

Last Chronicle INFINITY 絆 ラストクロニクル インフィニティ

ルール解説シート Ver.2.0

本作『ラストクロニクル インフィニティ』は、前シリーズの世界観やキャラクターを継承しつつ、システムを一新した新作ゲームです。本商品は一般的なTCGのようなランダム封入のバック形式ではなく、ひとつの商品ですべてのカードがそろった固定セット形式で、これひとつで「構築」や「ドラフト」、「シールド」といった複数のデッキ構築ルールで遊べるのが最大の特徴です。ここではそんな『ラストクロニクル インフィニティ』でのデッキの作り方、ゲームのルール・遊び方について説明します。

デッキの作り方

●デッキに使用するカード

ゲームで使用するデッキには、右の3種類のカード（クロノグリフ、クロノレア、トークン）を除いて、商品に入っている「ラストクロニクル インフィニティ」のカード（『絆』ならば、[2-001] ~ [2-120] までの120枚）をすべて使用することができます。

「ラストクロニクル インフィニティ 絆」はこのセット単体でも遊べるほか、『第1弾』のカードと混ぜても遊ぶことができます。

●構築ルール（共通）

ここで紹介している3つの作り方のすべてで共通の構築ルールとして、デッキは30枚ちょうどで構築します。

デッキは30枚で構築する

作り方の1 構築

デッキを自由に組んで用意します。ゲームに慣れた熟練者として、より戦略的に遊びたい場合におすすめです。セットを2つ用意する必要がありますが、レガシー以外のカードはデッキに2枚まで入れることができます。（戦場に同名のユニットを2体配置することも可能です。）

レガシー



デッキに1枚のみ

※構築において特定のカードの使用禁止・制限を推奨場合があります。その際は公式サイトでお知らせします。
※クロノレアやトークンをデッキに入れることはできません。

エピック



デッキに2枚まで

ノーマル



作り方の2 シールド

セットからランダムに30枚を抜き出し、それをそのままデッキにします。遊ぶ人数や時間が限られている場合でも、すぐにゲームを楽しむことができます。

このシートの見方

本シートは以下のようにエリア分けされており、テキストでA-①のように書いてある場合、そのエリアでより詳しく項目が説明されています。アルファベットと数字はシートの外枠にも書かれています。

表面（この面）

A-①	A-②	A-③	A-④
B-①	B-②	B-③	B-④
C-①	C-②	C-③	C-④
D-①	D-②	D-③	D-④

裏面（反対側の面）

E-①	E-②	E-③	E-④
F-①	F-②	F-③	F-④
G-①	G-②	G-③	G-④
H-①	H-②	H-③	H-④

最新情報は こちら

公式サイト

<https://www.last-chronicle.jp/>

公式twitter

@LC_TCG

#ラスクロインフィニティ

製品に関するお問い合わせ
lc_inf@hobbyjapan.co.jp

戦略性の高いドラフト、すぐに対戦を楽しめるシールド、そしてTCGのような構築まで、『ラストクロニクル インフィニティ』では時間や好みにあわせてデッキ作りを行うことができます。



クロノグリフ



クロノレア

（カードNo.の最後にCRと書かれているもの）



トークン

（カードNo.がTで始まるもの）

特典カードの 取扱について

クラウドファンディング特典のプロモーションカードを含む「ラストクロニクル」前シリーズのカードは、『ラストクロニクル インフィニティ』のゲームには使用することができません。



作り方 その3

ドラフト

セットからランダムにカードの束を作り、そこから1枚取って束を回していくのを繰り返してデッキを作ります。ここでは代表的なドラフトのやり方を説明します。

- 準備 セットをよく混ぜて、各プレイヤーはランダムに10枚の束を3つ作ります（カードは裏向きのまま）。
- プレイヤーは自分の作った束を1つ手に取り、そこから1枚選んで自分のものにします（これを「ピック」といいます）。※取ったカードはアビリティによって公開する場合を除き、ほかのプレイヤーには見えないようにします。
- 1枚ピックアップした束の残りのカードを、裏向きの状態で左隣のプレイヤーに回します。
- 束のカードがなくなるまで①～③を繰り返します。
- 次の束で①～③を行います。2つ目の束は右隣のプレイヤーに回し、3つ目の束は左隣のプレイヤーに回していきます。
- 3つ目の束が終了したら手元にピックアップしたカードが30枚あるので、それをそのままデッキにします。

※ここで説明した以外にもドラフトのやり方はあります。2人でドラフトを行う場合に向いている方法など、おすすめの方法は公式サイトなどで随時紹介していきます。

●4人で行うドラフトのイメージ



『絆』の新要素

●【結合】

①指定されたタイミングでコストを支払うことで、【結合】を持つカードは元の場所を離れ、ユニット1体に結合します。（束のようにユニットカードに重ねます。）

②カードがユニットに結合している場合、前者の持つATK、DEF、アビリティを後者にそれぞれ付与します。結合しているかぎり、この効果は終了フェイズでもなくなりません。

※結合しているカードはユニットではありません。（ユニットを対象とするアビリティや効果では選べず、戦場にいるユニットとしては数えませんが。）また、結合しているカードは束でもありません。

※結合されているユニットが戦場を離れた場合、結合しているカードは捨て札に置かれます。

※結合されているユニットのアビリティと効果が無効にされた場合、付与しているアビリティは無効になりますが、ATKとDEFへの付与は残ります。

●【融合】のイメージ

アビリティが発動した場合、このカードをクロノレアと入れ替えてデッキの上からX枚目に置きます。元のカードはゲーム外へ移動します。

※Xが1以下の場合、デッキの上に置きます。※デッキの上からX枚目に置けない場合、デッキの下に置きます。

【結合】のイメージ



カードの種類と見方

ユニット

戦場④-①に配置して、相手を攻撃してダメージを与えたり、相手の攻撃を防御してあなたを守ってくれるカードです。



- ①コスト、CAコスト カードを使用するためのコストです。それぞれの支払い方については⑥-①
- ②カード名
- ③CA（クロノアチーブメント） 黄色い丸の個数が、そのカードのCAの値となります。CAコストの支払い⑥-①や【審判】⑥-③の判定で使用します。
- ④CB（クロノバースト） クロノチェックでめくったカードが⑨アイコンを

スペル

1回使うと捨て札に置かれる使い切りのカードですが、強力な効果を発揮します。



- 持っているなら、クロノバーストを発動することができます。詳細は⑥-②
- ⑤レガシー／エピック／ノーマル レガシー／エピック／ノーマルの種別⑥-①を表します。カードのテキスト中にアイコンが置かれている場合、その種類のカードを参照します。
- ⑥カードの種別 ユニット／スペルの種別です。⑥-②で使用するクロノレアには「クロノ」と書かれています。

トークン



④カードのアビリティや効果によって、ゲーム外から戦場に配置するユニットです。

戦場から離れたら再びゲーム外へ移動します。

▶カードを使ったりクロノチェックを行うための力の源となるカードです。ゲームの準備の際にプレイヤー1人につき1枚をそれぞれ用意します。

クロノグリフをウィフ状態にして【起動】することで、以下の2つを行うことができます。

- 1コストを支払う⑥-①
- クロノチェック⑥-②

クロノグリフ



⑦クイック

「クイック」⑥-③を持つカードはここに書かれています。「クイック」を持つカードは①コストの歯車が金色になっており、そこでも判別することができます。

⑧カードのアビリティ・効果 ユニットの持つアビリティと、スペルの効果のテキストです。詳細はこの面の下で説明しています。

⑨カードの色

アビリティ・効果のテキスト欄の背景にあるシンボルがカードの色を表します（種別別は右で説明しています）。シンボルが複数あるカードは、それらの色を両方とも持ちます。

⑩ATK ユニットの持つ攻撃力、戦場④-③の際にこの数値だけ対戦相手やユニットにダメージを与えます。

カードの色

カードの色には以下の5種類があります。カードのテキスト中にシンボルが置かれている場合、その色を持つカードを参照します。



アビリティと効果

ユニットやスペルはさまざまなアビリティや効果を持ちます。ここではこのゲームにおけるテキストの仕様、アイコンやキーワードにまとめられたものについて説明します。

■アイコンの見方

アビリティや効果の発動するタイミングには以下の種類があり、それぞれアイコンで表現されています。

アイコン	説明	補足
④	クロノバースト⑥-③したときに、右に書かれている効果を発動できる。	・発動しないことも選べます。
配置	ユニットが戦場に配置されたときに発動するアビリティ。	・アビリティなどによって配置された場合でも発動します。
攻撃	ユニットが攻撃を行ったときに発動するアビリティ。	
防御	ユニットが防御を行ったときに発動するアビリティ。	
発展	発展⑥-①を行ったときに発動するアビリティ。	・対戦相手の発展では発動しません。
撤退	ユニットが戦場から捨て札に置かれたときに発動するアビリティ。	・戦場から捨て札に置かれる方法は問いません。捨て札以外に置かれた場合は発動しません。
起動	ユニットが戦場にいるときにコストを支払うことで使用できるアビリティ。	・「コスト：効果」の形で書かれていて、コストを支払うことで効果が発動します。プレイヤーが「クイック」を持つカードを使用して発動するタイミングで使用できます。戦場に配置されたターンからすぐに使用できます。
常時	ユニットが戦場にいるかぎり常に発動しているアビリティ。	・このアビリティは終了フェイズでも効果がなくなります。
自動	ユニットが戦場において、書かれている条件を満たしたときに自動的に発動するアビリティ。	・条件を満たせば、同じターン中に何回でも発動します。戦場以外にいるときに発動するアビリティもあります。
⑤	このカードがクロノグリフに葉としてセット⑥-①されているかぎり、右に書かれているアビリティが有効となる。	・このアビリティは終了フェイズでも効果がなくなります。
⑥	ドラフトで遊ぶ場合に、右に書かれているアビリティが有効となる。	
⑦	指定された条件を満たしたときにカードをクロノレアと入れ替えられるアビリティ。	・「絆」収録カードでの詳細は⑥-②
⑧	アイコンの数値だけ CA コスト⑥-①を支払う。	・アビリティを使用するカードと捨て札に置くカードの色が同じならば、カードを使用するための CA コストの支払いと同様に同色ボーナスが発生します。+3 まで余分に支払うことができます。

■キーワードアビリティ

特定のアビリティは、短いキーワードでまとめられています。それぞれのキーワードが表すアビリティは以下のとおりです。

キーワード	説明	補足
「勇猛」	攻撃してもウィフ状態にならない。	・アビリティの効果などで許されないかぎり、ユニットは1ターンに1回しか攻撃できません。
「突破」	「突破」を持つユニットの攻撃でユニットにダメージを与えるとき、対戦相手に余剰ダメージを与える。	・防御しているユニットがダメージ解決前に戦場を離れたならば、攻撃しているユニットの ATK 分のダメージをそのまま対戦相手に与えます。攻撃したユニットがダメージ解決で破壊された場合でも、対戦相手に余剰ダメージを与えます。
「速攻」	戦場に配置されたターン、すぐに攻撃できる。	
「再生」	攻撃によってダメージを与えるたび、そのダメージと同じ値だけライフを得る。	・防御やアビリティなど、攻撃以外でダメージを与えた場合はライフを得ることはできません。
「オーラ」	「オーラ」を持つユニットは「オーラ」を持つユニットにしか防御されない。	
「痕跡」	【ユニットの場合】「痕跡」を持つユニットが戦場から捨て札に置かれるとき、代わりに CA ヤードに送る。【スペルの場合】「痕跡」を持つスペルを使用したとき、捨て札に置かれる代わりに CA ヤードに送る。	・必ず CA ヤードに送ります（捨て札に置くことはできません）。
「クイック」	「クイック」を持つカードは特定のタイミングならば、自分のメインフェイズ以外でも使用できる。（使用できるタイミングの詳細は「ターンの進め方」⑥-②「戦闘フェイズの流れ」⑥-③を参照）	・「クイック」の有無はテキスト欄ではなく、カード種別の右側に書かれています。「クイック」を持つカードはコストの歯車が金色になっており、そこでも判別することができます。
【審判】	効果の解決時、自分と対戦相手はデッキの上のカードを公開し、それらの CA の値を比較する。自分のカードの値が対戦相手より上回ったならば、右に書かれている効果が発動する（同点の場合は発動しない）。公開したカードは捨て札に置かれる。	・【審判】と【共鳴】は、ユニットの場合は左に置かれたアイコンの発動時に、スペルの場合は効果の解決時に判定を行います。
【共鳴【色／アイコン】】	効果の解決時、自分の CA ヤードに指定の色かアイコンを持つカードが指定の数以上あるならば、右に書かれている効果が発動する。（例：【共鳴【青】】の場合、自分の CA ヤードに青のカードが2枚以上あるならば、効果が発動する。）	・【共鳴【A】／【B】】のように書かれている場合、A か B どちらかの条件を満たしていれば効果が発動します。
【結合】	【結合】を持つカードがユニットに結合している場合、前者の持つ ATK、DEF、アビリティを後者にそれぞれ付与する。	・「絆」収録カードでの詳細は⑥-① ・結合しているかぎり、この効果は終了フェイズでもなくなりません。

ゲームの勝利条件

相手のライフを0にするとゲームの勝利となります。

※デッキのカードがなくなってもゲームの敗北にはなりません。

ゲームの準備

- 各プレイヤーはクロノグリフを1枚用意し、アクティブ状態で置きます。
- 各プレイヤーはデッキの中から、ゲームの準備の際に棄としてセットできるカードを1枚まで抜き出し、裏向きでクロノグリフの上に置きます。
- デッキをよく混ぜます。
- 各プレイヤーは②で置いた裏向きのカードがあるならば、それを公開してクロノグリフにセットします。
- じゃんけんやダイスなど、ランダムな方法で先手、後手を決めます。
- 各プレイヤーは最初の手札としてカードを4枚引きます。
- 先手のプレイヤーから順に1回ずつマリガンを行います。手札から任意の枚数のカードを裏向きでデッキの下に置き、置いたのと同じ枚数のカードを引きます。

ライフ

プレイヤーはライフ20でゲームを開始します。ライフの上限は20で、それを超える数値のライフを得る場合は上限で止まります。ゲーム中、ライフはカウンターやおはじき、メモなどで管理してください。

棄のセット

棄はクロノグリフの下に、の能力が隠れない程度に重ねてセットします。クロノグリフには棄を1枚しかセットできません。ゲーム中に別のカードを棄としてセットする場合、もとの棄は捨て札に置かれます。

カードの使い方

ユニットを配置したり、スペルを使用するためにはコストの支払いが必要です。ここでは2種類あるコストの支払い方を説明します。

コストの支払い

コストはカードの左上にある歯車に表示されていて、0コストと1コストの2種類があります。

●0コスト コストの支払いは必要ありません。
●1コスト アクティブ状態のクロノグリフをワイプ状態にして【起動】することで、1コストを支払うことができます。
※コストの歯車が金色のカードは「クイック」を持っています。

CAコストの支払い

コストの右下に小さい歯車があるカードは、コストに加えてそこに表示されているCAコストを支払う必要があります。CAヤードに置かれているカードを、それらのカードのCA（右上の黄色い丸の個数）の合計がCAコストを満たすよう捨て札に置かなければなりません（CAコスト以上であれば、+3まで余分に支払うことができます）。その際、使用するカードと捨て札に置くカードの色が同じならば、1枚につき+1のボーナスが発生します。

※CAヤードのカードに順番はありません。好きに選んで捨て札に置くことができます。
※CAの合計がCAコストより多い場合でも、余剰を持ち越すことはできません。
※CA0のカードもCAコストの支払いに使用することができます（同色の場合ボーナスも発生します）。
※カードの能力や効果でCAコストを支払う場合があります。その場合、ここに書かれているCAコストの支払い方に準じます（そのカードとの同色ボーナスも発生します）。

例：白のカードのCAコスト7を支払う場合

CAヤード

CA② + ① 同色 ボーナス

CA① + ① 同色 ボーナス

CA②

合計 ⑦

ゲームの盤面

ゲーム中の自分の盤面全体は、右のような配置となります。

- デッキ 自分のデッキを裏向きに置きます。
- 戦場 ユニートを配置し、能力を使用したり相手のユニットと戦闘を行う場所です。
- クロノグリフ ゲームの準備の際にクロノグリフを置きます。
- 棄 クロノグリフにセットした棄を置きます。
- CAヤード クロノチェックでめくったカードはここに置かれます。CAコストの支払いをわかりやすくするために、CAが見やすいようにカードを置いていきます。
- 捨て札 破壊されたユニットや、使用したスペルはここに置かれます。
- 手札 ゲーム中は中身が相手に見えないように持ちます。手札の枚数に上限はありません。

ターンの進め方

プレイヤーはどちらかが勝利条件を満たすまで、交互に以下の流れで自分のターンを進めていきます。

表の **赤い部分は自分（以下、ターンプレイヤー）** が、**青い部分は相手（以下、非ターンプレイヤー）** が行動することができます。

※特記のないかぎり、書かれている内容はターンプレイヤーが行います。

アクティブフェイス

- すべてのプレイヤーはクロノグリフをアクティブ状態にします。
- ターンプレイヤーの戦場にいるすべてのユニットをアクティブ状態にします。

ドローフェイス

カードを1枚引きます。
※先手の1ターン目はスキップします。

チェックフェイス

クロノチェックを1回行います。

メインフェイズ1

ターンプレイヤーが以下の行動を、好きな順番で好きなだけ行うことができます。

プレイヤーの行える行動 ……以下の●と☆の行動を行います。

- ユニットの配置
- スペルの使用
- 発展
- ④

- ☆「クイック」を持つユニットの配置
- ☆「クイック」を持つスペルの使用
- ☆能力の使用
- ☆クロノチェック(クロノグリフを【起動】)することで行える)

戦闘フェイス

ユニットで対戦相手を攻撃します。詳しい流れは右で説明しています。

メインフェイズ2

メインフェイズ1と同様に行動することができます。

終了前フェイス

ターンプレイヤーがメインフェイズ1の項の☆の行動を好きな順番で好きなだけ行うことができます。

非ターンプレイヤーがメインフェイズ1の項の☆の行動を好きな順番で好きなだけ行うことができます。

終了フェイス

- すべてのプレイヤーのユニットが受けていたダメージが取り除かれ、と以外の能力やスペルによってユニットに与えられていた効果やATK、DEFへの修整はすべてなくなります。
- この時点でデッキのカードがないプレイヤーは、捨て札を裏向きにしておく混雑して新たにデッキとします。



アクティブ状態とワイプ状態

攻撃や防御したユニット、【起動】したクロノグリフは横向きのワイプ状態になり、アクティブフェイス（ユニットは自分のターンのみ）に縦向きのアクティブ状態に戻ります。

アクティブ状態



ワイプ状態



クロノチェックとCB（クロノバースト）

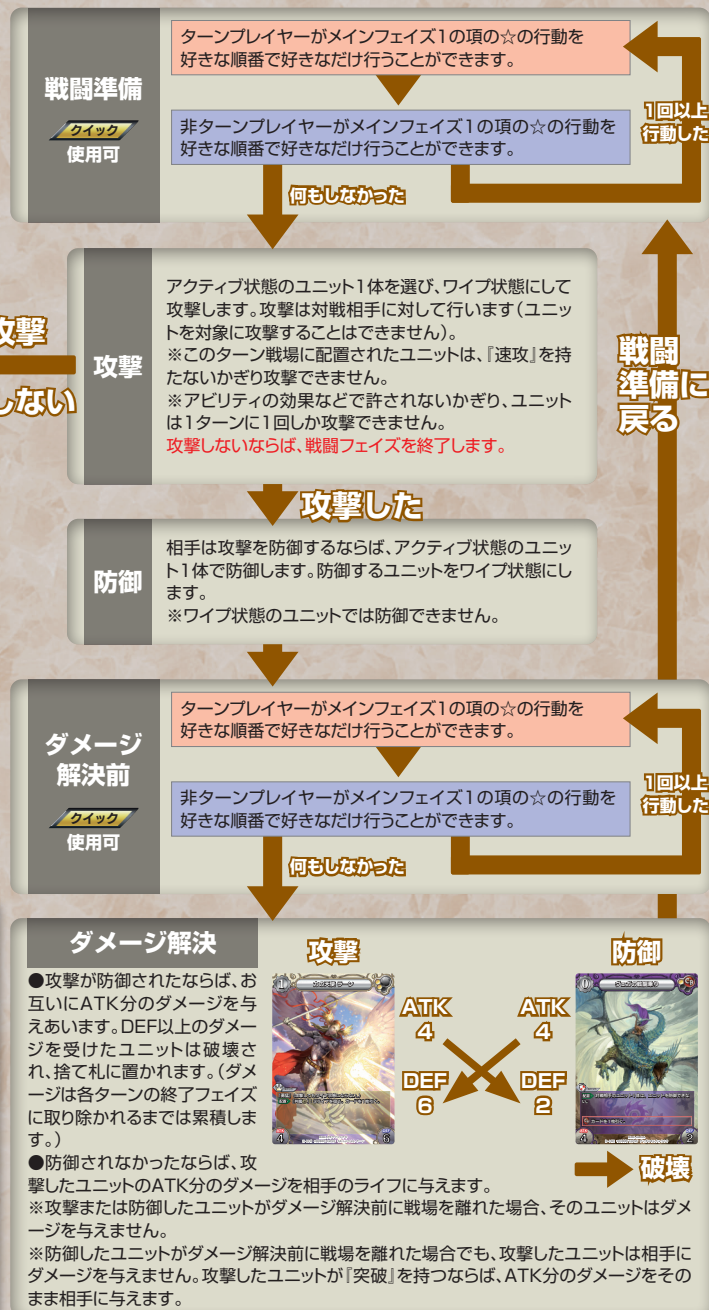
クロノチェックは自分のターンのチェックフェイスに必ず1回と、自分が行動を行えるタイミングでクロノグリフを【起動】する（ワイプ状態にする）ことで行えます。デッキの上のカードをめくり、CAヤードに置きます。

CB（クロノバースト）

クロノチェックでめくってCAヤードに置いたカードが（CBアイコン）を持っているならば、テキスト欄のの右に書かれている効果を発動できます（発動しないことも選べます）。



戦闘フェイズの流れ



発展

発展は自分のターンのメインフェイズに、CAヤードに置かれているカードをCAの合計が7以上になるように捨て札に置くことで行えます（7以上であれば、+3まで余分に支払うことができます）。発展を行うとクロノグリフがアクティブ状態になり、ユニットが持つの能力が発動します。

※CAコストの支払いのような、同色でのボーナス・は発生しません。

※CAの合計が7より多い場合でも、余剰を持ち越すことはできません。

※CA0のカードもコストの支払いに使用することができます。

※発展は1ターンに何回でも行うことができます。

アビリティと効果の仕様

●と以外のアビリティやスペルは、書かれていないかぎりそのターンの終了フェイスに効果がなくなります。

●対象について書かれていないアビリティは、原則としてそのユニット自身が対象です。

●発動したアビリティやスペルに、プレイヤーが割り込んで行動することはできません。

●アビリティやスペルを解決する際にその一部

が実行不可能な場合、その部分は行わず残りを解決します。行えなかった行動によってアビリティは発動しません。

●複数の効果があるアビリティやスペルは、書かれている順番で解決していきます。

●ユニットがと以外のアビリティによってほかのユニットに与えた効果や修整は、与えたユニットが戦場を離れても（そのターンの終了フェイスまでは）持続します。

特別な処理

●カードとルールの矛盾 カードに書かれた内容とこのルールシートに書かれた内容が矛盾する場合、カードの内容が優先されます。

●デッキのカードがない場合

・カードを引く効果でも何も引けず、クロノチェックを行ってもカードをめくれません。
・【審判】を判定するときはCA0として判定します。
・各ターンの終了フェイスに、捨て札を裏向きにしておく混雑して新たにデッキとします。

を好きな順番ですべて解決し、ターンプレイヤーのものがなければ、非ターンプレイヤーが自分のものを好きな順番ですべて解決します。発動しているアビリティがあるかぎりすべての要領で解決していき、その間はプレイヤーが行動することはできません。

●CAの上限

効果によってカードのCAの値が変動することがあります。その場合、カードが持つCAの値に上限はありません（CA4以上になる場合があります）。

●トークンカードの上限

ゲームに使用できるトークンカードの枚数に上限はありません。足りなくなった場合は、ほかのカードの裏面などで代用してください。

用語集

赤字の項目は『絆』で登場したものです

●プレイヤー／対戦相手

「プレイヤー」は自分と対戦相手（全員）のことです。1対1の対戦では「対戦相手」と「各対戦相手」に区別はありませんが、3人以上で対戦している場合は「対戦相手」は「対戦相手1人」、「各対戦相手」は「すべての対戦相手」を意味するようになります。

※「（ユニットの）コントローラー」は、そのユニットを扱っているプレイヤーを指します。

●各プレイヤーは…する 書かれている行動は、ターンプレイヤーから（ターンを行う順番で）行います。

●あなたのユニットにする 対象のユニットをあなたのユニットであるかのように扱い、攻撃や防御を行ったりアビリティを使用することができます。対象のユニットが戦場以外の場所に移動するならば、元のプレイヤーの対応する場所に移動します。

●対戦相手のスペルとアビリティに選ばれない 「ユニット1体を破壊する」「最大2体までのユニットにそれぞれ4ダメージを与える」といった、特定の対象を選ぶスペルやアビリティによって選ばれません。「各対戦相手のすべてのユニットに4ダメージを与える」といった、対象を選ばないものからは影響を受けます。

●+X/-Xする 左の数値がATK、右の数値がDEFに修整を与えます。「-X/-Xする」の場合も同様です（DEFが0以下になったユニットは捨て札に置かれます）。

●基本のATK、DEFをX/Xにする カードに書かれているATK、DEFがX/Xであるかのように扱います。※この状態のユニットがATK、DEFに修整を受けると、基本にされている（変更後の）値に対して修整を受けます。

※この状態のユニットが別の効果で基本のATK、DEFを変更される場合、あとのものが優先されます。

●無効にする 「プレイヤーが戦場にいる自分のユニットを選んて捨て札に置く」（棄の場合は「セットしている自分の棄を捨て札に置く」）を意味します。

●破壊 「破壊する」効果を受けたり、DEF以上のダメージを受けたユニットは捨て札に置かれます。これを「破壊される」と呼びます。

●破壊されない

この効果を持っているユニットは、「破壊する」効果を受けたり、DEF以上のダメージを受けても捨て札に置かれず。

※「-X/-Xする」効果などでDEFが0以下になった場合は捨て札に置かれます。

※破壊されないユニットを「犠牲にする」効果で捨て札に置くことは可能です。

●戦場ダメージ 戦場フェイズのダメージ解決・で与えられるダメージのことです。戦闘フェイズ中でも、アビリティやスペルによって与えられるダメージは戦場ダメージではありません。

●先に戦場ダメージを与える この効果を持っているユニットAは戦場フェイズのダメージ解決・で、Aを防御している、もしくはAに防御されているユニットBよりも先に戦場ダメージを与えます。それによってBが破壊された場合、AはBからのダメージを受けません。

※攻撃しているユニットも防御しているユニットもこの効果を持っている場合、通常のダメージ解決と同様に戦場ダメージを与えます。

●可能ならば、攻撃する／防御する この効果を持っているユニットは、攻撃／防御できる条件を満たしているかぎり、最優先で攻撃／防御します。

●アビリティと効果を無効にする アビリティと効果を無効にされたユニットは、そのユニットカードが持つすべての（キーワードを含む）アビリティに加え、ほかのカードによって付与されたアビリティと効果（一部を除くATKとDEFへの修整、「対戦相手のスペルとアビリティに選ばれない」などの効果）もすべて失います。無効にされたあとで付与されたアビリティや効果は有効です。また、無効にされたユニットがすでに解決済みのアビリティでほかのユニットに与えていたアビリティや効果は無効になりません。

※以下の効果はアビリティと効果を無効にされたユニットにも影響します。

・ほかのカードのと、【結合】によるATKとDEFへの修整

・現在のターン以降に影響のある効果（例：「次の各対戦相手のアクティブフェイスに、各対戦相手のすべてのユニットはアクティブ状態にならない」など）