
- 誰との絆を獲得しているかの目印として、パックに封入されているトークンや公式イベントで配布されている絆チップをご活用ください。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目印を用意していただくことも可能です。
- 絆アイコンの常時能力は、絆を獲得した瞬間から有効となり、効果が適用されます。
- 絆アイコンの自動能力は、絆を獲得した以降にトリガー条件を満たすことで発動します。
- 絆アイコンの起動能力は、絆を獲得した以降にコストを支払って使用することができます。
- 絆アイコンの出現時能力は、絆を獲得してからそのシグニャルリグを場に出すことで発動します。場に出た後で絆を獲得しても発動しないことにご注意ください。

【シグニバリア】

- 【シグニバリア】は効果により得ることができます。
- あなたがダメージを受ける場合、それがシグニからのダメージでありあなたが【シグニバリア】を得ているのなら、それを1つ消費してそのダメージを防ぎます。
- ダメージの置き換えは強制であり、例えば【シグニバリア】を持っているのにシグニからのダメージを通常通り受けるということは選べません。
- 【シグニバリア】は得る効果が複数あるなら複数得ることもできます。上限はありません。
- アタックによるダメージに限らず、シグニの効果によるダメージも防ぎます。
- 「ライフクロスをクラッシュする」という効果はダメージを与える効果ではないため、【シグニバリア】で防ぐことはできません。
- 【ランサー】はライフクロスをクラッシュする効果のため、【シグニバリア】で防ぐことはできません。【Sランサー】はライフクロスがある場合、【ランサー】同様にライフクロスをクラッシュするという効果になりますので防ぐことができません。ライフクロスが無い場合、ダメージを与える効果となり、【シグニバリア】で防ぐことができます。

【ドリームチーム】

- 【ドリームチーム】アイコンを持つピースは、【チーム】や【ドリームチーム】アイコンを持つピースと一緒にデッキに入れることはできません。
- 【ドリームチーム】アイコンを持つピースを使用するためには【使用条件】が満たされている必要があります。条件はアシストリグも含めてあなたのルリグ全体で確認します。また、ピースの使用条件としてあなたの場にルリグが3体いる必要があります。

【Sランサー】

- 【Sランサー】は以下の効果を持つトリガー能力です。「【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。」
- 相手にライフクロスがある場合、【Sランサー】は【ランサー】と同様の効果です。
- 1体のシグニが【Sランサー】と【ランサー】を同時に持っていたり、【Sランサー】を2つ持っていたとしても、効果は重複しません。アタックによるバニッシュで1枚ライフクロスをクラッシュするか、1回ダメージを与えるのみとなります。

【クラフト】

- クラフトとは、ゲーム中にカードの効果で作り出される代用カードとなります。
- 本セットでは効果により《ペロロ人形》《雨雲号》《虎丸》《クルセイダーちゃん》がクラフトとして作り出されます。
- クラフトとして作り出された代用カードは、ルール上「カードとして扱わないもの」となります。カードを対象にしたり、カードを全てトラッシュに置くというような効果の影響を受けません。
- クラフトが場を離れる場合、代わりにゲームから除外されます。
- 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。

カード個別FAQ



ティーパーティー 白 ピース《無》×0
メインフェイス

【使用条件】【ドリームチーム】白のルリグを1体以上含む

【使用条件】このゲームの間にあなたが《連邦生徒会》か《クロノス報道部》を使用している

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。【シグニバリア】1つを得る。(あなたが次にシグニからダメージを受ける場合、代わりに【シグニバリア】1つを消費し、そのダメージを受けない)
その後、あなたのルリグの下からカードを合計4枚ルリグトラッシュに置いてよい。そうした場合、好きな生徒1人との絆を獲得する。

Q：使用条件は両方を満たす必要がありますか？

A：はい、どちらも満たさなければこのピースを使用できません。

Q：【シグニバリア】は、ダメージを受ける際に消費しないことは選べますか？

A：いいえ、選べません。ダメージを受ける場合は強制で消費されます。ただし、他にもダメージを受けなくなる効果（《バン＝ダカーポ》の出現時能力など）がある場合、どれによって防ぐかは選ぶことができます。

Q: 【ダブルクラッシュ】を持つシグニの攻撃のダメージは【シグニバリア】1つで防げますか？

A: はい、防げます。【ダブルクラッシュ】は攻撃によってダメージを与える場合にクラッシュする枚数が2枚になるという効果であり、ダメージを与える回数自体は1回です。【シグニバリア】はその1回を防ぐことができます。

Q: 対戦相手のシグニの【Sランサー】は、【シグニバリア】で防げますか？

A: あなたのライフクロスが無い場合、【Sランサー】でダメージを与える効果は【シグニバリア】で防げます。あなたのライフクロスがある場合、【Sランサー】は【ランサー】同様にライフクロスをクラッシュするという効果ですので防ぐことができません。

Q: 【シグニバリア】はルリグが能力を失ったら無くなりますか？

A: いいえ、ルリグが得ている能力ではありませんので無くなりません。



セミナー 青 ピース《無》×1

メインフェイズ

【使用条件】 【ドリームチーム】 青のルリグを1体以上含む

【使用条件】 このゲームの間にあなたが《連邦生徒会》か《クロノス報道部》を使用している

対戦相手のルリグ1体を対象とし、それを凍結する。カードを4枚引く。(凍結されたルリグは次の自分のアップフェイズにアップしない)

その後、あなたのルリグの下からカードを合計4枚ルリグトラッシュに置いてもいい。そうした場合、好きな生徒1人との絆を獲得する。

Q: 使用条件は両方を満たす必要がありますか？

A: はい、どちらも満たさなければこのピースを使用できません。



覆面水着団 緑 ピース《無》×2

メインフェイズ

【使用条件】 【ドリームチーム】 緑のルリグを1体以上含む

【使用条件】 このゲームの間にあなたが《連邦生徒会》か《クロノス報道部》を使用している

あなた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、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好きな枚数手札に加え、残りをエナゾーンに置く。

その後、あなたのルリグの下からカードを合計4枚ルリグトラッシュに置いてよい。そうした
場合、好きな生徒1人との絆を獲得する。

Q：使用条件は両方を満たす必要がありますか？

A：はい、どちらも満たさなければこのピースを使用できません。



ゲヘナ学園風紀委員会 黒 ピース《無》×2

メインフェイス

【使用条件】【ドリームチーム】黒のルリグを1体以上含む

【使用条件】このゲームの間、あなたが《連邦生徒会》か《クロノス報道部》を使用している

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-8000する。あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないシグニを3枚まで対象とし、それらを手札に加える。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。

その後、あなたのルリグの下からカードを合計4枚ルリグトラッシュに置いてよい。そうした場合、好きな生徒1人との絆を獲得する。

Q：使用条件は両方を満たす必要がありますか？

A：はい、どちらも満たさなければこのピースを使用できません。

Q：対戦相手の場にシグニが1体もなくても、このピースを使えますか？

A：はい、できます。その場合、最初の効果は無視し、その後の効果を順番に解決します。



連邦生徒会 無 ピース《無》×0

メインフェイス

あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中から《ブルアカ》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。この方法で公開した生徒との絆を獲得する。(その生徒の【絆】能力が有効になる)

Q：「絆を獲得する」とは何ですか？

A：この効果で絆を獲得した生徒のカードは、絆アイコンの能力が有効となります。

誰との絆を獲得しているかの目印として、パックに封入されているトークンや公式イベントで配布されている絆チップをご活用ください。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目印を用意していただくことも可能です。



クロノス報道部 無 ピース《無》×0

メインフェイス

カードを2枚引き、手札を2枚捨てる。その後、好きな生徒1人との絆を獲得する。

(生徒とは、ブルーアーカイブにおけるキャラクターのことです。生徒との絆を獲得すると、その生徒のカードが持つ【絆】能力が有効になります。場や手札にいない生徒との絆も獲得できます。ルリグである生徒との絆を獲得した場合は、その生徒のすべてのカードの【絆】能力が有効になります。生徒との絆の数に上限はなく、失われることはありません！)



白洲アズサ[intulit mortem] 白 ルリグ Lv3 リミット6

<アズサ> 《白》×2

【起】《ターン1回》《白》《無》: 対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。あなたのライフクロスが3枚以上ある場合、代わりにそれをトラッシュに置く。

【起】《ゲーム1回》《白×0》: あなたのデッキの上からカードを7枚見る。その中からカードを2枚まで手札に加え、残りをシャッフルしてデッキの一番下に置く。

【絆起】《ターン1回》《無》: 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、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q: 自分のデッキが6枚以下のときに、ゲーム1回の起動能力を使えますか?

A: はい、できます。その場合、6枚以下のそのデッキを全て見て、2枚まで手札に加え、残りをシャッフルしてデッキにします。この効果終了後、デッキが0枚になっているのならリフレッシュを行い、デッキが1枚以上残っているならそのままゲームを進行します。



美甘ネル[ああ？ぶっ殺されてえか？] 青 ルリグ Lv3 リミット6

〈ネル〉 《青》×2

【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2枚以上捨てていた場合、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-10000する。

【起】《ゲーム1回》《青×0》：カードを2枚引く。対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てる。

【絆起】《ターン1回》《無》：カードを2枚引き、手札を1枚捨てる。

Q：ゲーム1回の起動能力で対戦相手の手札を捨てさせた場合、自動能力の「手札を捨てた」枚数に数えますか？

A：いいえ、対戦相手の手札を捨てさせた枚数は数えません。自動能力の条件はあなたがあなたの手札から捨てた枚数を数えます。



砂狼シロコ[ドローン召喚] 緑 ルリグ Lv3 リミット6

〈シロコ〉 《緑》×2

【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のエナゾーンにカードが2枚以上置かれていた場合、あなたのシグニ1体を対象とし、《緑》《無》を支払ってもよい。そうした場合、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》《緑×0》：【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1枚まで対象とし、それを手札に加える。

【絆起】《ターン1回》《無》：あなたのエナゾーンからシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q：【Sランサー】はどういう能力ですか？

A：【Sランサー】を持つシグニがバトルにより対戦相手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を1枚クラッシュし、対戦相手にライフクロスがない場合は対戦相手にダメージを与えます。【ランサー】【Sランサー】は複数持っていたとしても、一度のバトルで発動するのは1回のみです。



空崎ヒナ[終幕イシュー・ボシエテ] 黒 ルリグ Lv3 リミット6

<ヒナ> 《黒》×2

【自】《ターン1回》：あなたのターンの間、コストか効果1つによっていずれかのプレイヤーのデッキからカードが合計3枚以上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のパワーを-3000する。

【起】《ゲーム1回》《黒×0》：あなたのトラッシュからそれぞれレベルの異なるシグニ2枚を対象とし、それらを場に出す。

【絆起】《ターン1回》《無》《無》：あなたのトラッシュからシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

Q：自動能力が発動した後、同じターン中に後から対戦相手の場に出たシグニも-3000されますか？

A：いいえ、この効果が発動したときに対戦相手の場にあるシグニのみが、ターン終了時まで-3000されます。

Q：ゲーム1回の起動能力で、トラッシュの1枚のみを対象として場に出せますか？

A：いいえ、この能力では2枚を対象とする必要がありますので、1体のみを対象にすることはできません。

Q：自分のシグニゾーンに1つしか空きがないときに、ゲーム1回の起動能力を使用できますか？

A：はい、トラッシュから適正なシグニ2枚を対象にできた場合はできます。その場合、対象にした2枚のうち1体を場に出します。

Q：絆アイコン能力で、《無》エナとして支払ったシグニをそのままこの効果で場に出せますか？

A：はい、出せます。コストとして《無》《無》を支払ってから、あなたのトラッシュにあるシグニを対象とします。



白洲アズサ 白 ルリグ Lv0 リミット0
<アズサ> 《白》×0



白洲アズサ[弱点を狙う] 白 ルリグ Lv1 リミット2
<アズサ> 《白》×0



白洲アズサ[sagitta mortis] 白 ルリグ Lv2 リミット5
<アズサ> 《白》×1



美甘ネル 青 ルリグ Lv0 リミット0
<ネル> 《青》×0



美甘ネル[激昂] 青 ルリグ Lv1 リミット2
<ネル> 《青》×0



美甘ネル[ああ？ふざけんな！] 青 ルリグ Lv2 リミット5
<ネル> 《青》×1



砂狼シロコ 緑 ルリグ Lv0 リミット0
<シロコ> 《緑》×0



砂狼シロコ[高速連射] 緑 ルリグ Lv1 リミット2
<シロコ> 《緑》×0



砂狼シロコ[手榴弾投擲] 緑 ルリグ Lv2 リミット5
<シロコ> 《緑》×1



空崎ヒナ 黒 ルリグ Lv0 リミット0
<ヒナ> 《黒》×0



空崎ヒナ[徹頭徹尾] 黒 ルリグ Lv1 リミット2
<ヒナ> 《黒》×0



空崎ヒナ[リロードアンドデストロイ] 黒 ルリグ Lv2 リミット5
<ヒナ> 《黒》×1



補習授業部 白 ルリグ Lv0 リミット0
 <補習授業部> 《白》×0



浦和ハナコ 白 アシストルリグ Lv1 リミット0
 <補習授業部> メインフェイス 《無》×0
 【出】：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。



阿慈谷ヒフミ 白 アシストルリグ Lv1 リミット0
 <補習授業部> メインフェイス 《無》×0

【出】：あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からシグニを1枚までと、そのシグニと共通するクラスを持ち無色ではないシグニを1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：自分のデッキが5枚以下のときにこの出現時能力を発動した場合、どうなりますか？

A：その場合、5枚以下のそのデッキを全て見て、効果処理します。この効果終了後、デッキが0枚になっているのならリフレッシュを行い、デッキが1枚以上残っているならそのままゲームを進行します。



浦和ハナコ[禁じられた遊びを始めましょう] 白 アシストルリグ Lv2 リミット + 1

<補習授業部> メインフェイズ 《無》×0

【出】：次の対戦相手のターン終了時まで、このルリグは「【常】：あなたのシグニのパワーを+5000する。」を得る。

【出】：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

【絆出】：あなたのデッキの上からカードを7枚見る。その中から<ブルアカ>のカード1枚を公開し手札に加え、残りをシャッフルしてデッキの一番下に置く。

Q：出現時能力で得た常時能力では、後から場に出たシグニも+5000されますか？

A：はい、次の対戦相手のターン終了時までは、後からあなたの場に出たシグニも+5000されます。



浦和ハナコ(水着) 白 アシストルリグ Lv2 リミット+ 1

<補習授業部> メインフェイズ アタックフェイズ 《無》×2

【出】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。

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

【絆出】：あなたのデッキの上からカードを7枚見る。その中から<ブルアカ>のカード1枚を公開し手札に加え、残りをシャッフルしてデッキの一番下に置く。

Q：複数の出現時能力は好きな順番で使えますか？

A：はい、絆アイコンの出現時能力も含め、複数の出現時能力は好きな順番で発動できます。



阿慈谷ヒフミ[助けて、ペロロ様!] 白 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<補習授業部> メインフェイス アタックフェイス 《無》×3

【出】：クラフトの《ペロロ人形》1つを場に出す。

【絆出】：あなたのデッキの上からカードを7枚見る。その中から<ブルアカ>のカード1枚を公開し手札に加え、残りをシャッフルしてデッキの一番下に置く。

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。



阿慈谷ヒフミ(水着) 白 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<補習授業部> メインフェイス 《無》×0

【出】《無》《無》《無》：クラフトの《クルセイダーちゃん》1つを場に出す。

(【出】能力の：の左側はコストである。コストを支払わず発動しないことを選んでもよい)

【絆出】：あなたのデッキの上からカードを7枚見る。その中から<ブルアカ>のカード1枚を公開し手札に加え、残りをシャッフルしてデッキの一番下に置く。

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りに出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。



C&C 青 ルリグ Lv0 リミット0
<C&C> 《青》×0



一之瀬アスナ 青 アシストルリグ Lv1 リミット0
<C&C> メインフェイス 《無》×0
【出】：カードを2枚引く。



角楯カリン 青 アシストルリグ Lv1 リミット0
 <C&C> メインフェイズ 《無》×0
 【出】：対戦相手のレベル1のシグニ1体を対象とし、それをデッキの一番下に置く。



一之瀬アスナ[行っくよー!] 青 アシストルリグ Lv2 リミット1
 <C&C> 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】：対戦相手のシグニ1体がアタックしたとき、あなたはデッキの一番上のカードをチェックゾーンに置く。そのカードがアタックしたそのシグニと同じレベルのシグニの場合、そのアタックを無効にする。そのカードをチェックゾーンからトラッシュに置く。」を得る。
 【出】《青》：あなたのデッキの上からカードを5枚見る。それらのカードを好きな順番でデッキの一番上に戻す。
 【絆出】手札から<ブルアカ>のカードを1枚捨てる：カードを2枚引く。

Q：この自動能力は対戦相手のシグニがアタックするたびに発動しますか？
 A：はい、アタックするたびに毎回発動します。



一之瀬アスナ(バニーガール) 青 アシストリグ Lv2 リミット+1
 <C&C> メインフェイス 《無》×0

【出】: 対戦相手の手札を2枚見ないで選び、捨てさせる。

【出】《無》: 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。

(【出】能力と【絆出】能力の:の左側はコストである。コストを支払わず発動しないことを選んでよい)

【絆出】手札から<ブルアカ>のカードを1枚捨てる:カードを2枚引く。

Q: 2番目の出現時能力が発動した後、同じターン中に後から対戦相手の場に出たシグニも-3000されますか?

A: いいえ、この効果が発動したときに対戦相手の場にあるシグニのみが、ターン終了時まで-3000されます。



角楯カリン[ターゲット、排除する] 青 アシストリグ Lv2 リミット+1
 <C&C> メインフェイス アタックフェイス 《無》×3

【出】: 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。そのパワーが15000以上の場合、対戦相手は手札を1枚捨てる。

(複数の【出】能力と【絆出】能力は好きな順番で発動できる)

【絆出】手札から<ブルアカ>のカードを1枚捨てる:カードを2枚引く。



角楯カリナ(バニーガール) 青 アシストルリグ Lv2 リミット+1
 <C&C> メインフェイズ 《無》×0

【出】《無》《無》《無》《無》《無》《無》：対戦相手のすべてのシグニをデッキの一番下に置く。(置く順番は対戦相手が決める)

【絆出】手札から<ブルアカ>のカードを1枚捨てる：カードを2枚引く。

Q：出現時能力を発動したら、対戦相手の手札やエナゾーン、トラッシュにあるシグニもデッキの一番下に置きますか？

A：いいえ、この効果の影響を受けるのは対戦相手の場にシグニとして出ているシグニのみとなります。手札やエナゾーン、トラッシュには影響しません。



対策委員会 緑 ルリグ Lv0 リミット0
 <対策委員会> 《緑》×0



奥空アヤネ 緑 アシストルリグ Lv1 リミット0
<対策委員会> メインフェイス 《無》×0
【出】：【エナチャージ2】（あなたのデッキの上からカードを2枚エナゾーンに置く）



十六夜ノノミ 緑 アシストルリグ Lv1 リミット0
<対策委員会> メインフェイス 《無》×0
【出】：対戦相手のパワー7000以上のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



奥空アヤネ[支援特急便] 緑 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<対策委員会> メインフェイス アタックフェイス 《無》×2

【出】：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。

【絆出】：【エナチャージ1】をする。その後、あなたのエナゾーンから<ブルアカ>のカードを1枚まで対象とし、それを手札に加える。



奥空アヤネ(水着) 緑 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<対策委員会> メインフェイス 《無》×0

【出】：クラフトの《雨雲号》1つを場に出す。

【絆出】：【エナチャージ1】をする。その後、あなたのエナゾーンから<ブルアカ>のカードを1枚まで対象とし、それを手札に加える。

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りに出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。



十六夜ノノミ[お仕置きの時間です~♣] 緑 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<対策委員会> メインフェイス 《無》×0

【出】《無》：対戦相手のレベル3以上のすべてのシグニをバニッシュする。

(複数の【出】能力と【絆出】能力は好きな順番で発動できる)

【絆出】：【エナチャージ1】をする。その後、あなたのエナゾーンから<ブルアカ>のカードを1枚まで対象とし、それを手札に加える。



十六夜ノノミ(水着) 緑 アシストルリグ Lv2 リミット+1
 <対策委員会> メインフェイズ アタックフェイズ 《無》×2

【出】：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。

【出】《緑》《無》《無》：対戦相手のシグニ1体を対象とし、このターン終了時、それをバニッシュする。

(【出】能力の：の左側はコストである。コストを支払わず発動しないことを選んでもよい)

【絆出】：【エナチャージ1】をする。その後、あなたのエナゾーンから<ブルアカ>のカードを1枚まで対象とし、それを手札に加える。

Q：2番目の出現時能力で選んだ対戦相手のシグニが、そのターン中に手札に戻りました。ターン終了時の効果はどうなりますか？

A：対象とした対戦相手のシグニが場から移動した場合、ターン終了時の効果は何もしません。



風紀委員会 黒 ルリグ Lv0 リミット0
 <風紀委員会> 《黒》×0



銀鏡イオリ 黒 アシストルリグ Lv1 リミット0
 <風紀委員会> メインフェイス 《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、そのパワーを-8000する。



火宮チナツ 黒 アシストルリグ Lv1 リミット0
 <風紀委員会> メインフェイス 《無》×0
 【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、あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たない、共通するクラスを持つシグニ2枚を対象とし、それらを手札に加える。

Q：この能力で、トラッシュの1枚のみを対象として手札に加えられますか？

A：いいえ、この能力では2枚を対象とする必要がありますので、1体のみを対象にすることはできず手札に加えられません。



銀鏡イオリ[一網打尽] 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1

<風紀委員会> メインフェイズ 《無》×0

【出】《無》：以下を3回行う。「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。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。」（1回行うたびに改めて対象を決める）

【絆出】：あなたのトラッシュから<ブルーアカ>のカード1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q：上の出現時能力の途中で対戦相手のデッキが0枚になった場合、リフレッシュしますか？

A：デッキが0枚になった場合はルール処理によりリフレッシュを行いますが、ルール処理は効果の処理中には行いませんので、まずはこの出現時能力（3回の繰り返し）を最後まで処理します。その際、デッキが0枚である場合はデッキの上からカードをトラッシュに置く効果は無視します。出現時能力の処理後、リフレッシュを行います。



銀鏡イオリ(水着) 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1

<風紀委員会> メインフェイズ アタックフェイズ 《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、そのパワーを-8000し、それは「【自】：アタックフェイズ終了時、ターン終了時まで、このシグニのパワーを-5000する。」を得る。

【絆出】：あなたのトラッシュから<ブルーアカ>のカード1枚を対象とし、それを手札に加える。



火宮チナツ[戦傷治療] 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1

<風紀委員会> メインフェイズ アタックフェイズ 《無》×1

【出】：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。

【出】《黒》《無》《無》《無》：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。

【絆出】：あなたのトラッシュから<ブルアカ>のカード1枚を対象とし、それを手札に加える。



火宮チナツ(温泉) 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1

<風紀委員会> メインフェイズ 《無》×0

【出】《無》：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体に対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュしたとき、そのシグニをアップし、ターン終了時まで、そのシグニは能力を失う。」を得る。

【絆出】：あなたのトラッシュから<ブルアカ>のカード1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q：この自動能力は自分のシグニが【ランサー】でライフクロスをクラッシュしたときも発動しますか？

A：はい、発動します。



歌住サクラコ 白 シグニ Lv3

奏武：ブルアカ パワー：10000

【常】：対戦相手のターンの間、あなたの他の<ブルアカ>のシグニのパワーを+2000する。

【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<ブルアカ>のカード3枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、このシグニをアップし、ターン終了時まで、このシグニは能力を失う。

【絆自】：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、このシグニのパワーを+5000する。

Q：絆アイコンの自動能力でパワーを+5000した後、自動能力でこのシグニが能力を失いました。自動能力で得たパワー+5000も無くなりますか？

A：いいえ、能力を失うというのはテキストが消されるだけで、パワーやレベル等のテキスト外の数値には影響しませんので、パワーは+5000されたままとなります。ただし、常時能力も失いますので、そちらで他の<ブルアカ>のシグニを+2000していた効果は無くなります。



聖園ミカ 白 シグニ Lv3

奏武：ブルアカ パワー：10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にあるすべてのシグニが<ブルアカ>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、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、以下の2つから1つを選ぶ。

①対戦相手のライフクロスが3枚以下の場合、それを手札に戻す。

②対戦相手のライフクロスが4枚以上ある場合、それをトラッシュに置く。

【絆出】：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。

Q：自動能力は、自分の場にあるシグニがこのシグニだけでも発動しますか？

A：はい、発動します。〈ブルアカ〉以外のシグニがないのであれば、あなたの場のシグニが1体や2体であっても発動できます。

Q：自動能力は、条件を満たしていた場合、必ず対象を選びますか？

A：はい、条件を満たしているのであれば対象を選び、それから手札を捨てるかどうかを決めます。

Q：「能力を失う」とはどのような状態ですか？

A：テキスト欄に記載されている情報が消えた扱いとなります。テキスト欄以外の、パワーやレベル、クラス、名前などはそのままとなります。「～を得る」のような効果で後から得ていた効果も失います。



蒼森ミネ 白 シグニ Lv3
奏武：ブルアカ パワー：12000

【自】《ターン1回》：対戦相手のターンの間、シグニ1体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、それは能力を失う。

【自】：あなたのターン終了時、あなたの他の〈ブルアカ〉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+10000する。

【絆起】アップ状態のルリグ2体をダウンする：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。

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、それをトラッシュに置く。

Q：「能力を失う」とはどのような状態ですか？

A：テキスト欄に記載されている情報が消えた扱いとなります。テキスト欄以外の、パワーやレベル、クラス、名前などはそのままとなります。「～を得る」のような効果で後から得ていた効果も失います。

Q：対戦相手のアタックしたシグニが「アタックしたとき」の能力を持っていました。このシグニの自動能力で能力を失わせる場合、それは発動しますか？

A：どちらの能力も「アタックしたとき」にトリガーしますが、トリガーしている能力が複数ある場合はターンプレイヤー側を先に発動しますので、先に対戦相手のシグニの「アタックしたとき」が発動します。それが発動し終わった後で、このシグニの自動能力が発動し、シグニ1体を対象として能力を失わせます。

Q：上の自動能力は、アタックしているシグニ以外にも対象にできますか？

A：はい、対戦相手のシグニであればどれでも対象にできます。



天童アリス 青 シグニ Lv3
 奏武：ブルアカ 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、ターン終了時まで、そのパワーをこのシグニの下にあるカード1枚につき-4000する。このシグニの下にあるすべてのカードをトラッシュに置く。

【起】手札から<ブルアカ>のカードを1枚捨てる：あなたのトラッシュから<ブルアカ>のカードを2枚まで対象とし、それらをこのシグニの下に置く。

【絆自】《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、対戦相手は手札を1枚捨てる。

Q：このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニのパワーをマイナスしてバニッシュしました。このアタックで対戦相手にダメージを与えられますか？

A：はい、与えられます。アタックした際、まずはアタックしたときの自動能力などを全て発動してからアタック自体の処理に入りますので、その時点で正面にシグニがなくなっていれば対戦相手にダメージを与えます。

Q：起動能力は何回も使えますか？

A：はい、コストを支払える限り何回でも使用が可能です。



猫塚ヒビキ 青 シグニ Lv3
 奏武：ブルアカ パワー：12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にあるすべてのシグニが<ブルアカ>の場合、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【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手札から<ブルアカ>のカードを1枚以上捨てていた場合、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【絆出】手札から〈ブルアカ〉のカードを2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-10000する。

Q：自動能力は、自分の場にあるシグニがこのシグニだけでも発動しますか？

A：はい、発動します。〈ブルアカ〉以外のシグニがないのであれば、あなたの場のシグニが1体や2体であっても発動できます。



早瀬ユウカ 青 シグニ Lv3
奏武：ブルアカ パワー：12000

【常】：対戦相手のターンの間、対戦相手の効果によってあなたの〈ブルアカ〉のシグニ1体が場を離れる場合、「手札を2枚捨てる」を行ってもよい。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、あなたの場にあるすべてのシグニが〈ブルアカ〉の場合、カードを2枚引き、手札を1枚捨てる。

【絆起】アップ状態のルリグ2体をダウンする：カードを1枚引く。

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：常時能力で、〈ブルアカ〉のシグニが場を離れる代わりに手札を2枚捨てた場合、そのシグニは場に留まりますか？

A：はい、そのシグニは場に留まり、《早瀬ユウカ》は能力を失います。

Q：対戦相手の効果で自分の〈ブルアカ〉のシグニのパワーがマイナスされ、パワーが0以下になった場合、常時能力で「手札を2枚捨てる」を行えますか？

A：いいえ、できません。パワーをマイナスする効果は対戦相手の効果であっても、「パワーが0以下になったことによりバニッシュする」のはルール処理となり、対戦相手の効果で離れるわけではありません。

Q：自動能力は、自分の場にあるシグニがこのシグニだけでも発動しますか？

A：はい、発動します。〈ブルアカ〉以外のシグニがないのであれば、あなたの場のシグニが1体や2体であっても発動できます。

2023/11/09追加

Q：《早瀬ユウカ》と他に〈ブルアカ〉のシグニが2体あるときに、「すべてのシグニをバニッシュする」という効果を受けた場合、手札を6枚捨てて3体すべてを場に残せますか？

A：いいえ、できません。常時能力をどれか1体に適用し、場を離れることを置き換えることで《早瀬ユウカ》は能力を失うのでそれ以上置き換えを適用することができません。この場合は1体しか場に残せません。

Q：対戦相手のターンに、対戦相手の効果によって《早瀬ユウカ》が場を離れることを常時能力で置き換え、場に留まりました。この効果で「手札を2枚捨てる」を行った際、《羅茵 アメーバ》を捨てていたなら、《羅茵 アメーバ》の自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。《羅菌 アメーバ》の自動能力は対戦相手の効果によって捨てられたときに発動しますが、この場合に手札を捨てているのは《早瀬ユウカ》の常時能力によるものであり、対戦相手の効果で捨てさせられているわけではありません。対戦相手の効果を置き換えているのは「ターン終了時まで、このシグニはこの能力を失う。」の部分となります。



久田イズナ 緑 シグニ Lv3

奏武：ブルアカ パワー：10000

【出】手札から<ブルアカ>のカードを1枚エナゾーンに置く：あなたのエナゾーンから<ブルアカ>のカード1枚を対象とし、それを手札に加える。

【起】エナゾーンから<ブルアカ>のカード2枚をトラッシュに置く：ターン終了時まで、このシグニは「【常】：このシグニは正面のシグニのパワーが12000以上であるかぎり、【アサシン】を得る。」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）

【絆起】《緑×0》：あなたのエナゾーンからこのカードを場に出す。



小鳥遊ホシノ 緑 シグニ Lv3

奏武：ブルアカ パワー：12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にあるすべてのシグニが<ブルアカ>の場合、【エナチャージ1】をし、あなたのライフクロスが2枚以下の場合、追加で【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、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。

【絆出】《無》《無》《無》：対戦相手のパワー8000以上のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

Q：上の自動能力は、自分の場にあるシグニがこのシグニだけでも発動しますか？

A：はい、発動します。〈ブルアカ〉以外のシグニがないのであれば、あなたの場のシグニが1体や2体であっても発動できます。



狐坂ワカモ 緑 シグニ Lv3
奏武：ブルアカ パワー：10000

《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、あなたのエナゾーンから〈ブルアカ〉のカード3枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、このターンの、次のルリグアタックステップ開始時、対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。

【絆起】アップ状態のルリグ2体をダウンする：【エナチャージ1】

ライブバースト：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】



陸八魔アル 黒 シグニ Lv3
奏武：ブルアカ パワー：12000

【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、《黒》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーをあなたのトラッシュにある〈ブルアカ〉のカード1枚につき-1000する。

【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。この方法でトラッシュに置かれたシグニのレベルがすべて同じ場合、あなたは手札をすべて捨てる。

【絆常】：【シャドウ（レベル2以下のシグニ）】

Q：このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニのパワーをマイナスしてバニッシュしました。このアタックで対戦相手にダメージを与えられますか？

A：はい、与えられます。アタックした際、まずはアタックしたときの自動能力などを全て発動してからアタック自体の処理に入りますので、その時点で正面にシグニがなくなっていれば対戦相手にダメージを与えます。

Q：出現時能力は必ず発動しなければなりませんか？

A：はい、コストのない出現時能力はかならず発動します。

Q：【シャドウ】はどういう能力ですか？

A：対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません（この場合はバニッシュされます）。【シャドウ（レベル2以下のシグニ）】の場合、レベル2以下のシグニであるカードによるライフバーストでも対象にされません。

Q：出現時能力でデッキの上から3枚をトラッシュに置いた際、内訳がLv2のシグニ2枚とスペル1枚でした。どうなりますか？

A：その場合、スペルは除いて確認し、トラッシュに置かれたシグニ2枚のレベルは同じですので、あなたは手札をすべて捨てます。

Q：出現時能力でデッキの上から3枚をトラッシュに置いた際、3枚すべてがスペルでした。どうなりますか？

A：3枚すべてがスペルの場合、参照できるシグニが存在せず、「トラッシュに置かれたシグニのレベルがすべて同じ」という条件は満たしていませんので、手札は捨てません。



黒イロハ 黒 シグニ Lv3
奏武：ブルアカ パワー：10000

【出】《黒》：あなたのトラッシュから<ブルアカ>のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

【起】手札から<ブルアカ>のカードを2枚捨てる：このシグニの下に《虎丸》が無い場合、クラフトの《虎丸》1つをこのシグニの下に置く。

【絆起】アップ状態のルリグ2体をダウンする：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-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：出現時能力で、《黒》エナとして支払ったシグニをそのままこの効果で場に出せますか？

A：はい、出せます。コストとして《黒》を支払ってから、あなたのトラッシュにあるシグニを対象とします。

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：下に《虎丸》がある《黒イロハ》が場を離れた場合、下にあった《虎丸》はどうなりますか？

A：シグニの下に置かれていたカードは、そのシグニが場を離れたらトラッシュに置かれます。
《虎丸》はクラフトですので、トラッシュに置かれるかわりにゲームから除外されます。



黒館ハルナ 黒 シグニ Lv3
奏武：ブルアカ 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に<ブルアカ>のカードが5枚以上ある場合、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-5000する。10枚以上ある場合、追加で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。

【絆出】《黒》：対戦相手のシグニ1体を対象とし、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。



下江コハル 白 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ パワー：3000

【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。そのカードが<ブルアカ>の場合、あなたの<ブルアカ>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。

【絆常】：対戦相手のターンの間、このシグニは【シャドウ（レベル2以下）】を得る。（このシグニは対戦相手のレベル2以下のルリグとレベル2以下のシグニによって対象にされない）

Q：【シャドウ】はどういう能力ですか？

A：対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません（この場合はバニッシュされます）。【シャドウ（レベル2以下）】の場合、レベル2以下のルリグやシグニ、レベル2以下のシグニであるカードによるライフバーストでも対象にされません。



守月スズミ 白 シグニ Lv1
奏武：ブルーアカ パワー：2000

【出】《白》：あなたの場に他の<ブルーアカ>のシグニがある場合、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。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000される。

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：「能力を失う」とはどのような状態ですか？

A：テキスト欄に記載されている情報が消えた扱いとなります。テキスト欄以外の、パワーやレベル、クラス、名前などはそのままとなります。「～を得る」のような効果で後から得ていた効果も失います。



鷺見セリナ 白 シグニ Lv1
奏武：ブルーアカ パワー：3000

【自】：あなたのターン終了時、あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、あなたのエナゾーンから<ブルーアカ>のカード2枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、それを手札に加える。

【絆常】：対戦相手のターンの間、このシグニは【シャドウ (レベル2以下)】を得る。

ライフバースト：カードを1枚引く。このターン、あなたの手札にあるシグニは《ガードアイコン》を得る。(《ガードアイコン》を持つシグニは【ガード】を得る)

Q：【シャドウ】はどのような能力ですか？

A：対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません(この場合はバニッシュされます)。【シャ

ドウ（レベル2以下）の場合、レベル2以下のルリグやシグニ、レベル2以下のシグニであるカードによるライフバーストでも対象にされません。



静山マシロ 白 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ 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<ブルアカ>のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】：対戦相手のシグニがこのシグニとのバトルによって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。」を得る。

【絆出】手札から<ブルアカ>のカードを2枚捨てる：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。



伊落マリー 白 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ パワー：3000

【常】：対戦相手のターンの間、あなたの場に他の<ブルアカ>のシグニがあるかぎり、このシグニは【シャドウ（レベル1）】を得る。

【自】：あなたのターン終了時、あなたの他の<ブルアカ>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【シャドウ（レベル1）】を得る。

【絆出】手札から<ブルアカ>のカードを2枚捨てる：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q：【シャドウ】はどういう能力ですか？

A：対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません（この場合はバニッシュされます）。【シャドウ（レベル1）】の場合、レベル1のルリグやシグニ、レベル1のシグニであるカードによるライフバーストでも対象にされません。



古関ウイ 白 シグニ Lv2
奏武: ブルアカ パワー: 5000

【自】《ターン1回》: あなたのターンの間、あなたの効果によって対戦相手のシグニ1体が手札に戻るかトラッシュに置かれたとき、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<ブルアカ>の場合、【エナチャージ1】をする。

【絆常】: 対戦相手のターンの間、このシグニは【シャドウ (レベル2以下)】を得る。

Q: 自分の効果で対戦相手の手札を捨てさせたとき、それがシグニでした。自動能力は発動しますか？

A: いいえ、発動しません。この自動能力は、対戦相手の場にシグニとして出ているシグニが、場から手札に戻るか場からトラッシュに置かれた際に発動します。

Q: 《静山マシロ》の自動能力により、自分のシグニが「【常】: 対戦相手のシグニがこのシグニとのバトルによって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。」を得ました。そのシグニがバトルで対戦相手のシグニをバニッシュし、相手のシグニがトラッシュに置かれた場合は《古関ウイ》の自動能力は発動しますか？

A: いいえ、発動しません。《静山マシロ》によって得られる能力は、バトルによってバニッシュされる場合に置かれる場所を置き換えているだけであり、カードの移動自体はバトルによって移動しています。あなたの効果が直接移動させているわけではありませんので、《古関ウイ》の自動能力は発動しません。

Q: 【シャドウ】はどのような能力ですか？

A: 対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません（この場合はバニッシュされます）。【シャドウ (レベル2以下)】の場合、レベル2以下のルリグやシグニ、レベル2以下のシグニであるカードによるライフバーストでも対象にされません。



杏山カズサ 白 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：8000

【起】 《ダウン》 エナゾーンから<ブルアカ>のカード1枚をトラッシュに置く：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。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000される。



桐藤ナギサ 白 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：8000

【自】：あなたのターン終了時、あなたの他の<ブルアカ>のシグニのうち最もパワーの低いシグニ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。

【絆出】 手札から<ブルアカ>のカードを2枚捨てる：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

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：自動能力発動時、自分の<ブルアカ>のシグニのうち最もパワーの低いシグニが2体ある場合、どうなりますか？

A：その場合、そのうちの1体を選んで対象とし、効果を発動します。



羽川ハスミ 白 シグニ Lv2
 奏武：ブルアカ パワー：8000

【常】：あなたの場に他の<ブルアカ>のシグニがあるかぎり、対戦相手のシグニがこのシグニとのバトルによって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。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000される。

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番下に置く。



剣先ツルギ 白 シグニ Lv3
 奏武：ブルアカ パワー：12000

【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、あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、手札から<ブルアカ>のカードを1枚捨ててもよい。そうした場合、それを手札に加える。

【絆常】：対戦相手のシグニがこのシグニとのバトルによって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：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：絆アイコン能力が有効なときに、対戦相手のシグニとバトルしそれがトラッシュに置かれたときも、このシグニの自動能力は発動しますか？

A：はい、発動します。この絆アイコン能力はバニッシュされる際の置かれる場所を変更しているだけであり、この場合もバトルでバニッシュしていますので、自動能力が発動します。



室笠アカネ 青 シグニ Lv1
 奏武：ブルアカ パワー：3000

【出】手札から<ブルアカ>のカードを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。

【絆自】：あなたのアタックフェイズ開始時、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、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。



音瀬コタマ 青 シグニ Lv1
 奏武：ブルアカ パワー：2000

【自】：あなたのターン終了時、このシグニがアップ状態の場合、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<ブルアカ>の場合、カードを1枚引く。

【絆自】：あなたのアタックフェイズ開始時、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

Q：自動能力が発動してデッキの一番上が<ブルアカ>だった場合、それを引くことになりますか？

A：はい、公開したカードがデッキの一番上のカードですので、それを引いて手札に加えます。



黒崎ココキ 青 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ パワー：2000

【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<ブルアカ>の場合、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

【絆自】：あなたのアタックフェイズ開始時、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、カードを1枚引く。

Q：自動能力は、自分の場にあるシグニがこのシグニだけでも発動しますか？

A：はい、発動します。<ブルアカ>以外のシグニがないのであれば、あなたの場のシグニが1体や2体であっても発動できます。



各務チヒロ 青 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ パワー：2000

【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<ブルアカ>の場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、手札を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。

(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)

【絆常】：このシグニのパワーは+4000される。

Q：自動能力は、自分の場にあるシグニがこのシグニだけでも発動しますか？

A：はい、発動します。<ブルアカ>以外のシグニがないのであれば、あなたの場のシグニが1体や2体であっても発動できます。



花岡ユズ 青 シグニ Lv1
 奏武：ブルアカ パワー：3000

【自】《ターン2回》：あなたのターンの間、コストか効果1つによって、あなたが手札から<ブルアカ>のカードを1枚以上捨てたとき、《無》を支払ってもよい。そうした場合、カードを1枚引く。

【絆自】：あなたのアタックフェイズ開始時、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、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：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。

Q：「カードを2枚捨てる」というコストを支払った場合、自動能力は何回発動しますか？

A：その場合、その2枚を捨てるのは一度の処理であり、この自動能力は「1枚以上捨てたとき」という条件ですので1回だけ発動します。別々の処理で2回捨てた場合にはこの自動能力は2回発動しますが、一度の処理で複数捨てても1回しか発動しません。



飛鳥馬トキ 青 シグニ Lv2
 奏武：ブルアカ パワー：5000

【起】《ターン1回》手札から<ブルアカ>のカードを1枚捨てる：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+5000し、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、《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-5000する。」を得る。

【絆自】：あなたのアタックフェイズ開始時、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

Q：このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニのパワーをマイナスしてバニッシュしました。このアタックで対戦相手にダメージを与えられますか？

A：はい、与えられます。アタックしたときの自動能力などを全て発動してからアタック自体の処理に入りますので、その時点で正面にシグニがなくなっていれば対戦相手にダメージを与えます。



明星ヒマリ 青 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ 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<ブルアカ>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、対戦相手は手札を1枚捨てる。」を得る。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000される。

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。



才羽モモイ 青 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：8000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にあるすべてのシグニが<ブルアカ>の場合、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手は手札を1枚捨てる。②あなたの場に《才羽ミドリ》がある場合、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てる。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000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、それをダウンし凍結する。対戦相手は手札を1枚捨てる。

Q：自動能力は、自分の場にあるシグニがこのシグニだけでも発動しますか？

A：はい、発動します。<ブルアカ>以外のシグニがないのであれば、あなたの場のシグニが1体や2体であっても発動できます。



才羽ミドリ 青 シグニ Lv2
 奏武：ブルアカ 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手札から<ブルアカ>のカードを1枚以上捨てていた場合、以下の2つから1つを選ぶ。①カードを1枚引く。②あなたの場に《才羽モイ》がある場合、カードを2枚引き、手札を1枚捨てる。

【絆自】：あなたのアタックフェイズ開始時、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、カードを1枚引く。



生塩ノア 青 シグニ Lv3
 奏武：ブルアカ パワー：10000

【自】《ターン1回》：あなたのターンの間、コストか効果によってあなたが手札から<ブルアカ>のカードを1枚捨てたとき、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-3000する。

【絆自】《ターン1回》：対戦相手のターンの間、あなたが手札から<ブルアカ>のカードを1枚捨てたとき、カードを1枚引く。

ライフバースト：どちらか1つを選ぶ。①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。②カードを1枚引く。

Q：「カードを2枚捨てる」というコストで<ブルアカ>のカードを2枚捨てた場合、この自動能力は発動しますか？

A：はい、発動します。ターン1回制限のある能力ですので、1回のみ発動します。



勇美カエデ 緑 シグニ Lv1
 奏武:ブルアカ パワー:3000

【出】手札から<ブルアカ>のカードを1枚エナゾーンに置く:あなたの他の<ブルアカ>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。

【絆常】:[シャドウ (パワー8000以下のシグニ)]

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。

Q:【シャドウ】はどのような能力ですか?

A:対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません(この場合はバニッシュされます)。【シャドウ (パワー8000以下のシグニ)]の場合、パワー8000以下のシグニであるカードによるライフバーストでも対象にされません。



大野ツクヨ 緑 シグニ Lv1
 奏武:ブルアカ パワー:3000

【起】《ダウン》: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+4000し、このシグニは「【自】《ターン1回》:あなたのライフクロス1枚がクラッシュされたとき、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<ブルアカ>の場合、【エナチャージ1】をする。」を得る。

【絆常】:このシグニのパワーは+4000される。



朝比奈フィーナ 緑 シグニ Lv1

奏武：ブルアカ パワー：2000

【自】《ターン1回》：あなたのターンの間、あなたのエナゾーンにカード1枚が置かれたとき、ターン終了時まで、このシグニのパワーを+3000する。

【自】：このシグニがアタックしたとき、このシグニのパワーが5000以上でああなたの場に他の<ブルアカ>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。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000される。

Q：このシグニがアタックし、下の自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。このアタックで対戦相手にダメージを与えられますか？

A：はい、与えられます。アタックした際、まずはアタックしたときの自動能力などを全て発動してからアタック自体の処理に入りますので、その時点で正面にシグニがなくなっていれば対戦相手にダメージを与えます。



千鳥ミチル 緑 シグニ Lv1

奏武：ブルアカ パワー：2000

【自】：あなたのアタックフェイス開始時、このターンにコストか効果によってカードが1枚以上あなたのエナゾーンに置かれていた場合、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<ブルアカ>のカード1枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【絆自】《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、【エナチャージ1】をする。

Q：このターンに対戦相手の効果によって自分のシグニがバニッシュされていた場合、自動能力は発動しますか？

A：はい、効果によるバニッシュで場からあなたのエナゾーンにカードが置かれていますので、条件を満たしています。



水羽ミモリ 緑 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ パワー：2000

【出】：あなたのエナゾーンに<ブルアカ>のカードが5枚以上ある場合、あなたのエナゾーンから<ブルアカ>のシグニを1枚まで対象とし、それを場に出す。

【絆常】：【シャドウ (パワー-8000以下のシグニ)】

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。

Q：【シャドウ】はどういう能力ですか？

A：対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません（この場合はバニッシュされます）。【シャドウ (パワー-8000以下のシグニ)】の場合、パワー-8000以下のシグニであるカードによるライフバーストでも対象にされません。



河和シズコ 緑 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：8000

【起】《ダウン》：あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<ブルアカ>の場合、【エナチャージ1】をする。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000される。

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。



黒見セリカ 緑 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：5000

【白】：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<ブルアカ>のカード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「【常】：このシグニは正面のシグニのパワーが5000以下であるかぎり、【ランサー】を得る。」を得る。

【絆自】《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、【エナチャージ1】をする。

Q：このシグニの【ランサー】が発動してライフクロスをクラッシュした場合も、絆アイコン能力は発動しますか？

A：はい、発動します。



和楽チセ 緑 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：5000

【白】：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<ブルアカ>のカードが3枚以上ある場合、対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、《緑》《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【絆自】《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、【エナチャージ1】をする。



春日ツバキ 緑 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：8000

【出】手札から<ブルアカ>のカードを1枚エナゾーンに置く：次の対戦相手のターン終了時まで、このシグニのパワーを+4000する。

【絆常】：【シャドウ (パワー8000以下のシグニ)】 (このシグニは対戦相手のパワー8000以下のシグニによって対象にされない)

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<ブルアカ>のシグニを1枚まで対象とし、それを手札に加えるか場に出す。

Q：【シャドウ】はどういう能力ですか？

A：対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません (この場合はバニッシュされます)。【シャドウ (パワー8000以下のシグニ)】の場合、パワー8000以下のシグニであるカードによるライフバーストでも対象にされません。



桑上カホ 緑 シグニ Lv3
奏武：ブルアカ パワー：12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<ブルアカ>の場合、【エナチャージ1】をする。

【絆出】《緑》《緑》《無》：ターン終了時まで、このシグニのパワーを+10000し、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)

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、それをバニッシュする。

Q：【Sランサー】はどのような能力ですか？

A：【Sランサー】を持つシグニがバトルにより対戦相手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を1枚クラッシュし、対戦相手にライフクロスがない場合は対戦相手にダメージを与えます。【ランサー】【Sランサー】は複数持っていたとしても、一度のバトルで発動するのは1回のみです。



獅子堂イズミ 黒 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ パワー：2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場にある<ブルアカ>のシグニ1体につき対戦相手のデッキの上からカードを1枚トラッシュに置く。

【絆自】：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2枚トラッシュに置く。

Q：このシグニがアタックし、自分の場に《獅子堂イズミ》も含めて<ブルアカ>のシグニが3体あるので、対戦相手のデッキの上から3枚をトラッシュに置きました。そこで対戦相手のデッキが無くなった場合、どうなりますか？

A：その場合、先にリフレッシュを行ってから、このシグニのアタックの処理を行います。



鬼方カヨコ 黒 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ パワー：2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、このターンにあなたのデッキから<ブルアカ>のカードが1枚以上トラッシュに置かれていた場合、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。

(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)

【絆自】：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-2000する。



牛牧ジュリ 黒 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ パワー：3000

【出】エナゾーンから<ブルアカ>のカード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、それを他のシグニゾーン1つに配置してもよい。ターン終了時まで、そのパワーを-3000する。

【絆自】：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-2000する。

Q：出現時能力で対戦相手のシグニを他のシグニゾーンに配置する場合、そこにもうシグニがあったら入れ替えになりますか？

A：いいえ、この効果は入れ替えではありませんので、すでにシグニのあるシグニゾーンには移動できません。



氷室セナ 黒 シグニ Lv1
奏武：ブルアカ パワー：3000

【出】《無》《無》：あなたのトラッシュから<ブルアカ>のカード1枚を対象とし、それを手札に加える。

【絆自】：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2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<ブルアカ>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：出現時能力で、《無》エナとして支払ったシグニをそのままこの効果で手札に加えられるか？

A：はい、可能です。コストとして《無》《無》を支払ってから、あなたのトラッシュにある<ブルアカ>のシグニを対象とします。



伊草ハルカ 黒 シグニ Lv1

奏武：ブルアカ パワー：2000

【常】：あなたのトラッシュに<ブルアカ>のカードが3枚以上あるかぎり、このシグニのパワーは+5000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。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000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、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。



鰐淵アカリ 黒 シグニ Lv2

奏武：ブルアカ パワー：5000

【出】手札から<ブルアカ>のカードを2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-10000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)

【絆自】：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-2000する。



赤司ジュンコ 黒 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：8000

【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<ブルアカ>のカード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。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000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、手札を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-12000する。



愛清フウカ 黒 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：8000

【出】トラッシュから<ブルアカ>のカード1枚をデッキの一番下に置く：あなたの<ブルアカ>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。

【絆自】：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2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。



浅黄ムツキ 黒 シグニ Lv2
奏武：ブルアカ パワー：5000

【出】エナゾーンから〈ブルアカ〉のカード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デッキからトラッシュに置かれた〈ブルアカ〉のシグニのレベルの合計1につき-1000する。

【絆常】：このシグニのパワーは+4000される。

Q：出現時能力で、自分のデッキの上から3枚をトラッシュに置いた時点でデッキが0枚になりました。どうなりますか？

A：デッキが0枚になった場合はルール処理によりリフレッシュを行いますが、ルール処理は効果の処理中には行いませんので、まずはこの出現時能力を最後まで処理します。出現時能力の処理後に、リフレッシュを行います。



天雨アコ 黒 シグニ Lv3
奏武：ブルアカ パワー：10000

【自】《ターン1回》：あなたの他の〈ブルアカ〉のシグニ1体がアタックしたとき、対戦相手のデッキの上からカードを5枚トラッシュに置く。

【絆出】《黒》《無》：このターン、パワーが0以下の対戦相手のシグニ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：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。



物語の起動 無 スペル《無》×1

以下の2つから1つを選ぶ。

- ①好きな生徒1人との絆を獲得する。(その生徒の【絆】能力が有効になる)
- ②あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から<ブルアカ>のシグニを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。

【常】：このカードはすべての領域で<ブルアカ>として扱う。

ライフバースト：どちらか1つを選ぶ。①好きな生徒1人との絆を獲得する。②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：常時能力は具体的にどのような能力ですか？

A：このカードはカードのクラスを参照する際に<ブルアカ>として扱うことができます。例えば、「手札から<ブルアカ>のカード1枚をトラッシュに置く」というコストを支払えますし、「トラッシュから<ブルアカ>のカード1枚を手札に加える」という効果で手札に加えられます。ただしシグニではなくスペルですので、「<ブルアカ>のシグニ」を参照する効果や能力では参照できません。



サーバント# 無 シグニLv1

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。



ペロロ人形 白 シグニクラフト Lv2

奏武：ブルアカ パワー：10000

【常】：対戦相手のシグニが正面にアタックする場合、代わりにこのシグニのあるシグニゾーンにアタックする。

(シグニゾーンにアタックした場合、対戦相手にダメージを与えない)

【常】：アップ状態のこのシグニがバトルか対戦相手の効果によって場を離れる場合、代わりにこのシグニをダウンしてもよい。

【自】：対戦相手のターン終了時、このシグニをゲームから除外する。

(クラフトであるシグニは場を離れるとゲームから除外される)

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りに出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：上の常時能力はどういう能力ですか？

A：対戦相手のシグニは全て、アタックする場合は《ペロロ人形》にアタックすることになります。例えば中央のシグニゾーンに《ペロロ人形》があり、対戦相手の右や左のシグニゾーンのシグニがアタックする場合も、中央の《ペロロ人形》があるシグニゾーンにアタックします。その際、アタックしたときの自動能力などで《ペロロ人形》が場を離れた場合も、シグニゾーンにアタックしていますのでそのアタックでは対戦相手にダメージを与られません。

Q：下の常時能力はどういう能力ですか？

A：《ペロロ人形》がアップ状態なら、バトルや対戦相手の効果によって場を離れる際に、《ペロロ人形》をダウンして場に留まることができます。既にダウン状態の《ペロロ人形》はこの能力を使用できません。また、パワーをマイナス修正されてパワーが0以下になった場合、マイナス修正自体は対戦相手の効果であってもパワーが0以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものですので、この常時能力は適用できずバニッシュされます(クラフトですのでゲームから除外されます)。

2023/11/09追加

Q：対戦相手の場に《ペロロ人形》があるときに、【アサシン】を持つシグニがアタックしました。このアタックはどうなりますか？

A：【アサシン】を持つシグニがどのシグニゾーンにあったとしても、そのアタックは《ペロロ人形》のあるシグニゾーンにアタックすることになります。またシグニゾーンにアタックした場合【アサシン】は特に何もしませんので、《ペロロ人形》とのバトルとなります。

Q：対戦相手の場に《ペロロ人形》があるときに、その正面にあるシグニでアタックしました。「アタックしたとき」の自動能力で、《ペロロ人形》のパワーがマイナスされバニッシュされた場合、そのアタックはどうなりますか？

A：その場合でも、そのアタックは既に《ペロロ人形》のあるシグニゾーンへのアタックとなってしまうています。シグニゾーンへアタックした場合、そこにシグニがなかった場合は何も起こらずアタックは終了します。

Q：対戦相手の場に《ペロロ人形》があるときに、【ランサー】を持つシグニがアタックしました。バトルによってバニッシュしようとして《ペロロ人形》は常時能力でダウンし場に留まりました。【ランサー】は発動しますか？

A：はい、発動します。【ランサー】はバニッシュが別のものに置き換えられると発動しませんが、《ペロロ人形》の常時能力は「バニッシュ」を置き換えているのではなく「場を離れる」を置き換えており、バニッシュはされた上でその先のエナゾーンへの移動を置き換えているだけです。【ランサー】は発動します。



雨雲号 緑 シグニ クラフト Lv2
奏武：ブルアカ パワー：10000

【常】：【ランサー】

（【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
を1枚クラッシュする）

【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、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。

【自】：対戦相手のターン終了時、このシグニをゲームから除外する。

（クラフトであるシグニは場を離れるとゲームから除外される）

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りに出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：《雨雲号》がバトルによってシグニをバニッシュしたとき、【ランサー】と自動能力のどちらを先に発動しますか？

A：それらはどちらもトリガー能力ですので、好きな順番で発動できます。

Q：《羅星姫 カーニバル//メモリア》の起動能力で、《雨雲号》を対象にできますか？

A：はい、できます。その場合、《羅星姫 カーニバル//メモリア》は《雨雲号》と同じカード（記載されている情報を全て引き継ぐ）になりますが、対象のシグニが「カードか」「カードではないか」という情報は引き継ぎません。その《羅星姫 カーニバル//メモリア》は能力使用後もカードであり、場を離れる際も通常の「カードであるシグニ」が場を離れるのと同様の挙動となります。（クラフトシグニのように除外されません）



虎丸 黒 シグニクラフト Lv3

奏武：ブルアカ パワー：15000

【常】：これの上にある《棗イロハ》のパワーを+5000する。

【常】：これの上にある《棗イロハ》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、ターン終了時まで、それらのパワーをそれぞれ-3000する。」を得る。

（このクラフトの上にあるシグニが場を離れるとこのクラフトはゲームから除外される）

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。



クルセイダーちゃん 白 シグニクラフト Lv3

奏武：ブルアカ パワー：15000

【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、それをトラッシュに置く。

【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、それをトラッシュに置く。

【自】：対戦相手のターン終了時、このシグニをゲームから除外する。（クラフトであるシグニは場を離れるとゲームから除外される）

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

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：《羅星姫 カーニバル//メモリア》の起動能力で、《クルセイダーちゃん》を対象にできますか？

A：はい、できます。その場合、《羅星姫 カーニバル//メモリア》は《クルセイダーちゃん》と同じカード（記載されている情報を全て引き継ぐ）になりますが、対象のシグニが「カードか」「カードではないか」という情報は引き継ぎません。その《羅星姫 カーニバル//メモリア》は能力使用後もカードであり、場を離れる際も通常の「カードであるシグニ」が場を離れるのと同様の挙動となります。（クラフトシグニのように除外されません）
