

WXDi-P15 DIVISIONS DIVA

セットルールガイド

更新履歴

- 2023/12/08 作成
-

用語解説

【解放派】 【防衛派】 【闘争派】

- 今回登場した<クラス>の1つとなります。WXDi-P15に収録されているシグニは、通常のクラスの他にこれらのクラスを持っていることがあります。
- 扱いは通常の<クラス>と同様で、例えば<クラス>を指定する効果で<防衛派>と指定することができます。
- 例えば「<防衛派> <奏械：迷宮>」のシグニと「<防衛派> <奏生：怪異>」のシグニはそれぞれ異なるクラスを持つシグニであり、それぞれ共通するクラスを持つシグニでもあります。《翠天 アタランテ》の能力で「それぞれ異なるクラスを持つ」シグニとして参照でき、《ウリス・マッド》の能力で「それぞれ共通するクラスを持つ」シグニとして参照できます。

【ゲート】

- カードの効果によって、シグニゾーンに【ゲート】を置くことがあります。【ゲート】はシグニゾーン1つにつき1つまで置けます。【ゲート】が置かれているだけでは何も起きませんが、【ゲート】の有無を参照して効果が変わる事があります。
- 【ゲート】はカードではありませんので、カードを対象とする能力の影響を受けません。
- 【ウイルス】も【ゲート】同様シグニゾーン1つにつき1つまでしか置けませんが、これらは互いに干渉せず、1つのシグニゾーンに両方を1つずつ置くことが可能です。
- 今弾では<防衛派>が関連する能力を持っています。

【コイン】

- 効果によってコインを得ることがあります。コインはベットやコインの支払いを求められた場合に支払うことができます。コインを得た場合、得ている枚数がわかるように対戦相手に示してください。パック封入のコインチップ等をご利用いただくと便利です。
- 所有できるコインの上限数は5枚です。コインを5枚得る効果を発動した場合、何枚持っていたかに関わらずコイン枚数は5枚となります。
- 今弾では<闘争派>が関連する能力を持っています。

【シグニの下に置かれるカード】

- シグニの下にカードを置く能力や、【ライズ】によってシグニの上にシグニを出す場合など、シグニの下にカードが置かれることがあります。シグニの下にカードが置かれただけでは何も起こりませんが、それを参照して効果が変わることがあります。
- シグニの下にあるカードは、それがシグニであるカードだとしても、場にあるシグニとしては扱いません。シグニをバニッシュする効果でバニッシュできませんし、アタックなどもできません。「このカードの上にあるシグニは～」等、下にあることで発揮する能力は発揮されますが、それ以外の通常の常時能力などは発動しません。
- 上にあるシグニが場を離れた場合、下に置かれていたカードはルール処理でトラッシュに置かれます。
- シグニの下に置くカードの枚数に上限はありません。
- 《でじたるあーや！Ⅲ》などによって裏向きにされたシグニの上にシグニを出しても、裏向きのカードはシグニの下に置かれている扱いにはなりません。
- 今弾では<解放派>が関連する能力を持っています。

カード個別FAQ



リベレーターズフォース 赤青 ピース《無》×1

メインフェイズ

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

カードを3枚引く。あなたの手札から<解放派>のシグニを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。

このゲームの間、あなたのセンタールリグは以下の能力を得る。（グロウしても新しいセンタールリグは能力を得たままである）

『【起】エクシード4：あなたのトラッシュから<解放派>のシグニを2枚まで対象とし、それらをあなたの<解放派>のシグニ2体までの下に置く。』

Q：「このゲームの間～」以降の効果は、手札から<解放派>のシグニを捨てないと発生しませんか？

A：いいえ、捨てなくても「このゲームの間～」以降の効果は処理できます。あなたの手札から<解放派>のシグニを1枚捨てて起こる効果は、対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする部分のみとなります。

Q：シグニの下にカードを置いた後、そのシグニが場を離れた場合はどうなりますか？

A：場を離れるシグニがどこに移動するかに関わらず、そのシグニの下に置かれていたカードはルール処理によってトラッシュに置かれます。

Q：エクシード能力では、<解放派>のシグニ1体の下に2枚置くことも、<解放派>のシグニ2体に1枚ずつ置くこともできますか？

A：はい、どちらの置き方も可能です。



パワーオブストラグル 黒緑 ピース《無》×1

メインフェイズ

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

このピースを使用する際、使用コストとして追加でエクシード4を支払ってもよい。
以下の4つから2つまで選ぶ。追加でエクシード4を支払っていた場合、代わりに3つまで選ぶ。

- ①あなたのトラッシュから〈闘争派〉のシグニを2枚まで対象とし、それらを場に出す。
- ②あなたの〈闘争派〉のシグニ1体を選び、ターン終了時まで、それは【Sランサー】を得る。
- ③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。
- ④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+10000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。

Q：このピースを①と②を選んで使用し、①でトラッシュから場に出したシグニに②で【Sランサー】を与えられますか？

A：はい、できます。②の効果は実際に②を処理する段階になってから場にあるシグニ1体を選んで【Sランサー】を与えることができます。

Q：④の効果は、このピースを使用した後で新たに場に出たシグニでも+10000されますか？

A：いいえ、この効果処理した時点であなたの場にあるシグニのみが+10000されます。後から出たシグニのパワーは変わりません。

Q：③を2回など、同じ選択肢を選んで使用できますか？

A：いいえ、できません。「同じ選択肢を選んでよい」などの記載がない場合、選択肢を選ぶ効果では同じ選択肢を選ばません。



ひらけ!ゲート! 白青 ピース《無》×0
メインフェイス

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

あなたのシグニゾーン1つに【ゲート】1つを置く。

このゲームの間、あなたのセンタールリグは以下の能力を得る。(グロウしても新しいセンタールリグは能力を得たままである)

『【起】エクシード4：【シグニバリア】1つを得る。』

『【起】エクシード4：カードを4枚引く。』

Q：【シグニバリア】とは何ですか？

A：【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。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。

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的に消費されます。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】はアタック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。



オールアウトバトル 無 ピース《無》×1
メインフェイス

ターン終了時まで、あなたのすべてのルリグは以下の能力を得る。

『【起】《ターン1回》《ダウン》：このルリグと共通する色を持つ対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。』

『【起】《ターン1回》《ダウン》：カードを1枚引くか【エナチャージ1】をする。』

Q：このピースを使用した後、アシストルリグがグロウしました。グロウ後のアシストルリグは能力を得ていますか？

A：いいえ、このピース使用後にグロウした場合、このピースによって得ていた能力は無くなります。



俯瞰者からの啓示 無 ピース《無》×0
メインフェイス

アタックフェイスあなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からあなたの場にいるルリグ1体につきそのルリグと共通する色を持つカードをそれぞれ1枚まで公開し、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。

Q：センタールリグとアシトルリグ2体がすべて白だった場合、この効果で白のカード3枚を公開できますか？

A：はい、できます。

Q：この効果で《サーバント #》を公開できますか？

A：いいえ、できません。《サーバント #》は【マルチエナ】を持っていますが、【マルチエナ】はカードの色自体は変更しません。無色は色を持ちませんので、例えあなたのルリグが無色であったとしても共通する色を持っておらず、この効果で公開することはできません。



自由の記憶 解放者リル 赤 ルリグLv3 リミット6
<リル> コイン4 《赤》×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。

【起】《ターン1回》《赤》《無》：あなたのトラッシュから《ライズアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

【起】《ゲーム1回》《赤×0》：あなたのトラッシュから<解放派>のシグニを2枚まで対象とし、それらをあなたの<解放派>のシグニ2体までの下に置く。

Q：上の起動能力で《ライズアイコン》を持つシグニを出す際、ライズ条件は満たす必要がありますか？

A：はい、効果によって場に出す場合でも、ライズ条件を満たさないと場に出すことはできません。

Q：下の起動能力では、<解放派>のシグニ1体の下に2枚置くことも、<解放派>のシグニ2体に1枚ずつ置くこともできますか？

A：はい、どちらの置き方も可能です。



解放者エルドラ×マークv 青 ルリグ Lv3 リミット6
〈エルドラ〉 《青》×2

【出】：カードを2枚引く。

【起】《ターン1回》《青×0》：カードを1枚引くか【エナチャージ1】をする。この能力はあなたの場にあるシグニの下にカードが合計2枚以上ある場合にしか使用できない。

【起】《ゲーム1回》《青×0》：あなたのトラッシュから〈解放派〉のシグニを2枚まで対象とし、それらをあなたの〈解放派〉のシグニ2体までの下に置く。

Q：下の起動能力では、〈解放派〉のシグニ1体の下に2枚置くことも、〈解放派〉のシグニ2体に1枚ずつ置くこともできますか？

A：はい、どちらの置き方も可能です。



闘争者カーニバル #T# 緑 ルリグ Lv3 リミット6
〈カーニバル〉 コイン2 《緑》×2

【出】：あなたのトラッシュから〈闘争派〉のシグニを2枚まで対象とし、それらをエナゾーンに置く。

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

【起】《ゲーム1回》《緑×0》：《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》を得る。このゲームの間、あなたは《コインアイコン》をスペルとシグニにしか支払えない。

Q：すでにコインを持っているときに下の起動能力を使用した場合、どうなりますか？

A：コインの上限は5枚ですので、コインを何枚持っていたとしても5枚となります。

Q：《闘槍》のようにスペルにベットがある場合、下の起動能力で得たコインで支払えますか？

A：はい、スペルのベットはスペルの追加のコストとなりますので、この起動能力で得たコインで支払うことができます。



貪欲の駄姫 闘争者グズ子 黒 ルリグ Lv3 リミット6
<グズ子> コイン2 《黒》×2

【出】：あなたのデッキの上からカードを3枚トラッシュに置く。その後、あなたのトラッシュから<闘争派>のシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

【起】《ターン1回》手札から<闘争派>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。

【起】《ゲーム1回》《黒×0》：《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》を得る。このゲームの間、あなたは《コインアイコン》をスペルとシグニにしか支払えない。

Q：すでにコインを持っているときに下の起動能力を使用した場合、どうなりますか？

A：コインの上限は5枚ですので、コインを何枚持っていたとしても5枚となります。

Q：《闘槍》のようにスペルにベットがある場合、下の起動能力で得たコインで支払えますか？

A：はい、スペルのベットはスペルの追加のコストとなりますので、この起動能力で得たコインで支払うことができます。

Q：出現時能力では、デッキの上から置いた3枚の中から対象のシグニを選べますか？

A：はい、選べます。テキスト中の「その後」の後に対象を選ぶ場合、発動時に対象を選ぶのではなく、「その後」の前まで処理を終えてから、実際にそのテキストに処理が差し掛かったタイミングで対象を選びます。



防衛者MC. LION-3rd 白 ルリグ Lv3 リミット6
<CardJockey> <LION> 《白》×2

【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<防衛派>のシグニ1枚を場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

【起】《ターン1回》アップ状態の<防衛派>のシグニ1体をダウンする：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。

【起】《ゲーム1回》《白×0》：あなたのシグニゾーン1つに【ゲート】1つを置く。



プロフェッサー 防衛者Dr. タマゴ 青 ルリグ Lv3 リミット6
<うちゅうのはじまり> <タマゴ> 《青》×2

【出】：対戦相手のルリグ1体を対象とし、それを凍結する。

【起】《ターン1回》アップ状態の<防衛派>のシグニ1体をダウンする：カードを1枚引くか、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【起】《ゲーム1回》《青×0》：あなたのシグニゾーン1つに【ゲート】1つを置く。



鼓舞の記憶 解放者リル 赤 ルリグ Lv0 リミット0
<リル> コイン1 《赤》×0



揺心の記憶 解放者リル 赤 ルリグ Lv1 リミット2
<リル> 《赤》×0



決意の記憶 解放者リル 赤 ルリグ Lv2 リミット5
<リル> 《赤》×1



解放者エルドラ×マーク0 青
〈エルドラ〉 《青》×0

ルリグ Lv0 リミット0



解放者エルドラ×マークI 青
〈エルドラ〉 《青》×0

ルリグ Lv1 リミット2



解放者エルドラ×マークII 青
〈エルドラ〉 《青》×1

ルリグ Lv2 リミット5



闘争者カーニバル #0# 緑
<カーニバル> コイン3

ルリグ Lv0 リミット0
《緑》×0



闘争者カーニバル #P# 緑
<カーニバル> 《緑》×0

ルリグ Lv1 リミット2



闘争者カーニバル #S# 緑
<カーニバル> 《緑》×1

ルリグ Lv2 リミット5



転変の駄姫 闘争者グズ子 黒 ルリグ Lv0 リミット0
<グズ子> コイン3 《黒》×0



破壊の駄姫 闘争者グズ子 黒 ルリグ Lv1 リミット2
<グズ子> 《黒》×0



焦熱の駄姫 闘争者グズ子 黒 ルリグ Lv2 リミット5
<グズ子> 《黒》×1



防衛者MC. LION 白 ルリグ Lv0 リミット0
<CardJockey> <LION> 《白》×0



防衛者MC. LION-1st 白 ルリグ Lv1 リミット2
<CardJockey> <LION> 《白》×0



防衛者MC. LION-2nd 白 ルリグ Lv2 リミット5
<CardJockey> <LION> 《白》×1



防衛者Dr. タマゴ 青 ルリグ Lv0 リミット0
くうちゅうのはじまり <タマゴ> 《青》×0



アシスタント 防衛者Dr. タマゴ 青 ルリグ Lv1 リミット2
くうちゅうのはじまり <タマゴ> 《青》×0



アソシエイト 防衛者Dr. タマゴ 青 ルリグ Lv2 リミット5
くうちゅうのはじまり <タマゴ> 《青》×1



共宴の巫女 リメンバ 白 ルリグ Lv0 リミット0
<リメンバ> 《白》×0



リメンバ・スクライイング 白 アシストルリグ Lv1 リミット0
<リメンバ> 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4枚見る。その中からあなたのセンタールリグと共通する色を持つシグニと、あなたのセンタールリグと共通する色を持たないシグニをそれぞれ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：この効果で《サーバント #》を公開できますか？

A：あなたのセンタールリグと共通する色を持たないシグニとしてなら可能です。《サーバント #》は【マルチエナ】を持っていますが、【マルチエナ】はカードの色自体は変更しません。無色は色を持ちませんので、例えばあなたのルリグが無色であったとしても、それらは共通する色を持っていません。



リメンバ・オミノス 白 アシストルリグ Lv1 リミット0
<リメンバ> 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、それをトラッシュに置く。



リメンバ・リストレイント 白 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<リメンバ> メインフェイズ 《無》×0

【出】：対戦相手のルリグ1体を対象とし、それを凍結する。

(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)

【出】：次の対戦相手のターン終了時まで、このルリグは「【常】：対戦相手のカードの【起】能力の使用コストは《無×1》増える。」を得る。



リメンバ・アストロジー 白 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<リメンバ> メインフェイズ/アタックフェイズ 《無》×0

【出】：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、ターン終了時まで、それは「【常】：アタックできない。」を得る。
- ②対戦相手のシグニ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。



リメンバ・プロフェシー 白 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<リメンバ> メインフェイズ アタックフェイズ 《無》×4

【出】：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。

【出】《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。

Q：下の出現時能力を先に発動してから、上の出現時能力を発動できますか？

A：はい、複数の出現時能力は好きな順番で発動できます。例えば《コードアート ララ・ルー//メモリア》のように「対戦相手の効果によって新たに能力を得られない」という能力を持つシグニでも、先に下の出現時能力で能力を失わせてから、上の出現時能力で「【常】：アタックできない。」を得させることができます。



黒衣の歌姫 アルフォウ 黒
<アルフォウ> 《黒》×0

ルリグ Lv0 リミット0



アルフォウソード 黒 アシストルリグ Lv1 リミット0
<アルフォウ> 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、それをバニッシュする。



アルフォウアイスバーグ 黒 アシストルリグ Lv1 リミット0
<アルフォウ> メインフェイス 《無》×0

【出】：対戦相手のデッキの上からカードを8枚トラッシュに置く。

Q：対戦相手のデッキのカードが7枚以下だった場合はどうなりますか？

A：その場合、デッキを全てトラッシュに置いて効果は終了となります。その後、リフレッシュを行います。



アルフォウジェラシー 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<アルフォウ> メインフェイズ《無》×0

【出】：次の対戦相手のターンの間、対戦相手はパワー12000以上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）

【出】：あなたのトラッシュからシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

Q：上の出現時能力を発動した後、対戦相手の場にあるシグニがパワーのプラス修正を受けて12000以上になった場合、どうなりますか？

A：その場合、そのシグニは場に残ったままとなります。この効果は場以外の場所から新たにシグニを出す場合のみの制限となります。

Q：上の出現時能力を発動した後、対戦相手のセンタールリグが《煌きへー歩 ヒラナ》であり「あなたのターンの間、あなたの中央のシグニゾーンにあるシグニのパワーを+3000する。」という能力がある状況で、対戦相手はパワー10000のシグニを中央のシグニゾーンに出せますか？

A：はい、出せます。出した後に効果によってパワー12000以上になる場合であっても、出す前の手札にあるときにパワー12000以上でないのであれば、場に出すことができます。



アルフォウスプラッシュ 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1

<アルフォウ> メインフェイス アタックフェイス《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】手札を2枚捨てる：各プレイヤーは自分のデッキの上からカードを8枚トラッシュに置く。

（【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）

Q：デッキのカードが7枚以下のプレイヤーがいるときに、下の出現時能力を発動した場合はどうなりますか？

A：その場合、そのプレイヤーはデッキを全てトラッシュに置き、デッキの枚数が8枚以上あるプレイヤーは8枚をトラッシュに置きます。その後、デッキが無いプレイヤーはリフレッシュを行います。



アルフォウソーンアイビー 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<アルフォウ> メインフェイス アタックフェイス《無》×2

【出】：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。

【出】手札を2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。

【出】《黒》《無》：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3つ全部発動した場合、どうなりますか？

A：次とその次とその次の、合計3回のダメージを受けません。3つのうち1つを適用してダメージを防いだ場合、ダメージは発生していませんので、残り2つの「次にダメージを受ける場合」がその次のダメージに持ち越されます。これがあと2回でき、合計3回防ぐことができます。

Q：出現時能力を3つ全部発動しましたが、次にダメージを受ける際にデッキが2枚以下だった為に置き換えられず、ダメージを受けました。その後にリフレッシュでデッキ枚数が戻った場合、さらにその次のダメージを置き換えられますか？

A：いいえ、できません。3つすべての効果から見て「次にダメージを受ける場合」とは、最初に置き換えられずダメージを受けたタイミングとなります。以降のダメージにはこの効果は適用されません。



冥者 ハナレ 黒 ルリグ Lv0 リミット0
<ハナレ> 《黒》×0



ハナレ//スパイクス 黒 アシストルリグ Lv1 リミット0
<ハナレ> 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それぞれ共通する色を持つシグニ2枚を対象とし、それらを場に出す。

Q：場に出したシグニがそれぞれ出現時能力を持っていた場合、どうなりますか？

A：それらの出現時能力は好きな順番で発動できます。

Q：トラッシュに、「それぞれ共通する色を持つシグニ2枚」がなく、シグニが1枚しかない場合はどうなりますか？

A：条件に合うシグニ2枚が対象にできない場合、1体も対象にできず、1体も場に出ません。

Q：条件に合うシグニ2枚を対象としましたが、空いているシグニゾーンが1つしかない場合や、2体を出すとリミットがオーバーする場合はどうなりますか？

A：その場合、出せる方で好きなシグニ1体のみを出し、もう1枚はトラッシュに残ります。

Q：「それぞれ共通する色を持つシグニ2枚」として《サーバント #》を2枚対象にできますか？

A：いいえ、できません。《サーバント #》は【マルチエナ】を持っていますが、【マルチエナ】はカードの色自体は変更しません。無色は色を持ちませんので、例え無色同士であっても共通の色を持っていません。

Q：出現時能力では、デッキの上からカードを2枚トラッシュに置いてから対象のシグニを選べますか？

A：はい、選べます。テキスト中の「その後」の後に対象を選ぶ場合、発動時に対象を選ぶのではなく、「その後」の前まで処理を終えてから、実際にそのテキストに処理が差し掛かったタイミングで対象を選びます。



ハナレ//ダークスフィア 黒 アシトルリグ Lv1 リミット0
<ハナレ> 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、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。

【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-5000する。

Q：上の出現時能力でパワー5000以下のシグニを対象にして発動した後、下の出現時能力でパワー5000以下の場合、それはトラッシュに置かれますか？

A：はい、パワー0以下になったことによるルール処理のバニッシュで、エナゾーンではなくトラッシュに置かれます。



ハナレ//ミリオンダンサー 黒 アシトルリグ Lv2 リミット+1
<ハナレ> メインフェイス アタックフェイス 《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。

【出】《無》：あなたのトラッシュからあなたのセンターリグと共通する色を持つシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q：下の出現時能力の《無》コストで支払ったカードを、そのままこの効果で手札に加えられるか？

A：はい、それが条件に合うシグニであれば可能です。

Q：下の出現時能力で《サーバント #》を対象にできますか？

A：いいえ、できません。《サーバント #》は【マルチエナ】を持っていますが、【マルチエナ】はカードの色自体は変更しません。無色は色を持ちませんので、例えあなたのルリグが無色であったとしても、それらは共通する色を持っていません。



ハナレ//フォービドゥンファンク 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<ハナレ> メインフェイズ アタックフェイズ 《無》×1

【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-12000する。
【出】手札を3枚捨てる：あなたのトラッシュからシグニ1枚を対象とし、それを能力を持たないシグニとして場に出す。ターン終了時、それを場からトラッシュに置く。
(【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)

Q：下の出現時能力で場に出したシグニを、別の効果で手札に戻しました。ターン終了時にどうなりますか？

A：ターン終了時にそのシグニが場がないのであれば、トラッシュに置く効果は何も起こりません。



ハナレ//ベノムスプラッシュ 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1
<ハナレ> メインフェイズ アタックフェイズ 《無》×1

【出】《黒》《無》《無》《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「【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。

【出】《黒》《無》《無》《無》《無》：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「【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。

Q：この出現時能力で自動能力を得させられたシグニが、「アタックしたとき」の能力を持っていた場合はどうなりますか？また、正面にシグニがないアタックで、パワーが-20000されて0以下になる場合、ダメージを与えられますか？

A：その場合、2つの「アタックしたとき」にトリガーする自動能力があり、ターンプレイヤーであるアタックしたシグニ側の能力が先に発動します。その後、この能力が発動し、パワーが-20000されます。パワーが0以下になったらルール処理によりバニッシュされ、正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージは発生しません。



紅将姫 シモン・バール/THE DOOR 赤 シグニ Lv3
＜解放派＞ ＜奏像：武勇＞ パワー10000

【ライズ】あなたのトラッシュにある＜解放派＞のシグニ1枚を下に重ねて場に出す（空いているシグニゾーンに出す）

【出】《赤》《赤》：あなたの場に《自由の記憶解放者リル》がいる場合、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。

【起】《無》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》
《コインアイコン》：ターン終了時まで、このシグニは【アサシン】か【ダブルクラッシュ】を得る。

【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、それをバニッシュする。

Q：シグニの下にカードを置いた後、そのシグニが場を離れた場合はどうなりますか？

A：場を離れるシグニがどこに移動するかに関わらず、そのシグニの下に置かれていたカードはルール処理によってトラッシュに置かれます。



コードオーダー メル//THE DOOR 赤 シグニ Lv3
〈解放派〉 〈奏械：調理〉 パワー13000

【ライズ】あなたの〈解放派〉のシグニ1体の上に置く

【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このシグニの下にあったシグニ1枚を対象とし、《無》《無》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。

【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。

Q：シグニの下にカードを置いた後、そのシグニが場を離れた場合はどうなりますか？

A：場を離れるシグニがどこに移動するかに関わらず、そのシグニの下に置かれていたカードはルール処理によってトラッシュに置かれます。

このシグニの場合はその後上の自動能力が発動し、トラッシュに置かれたシグニを出すことが可能です。

Q：《コードオーダー メル//THE DOOR》が場に2体あり、対戦相手のエナゾーンのカードが2枚だった場合、アタックフェイズ開始時にどうなりますか？

A：下の自動能力がそれぞれトリガーし、順番に発動します。1回目が発動したことで対戦相手のエナゾーンから1枚がトラッシュに置かれますので、2回目が発動したときには条件が満たされておらず、発動しても何も起こりません。結果的にこの場合は1枚のみをトラッシュに置きます（この効果で対戦相手のエナゾーンが0枚になることはありません）。



幻水姫 フクロウナギ//THE DOOR 青 シグニ Lv3
〈解放派〉 〈奏生：水獣〉 パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイス開始時、あなたの場に《解放者エルドラ×マークv》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1枚捨てる。

②あなたの場にあるシグニの下にカードが合計2枚以上ある場合、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

【出】手札から<解放派>のシグニ1枚をこのシグニの下に置く：カードを1枚引く。

Q：自分の場にあるシグニ2体の下にそれぞれカードが1枚ずつ置かれている場合、②の条件を満たしていますか？

A：はい、満たしています。2体の下に1枚ずつある場合でも、1体の下に2枚ある場合でもどちらでも②の条件を満たしています。



羅輝石 花代//THE DOOR 青 シグニ Lv3
<解放派> <奏羅：宝石> パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイス開始時、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを下にカードがあるあなたのシグニ1体につき-1000する。

【出】手札から<解放派>のシグニ1枚をこのシグニの下に置く：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。



羅星姫 フラドウス//THE DOOR 緑 シグニ Lv3
<闘争派> <奏羅：宇宙> パワー10000

【起】《緑》：あなたの場に《闘争者カーニバル#T#》がいる場合、以下の2つから1つを選ぶ。
①ターン終了時まで、このシグニは【ランサー】を得る。②このターンにあなたが《コインアイコン》を合計3枚以上支払っていた場合、ターン終了時まで、このシグニは【Sランサー】を得る。

【起】《コインアイコン》：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+3000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、それをバニッシュする。

Q：スペルのベットでコインをベットしていた場合、それはコインを支払っていた数に数えられますか？

A：はい、数えられます。

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。



羅菌姫 ナナシ//THE DOOR 緑 シグニ SR Lv3
<闘争派> <奏羅：微菌> パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、【エナチャージ1】をする。このターンにあなたが《コインアイコン》を合計1枚以上支払っていた場合、追加で【エナチャージ1】をする。

【起】《コインアイコン》：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（レベル3以上）】を得る。（このシグニは対戦相手のレベル3以上のルリグとレベル3以上のシグニによって対象にされない）

【起】《ターン1回》《緑》《コインアイコン》《コインアイコン》：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する。

Q：スペルのベットでコインをベットしていた場合、それはコインを支払っていた数に数えられますか？

A：はい、数えられます。

Q：【シャドウ（レベル3以上）】を得た場合、レベル3以上のシグニのライフバーストによっても対象にされませんか？

A：はい、対象にされません。



惨之遊姫 コイントス//THE DOOR 黒 シグニ Lv3
〈闘争派〉〈奏武：遊具〉 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《貪欲の駄姫闘争者グズ子》がいる場合、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、ターン終了時まで、そのパワーを-5000する。②このターンにあなたが《コインアイコン》を合計1枚以上支払っていた場合、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-8000する。

【起】《ターン1回》《黒》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》：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：スペルのベットでコインをベットしていた場合、それはコインを支払っていた数に数えられますか？

A：はい、数えられます。

Q：起動能力の《黒》コストで支払ったカードを、そのままこの効果で手札に加えられますか？

A：はい、可能です。



大畏 あや//THE DOOR 黒 シグニ Lv3
〈闘争派〉〈奏武：トリック〉 パワー10000

【自】《ターン1回》：あなたのターンの間、あなたが《コインアイコン》を1枚以上支払ったとき、あなたのトラッシュから〈闘争派〉のシグニを1枚まで対象とし、それを場に出す。

【起】《コインアイコン》：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。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：ターン終了時まで、このシグニは「【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のデッキの上からカードを6枚トラッシュに置く。」を得る。

【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：このシグニの起動能力でコインを支払ったとき、自動能力も発動しますか？

A：はい、発動します。起動能力の処理が終わった後に、自動能力が発動します。

Q：スペルのベットでコインをベットした場合、自動能力は発動しますか？

A：はい、発動します。ベットして使用したそのスペルの処理が終わった後に、自動能力が発動します。



コードハート Lスピーカ//THE DOOR 白 シグニ Lv3
<防衛派> <奏械：電機> パワー12000

【常】：このシグニは同じシグニゾーンに【ゲート】があるかぎり、「【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《防衛者MC. LION-3rd》がいる場合、《白》《白》を支払ってもよい。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。」を得る。

【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、同じシグニゾーンに【ゲート】があるあなたのすべてのシグニのパワーを+2000する。

Q：下の自動能力が発動した後に、【ゲート】があるシグニゾーンにシグニを出したり、シグニがあるシグニゾーンに新たに【ゲート】を置いた場合、それらのシグニのパワーは+2000されますか？

A：いいえ、されません。この効果は、自動能力が発動した時点で【ゲート】があるシグニゾーンのシグニにしか影響しません。後から場に出たシグニや、後から【ゲート】を出してもパワーは増えません。



幻獣神 LOVIT//THE DOOR 白 シグニ Lv3
＜防衛派＞＜奏生：地獣＞ パワー12000

【常】：このシグニと同じシグニゾーンに【ゲート】があるかぎり、このシグニのパワーは+3000され、このシグニは「【常】：対戦相手のターンの間、【シャドウ】を得る。」を得る。

【自】：あなたのターン終了時、あなたの場に【ゲート】がある場合、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、《無》を支払ってもよい。そうした場合、それを手札に加える。

【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、それをトラッシュに置く。



羅星姫 コスチューム//THE DOOR 青 シグニ Lv3
＜防衛派＞＜奏羅：宇宙＞ パワー12000

【常】：同じシグニゾーンに【ゲート】があるあなたのシグニは【シャドウ（スペル）】を得る。

【常】：このシグニは同じシグニゾーンに【ゲート】があるかぎり、「【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《プロフェッサー防衛者Dr. タマゴ》がいる場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、《青》《青》を支払ってもよい。そうした場合、それをデッキの一番下に置く。」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、それをデッキの一番下に置く。

Q：【シャドウ（スペル）】を得た場合、スペルのライフバーストによっても対象にされませんか？

A：はい、対象にされません。



羅星姫 ノヴァ//THE DOOR 青 シグニ Lv3
＜防衛派＞＜奏羅：宇宙＞ パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に【ゲート】がある場合、カードを2枚引き、手札を1枚捨てる。

【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。このシグニと同じシグニゾーンに【ゲート】がある場合、追加で対戦相手は手札を1枚捨てる。



幻竜 遊月//THE DOOR 赤 シグニ Lv1
＜解放派＞＜奏生：龍獣＞ パワー3000

【常】：あなたの場にあるシグニの下にカードがあるかぎり、このシグニのパワーは+4000される。

【常】：このカードの上にある＜解放派＞のシグニは「【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のエナゾーンから対戦相手のセンタールリグと共通する色を持たないカード1枚を対象とし、それをトラッシュに置く。」を得る。

【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、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

Q：＜解放派＞のシグニの下に《幻竜 遊月//THE DOOR》が2枚置かれている場合、その＜解放派＞のシグニは自動能力を2つ得ますか？

A：はい、2枚の《幻竜 遊月//THE DOOR》からそれぞれ能力を得て、アタックフェイズ開始時には2つとも発動します。



羅星 サシエ//THE DOOR 赤 シグニ Lv1
＜解放派＞＜奏羅：宇宙＞ パワー2000

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

【常】：このカードの上にある＜解放派＞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。

Q：＜解放派＞のシグニの下に《羅星 サシエ//THE DOOR》が2枚置かれている場合、その＜解放派＞のシグニは自動能力を2つ得ますか？

A：はい、2枚の《羅星 サシエ//THE DOOR》からそれぞれ能力を得て、アタックフェイズ開始時には2つとも発動します。



幻怪 ドーナ//THE DOOR 赤 シグニ Lv2
＜解放派＞＜奏生：怪異＞ パワー8000

【出】《赤》手札から＜解放派＞のシグニを1枚捨てる：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。

【出】《無》：あなたのトラッシュから＜解放派＞のシグニ1枚を対象とし、それをこのシグニの下に置く。



解放の弾丸 赤 スペル《赤》×1《無》×1

下にカードがあるあなたの〈解放派〉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。

(【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)

【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：この効果で【アサシン】を得させた後、そのシグニの下からカードが取り除かれた場合、【アサシン】は失いますか？

A：いいえ、失いません。下にカードがあるかどうかはこのスペルの使用時にのみ確認します。



幻蟲 アロス・ピルルク//THE DOOR 青 シグニ Lv1

〈解放派〉 〈奏生：凶蟲〉 パワー3000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、手札から〈解放派〉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。

【常】：このカードの上にある〈解放派〉のシグニは「【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。」を得る。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：シグニの下に《幻蟲 アロス・ピルルク//THE DOOR》が置かれている場合、その《幻蟲 アロス・ピルルク//THE DOOR》の上の自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。

Q：〈解放派〉のシグニの下に《幻獣 アロス・ピルルク//THE DOOR》が2枚置かれている場合、その〈解放派〉のシグニは自動能力を2つ得ますか？

A：はい、2枚の《幻獣 アロス・ピルルク//THE DOOR》からそれぞれ能力を得て、アタックフェイズ開始時には2つとも発動します。



幻獣 緑子//THE DOOR 青 シグニ Lv1
〈解放派〉 〈奏生：地獣〉 パワー3000

【出】手札から〈解放派〉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。

【常】：このカードの上にある〈解放派〉のシグニは「【白】：あなたのアタックフェイズ開始時、カードを1枚引く。」を得る。

Q：〈解放派〉のシグニの下に《幻獣 緑子//THE DOOR》が2枚置かれている場合、その〈解放派〉のシグニは自動能力を2つ得ますか？

A：はい、2枚の《幻獣 緑子//THE DOOR》からそれぞれ能力を得て、アタックフェイズ開始時には2つとも発動します。



幻蟲 ミュウ//THE DOOR 青 シグニ Lv2
〈解放派〉 〈奏生：凶蟲〉 パワー5000

【出】《青》：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。

【出】手札から〈解放派〉のシグニ1枚をこのシグニの下に置く：カードを1枚引く。
(複数の【出】能力は好きな順番で発動できる)



INSPIRATION 青 スペル《青》×1

カードを2枚引く。あなたの手札から<解放派>のシグニ1枚をあなたの<解放派>のシグニ1体の下に置いてよい。

【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。



ミルルン//THE DOOR 緑 シグニ Lv1
<闘争派> <奏羅：原子> 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が《コインアイコン》を合計2枚以上支払っていた場合、【エナチャージ1】をする。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：【エナチャージ1】



コードライト レイラ//THE DOOR 緑 シグニ Lv1
 <闘争派> <奏械：乗機> パワー3000

【自】《ターン2回》：あなたが《コインアイコン》を1枚以上支払ったとき、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+2000する。

【起】《コインアイコン》《コインアイコン》：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。」と「【常】：このシグニは各ターンに一度しかアタックできない。」を得る。

【ライフバースト】：【エナチャージ1】をする。このターン、次にあなたがシ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：下の起動能力でコインを2枚支払ったとき、上の自動能力は2回発動しますか？

A：いいえ、1回の支払いで2枚払ったとしても、「1枚以上支払ったとき」は1回しかトリガーしません。



翠英 ママ//THE DOOR 緑 シグニ Lv2
 <闘争派> <奏像：英知> パワー8000

【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《コインアイコン》を合計2枚以上支払っていた場合、対戦相手のレベル1のシグニ1体を対象とし、《緑》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【起】《ターン1回》《緑》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》：対戦相手のパワー10000以上のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



闇槍 緑 スペル《緑》×1

ベッター《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》

あなたの《闘争派》のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】：このシグニは正面のシグニのパワーが8000以下であるかぎり、【ランサー】を得る。」を得る。あなたがベッターしていた場合、代わりにそれは「【常】：【Sランサー】」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。

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。

Q：ベッターしてこのスペルを使用した場合、正面のシグニのパワーに関係なく【Sランサー】を得ますか？

A：はい、ベッターしていた場合は単に【Sランサー】のみを得ます。



小畏 ゆかゆか//THE DOOR 黒 シグニ Lv1
 <闘争派> <奏武：トリック> 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が《コインアイコン》を合計3枚以上支払っていた場合、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。

【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《コインアイコン》を合計1枚以上支払っていた場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、《黒》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを-5000する。このターンにあなたが《コインアイコン》を合計5枚以上支払っていた場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-8000する。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》：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：自動能力が発動したとき、このターンにコインを合計5枚以上支払っていた場合、《黒》を支払う必要はありますか？

A：はい、《黒》を支払う必要があります。コイン5枚以上を支払っていた場合で変わるのは、-5000が-8000に変わる部分のみとなります。

Q：対戦相手の場に《聖天姫 エクシア》1体のみがあるときに、このシグニでアタックし、自動能力が発動しました。「このターンにあなたが《コインアイコン》を合計1枚以上支払っていた場合」という条件を満たしていないなら、《聖天姫 エクシア》を対象にしなくてもよいですか？

A：はい、この能力は条件を満たしていない場合は対象も選びません。ただし、条件を満たしていた場合（このターンにあなたが《コインアイコン》を合計1枚以上支払っていた場合）は対象を選ぶのは強制となります。条件を満たしていた場合はまず対象を選んでから、《黒》を支払うかどうかを決めます。



デス・デストロイ 黒 スペル 《黒》×0

ベット—《コインアイコン》《コインアイコン》（このスペルを使用する際、使用コストとして追加で《コインアイコン》《コインアイコン》を支払ってもよい）

対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-2000する。あなたがベットしていた場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-7000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、ターン終了時まで、そのパワーを-15000する。



コードメイズ ムジカ//THE DOOR 白 シグニ Lv1
〈防衛派〉 〈奏械：迷宮〉 パワー3000

【常】：このシグニは同じシグニゾーンに【ゲート】があるかぎり、「【白】：あなたのターン終了時、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。」を得る。
【常】：あなたの場に【ゲート】があるかぎり、このシグニのパワーは+5000される。



幻怪 エクス//THE DOOR 白 シグニ Lv1
〈防衛派〉 〈奏生：怪異〉 パワー3000

【常】：このシグニと同じシグニゾーンに【ゲート】があるかぎり、このシグニのパワーは+10000される。

【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〈防衛派〉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。

【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。



爆砲 WOLF//THE DOOR 白 シグニ Lv2
 <防衛派> <奏武：ウェポン> パワー8000

【常】：このシグニは同じシグニゾーンに【ゲート】があるかぎり、「【白】：あなたのアタックフェイス開始時、【エナチャージ1】をする。」を得る。

【白】：あなたのアタックフェイス開始時、あなたの場に【ゲート】がある場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、このターン、それが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。

Q：対戦相手の場に《聖天姫 エクシア》1体のみがあるときに、このシグニのアタックフェイス開始時の自動能力が発動しました。「あなたの場に【ゲート】がある場合」という条件を満たしていないなら、《聖天姫 エクシア》を対象にしなくてもよいですか？

A：はい、この能力は条件を満たしていない場合は対象も選びません。ただし、条件を満たしていた場合（あなたの場に【ゲート】がある場合）は対象を選ぶのは強制となります。



オープン・ゲート 白 スペル《白》×0

あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からシグニ1枚を【ゲート】があるあなたのシグニゾーンに出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

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



蒼天 ヒラナ//THE DOOR 青 シグニ Lv1
 <防衛派> <奏像：天使> パワー2000

【常】：このシグニは同じシグニゾーンに【ゲート】があるかぎり、「【白】：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。」を得る。
 (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)



羅石 レイ//THE DOOR 青 シグニ Lv1
 <防衛派> <奏羅：宝石> パワー3000

【常】：このシグニは同じシグニゾーンに【ゲート】があるかぎり、「【白】：あなたのアタックフェイズ開始時、カードを1枚引く。」を得る。

【出】：あなたの場に【ゲート】がある場合、あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中から好きな枚数のカードを好きな順番でデッキの一番下に置き、残りを好きな順番でデッキの一番上に戻す。

【ライフバースト】：対戦相手のシグニ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。



蒼魔 バン//THE DOOR 青 シグニ Lv2
〈防衛派〉 〈奏像：悪魔〉 パワー8000

【常】：このシグニは同じシグニゾーンに【ゲート】があるかぎり、「【白】：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。」を得る。

【白】：あなたのターン終了時、【ゲート】があるあなたのシグニゾーンの正面にあ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。

Q：自動能力が発動したとき、【ゲート】のあるシグニゾーンにシグニがなくても、その正面の対戦相手のシグニを対象にできますか？

A：はい、できます。



GATEDRIVE 青 スペル 《青》×1

同じシグニゾーンに【ゲート】があるあなたのシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【白】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、対戦相手は手札を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】：対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、それをデッキの一番下に置く。



小装 ロングスピア 白 シグニ Lv1

<奏武：アーム> パワー3000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのルリグ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】《ターン1回》：このルリグ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。」を得る。

Q：《小装 ロングスピア》2体が場にあり、アタックフェイズ開始時にそれぞれ能力でダウンしました。ルリグは自動能力を複数得ますか？

A：はい、2体の《小装 ロングスピア》から能力を得ていますので、アタックした時には対戦相手のシグニを2体トラッシュに置けます。



中罨 デジロック 白 シグニ Lv2

<奏武：トリック> 8000

【常】：対戦相手のターンの間、あなた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。

【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+5000する。

【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：「能力を失わない」場合、パワーのマイナス修正は受けますか？

A：はい、受けます。能力の失うとはテキスト欄を消す効果であり、《中罨 デジロック》はそれを防ぎます。テキスト欄外のパワーやレベル、クラス等に干渉する効果は受けますので、パワー

をマイナスする効果も受けます。



コードアート Aトドア 白 シグニ Lv2
<奏械：電機> パワー8000

【常】：あなたのトラッシュにスペルが3枚以上あるかぎり、このシグニのパワーは+4000される。
【起】《ダウン》手札からスペルを1枚捨てる：対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。



小砲 カエンピン 赤 シグニ Lv1
<奏武：ウェポン> パワー2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたのセンターリグのレベルが対戦相手のセンターリグと同じ場合、対戦相手のパワー5000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。



紅天 アレス 赤 シグニ Lv2
<奏像：天使> パワー5000

【自】：あなたのターン終了時、このターンに対戦相手のシグニが2体以上バニッシュされていた場合、【エナチャージ1】をする。

【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：《ハナレ//ダークスフィア》など、「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」効果によってトラッシュに置かれたシグニも、この自動能力の条件に数えられますか？

A：はい、数えられます。「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」という効果は、バニッシュされた場合の置かれる場所を変更しているだけであり、バニッシュはされています。



羅星 ホーキング 赤 シグニ Lv2
<奏羅：宇宙> パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのデッキの一番上を公開する。その後、そのカードがレベル1のシグニの場合、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】：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）



羅原 Kr 青 シグニ Lv1
 <奏羅：原子> パワー2000

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

Q：対戦相手のターンにこのシグニがバニッシュされたとき、このシグニの自動能力は発動しますか？

A：はい、このシグニも<原子>ですので発動します。



羅石 ラブラドライト 青 シグニ Lv1
 <奏羅：宝石> パワー3000

【自】《ターン1回》：対戦相手が効果によってカードを1枚引いたとき、カードを1枚引く。

【ライフバースト】：対戦相手のルリグかシグニ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：「カードを2枚引く」という効果で対戦相手がカードを2枚引いた場合、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。この効果は1枚だけ引いた場合に発動するのではなく、効果によって1枚以上引いたときに発動します。

Q：《アロス・ピルルク T E T R A》のカタルシスによってドローフェイズに引くカードが増えている場合、このシグニの自動能力は発動しますか？

A：いいえ、その場合は効果ではなく、ルールによって引くカードが増えていますので、このシグニの自動能力は発動しません。



羅植 マングロブ 青 シグニ Lv2
<奏生：植物> パワー8000

【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、以下の2つから1つを選ぶ。

- ①あなたの手札が3枚以下の場合、カードを1枚引く。
- ②あなたの手札が4枚以上ある場合、【エナチャージ1】をする。

【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。



幻獣 キリシャガメ 緑 シグニ Lv1
<奏生：地獣> パワー3000

【出】：あなたの他の<地獣>のシグニ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、そのパワーを+3000する。

【ライフバースト】：【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。

Q：このカードのライフバーストが発動した後、対戦相手のシグニの攻撃によってダメージを受けました。その次のルリグの攻撃はこの効果で防げますか？

A：はい、防ぐことができます。この効果は次のレリグによるダメージにしか適用されず、間にシグニによるダメージがあっても適用できます。



幻水 アユモド 緑 シグニ Lv1
<奏生：水獣> パワー3000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの手札が6枚以上ある場合、【エナチャージ1】をする。



翠英 マキトミ 緑 シグニ Lv2
<奏像：英知> パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のシグニ1体を対象とし、そのレベル1につきあなたのエナゾーンからそれと同じレベルの緑のシグニ1枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、それをバニッシュする。(例えば、レベル3のシグニを対象とした場合、レベル3の緑のシグニ3枚をトラッシュに置く)



アイン=ツキヨタケ 黒 シグニ Lv1
<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-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)

【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 デモゴーン 黒 シグニ Lv2
<奏像: 悪魔> パワー5000

【出】他の<悪魔>のシグニ1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、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)



凶将 アオトラ 黒 シグニ Lv2
<奏像：武勇> パワー8000

【常】：あなたの黒のシグニは「【白】このシグニがアタックしたとき、対戦相手のデッキの一番上のカードをトラッシュに置く。」を得る。

【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。



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。