



カード個別のQ&A

ルールシートを読んでもよくわからないルールがある場合は、このファイルをご参照ください。

ラストクロニクル インフィニティ 宴

ラストクロニクル インフィニティ

ラストクロニクル インフィニティ 絆

最終更新日: 2023年2月3日(「宴」のQ&Aを追加しました)

ラストクロニクル インフィニティ 宴

3-003《聖祭の舞踏官 シャネリ》

3-023《栄光の剣奴姫 ユベル》

3-026《ゼス谷の小族長 ノノン》

3-045《虹の神戦龍 アヴルム》

3-067《悪運の鍵魔女 エルゼリット》

3-068《かぐや姫》

3-091《大氷結術士 リン・ヒナセ》

Q 【クロノフォーム】によって戦場に配置したクロノレアのユニットは、元のカードの状態(アクティブ/ワイプ状態、受けているダメージ、付与されている効果、このターン攻撃済みかどうかなど)を引き継ぎますか？

A いいえ。【クロノフォーム】による配置は通常の配置と同様ですので、元のカードの状態は引き継がず、新たなユニットとして配置されます。

3-012《懇願するエルフ》

3-035《技術の粉碎者》

3-057《化け火狸》

3-077《死種蒔きの屍鬼農夫》

3-104《生真面目な巡海兵》

Q これらのユニットを【葉】アビリティで戦場に配置する場合、実際にどのタイミングで配置することができますか？

A 基本的に【自動】アビリティと同じ要領で配置します。例として3-035《技術の粉碎者》の場合、対戦相手がスペルを使用した時点で表向きにすることで「戦場に配置する。」効果が発動します。使用したスペルが解決された後で「戦場に配置する。」効果を解決し、戦場に配置します。

Q 葉にセットしているこれらのカードの内容を、ゲーム中に確認することはできますか？

A はい。いつでも確認できます。

3-057《化け火狸》

3-077《死種蒔きの屍鬼農夫》

3-104《生真面目な巡海兵》

Q 対戦相手がユニットカードを使用(配置)したことでこのユニットを【葉】アビリティで戦場に配置する場合、対戦相手が配置したユニットの【配置】アビリティとどちらを先に解決しますか？

A 対戦相手がユニットカードを使用し、配置した時点で「戦場に配置する。」効果と【配置】アビリティがどちらも未解決という状況になり、ターンプレイヤーのものを先に解決するので「戦場に配置する。」効果を先に解決します。(それによってそのユニットの【配置】アビリティが発動するので、同じ要領で対戦相手の【配置】アビリティより先に解決します。)

3-054《雷力の光継者 ライカ・アルジュ》

3-061《雷力の戦士》

3-047CR《雷力師団長 ニコレアナ》

Q これらのカード自体の使用で、このユニットの【自動】アビリティは発動しますか？

A いいえ。カードを使用した時点ではまだ戦場に配置されていないので、【自動】アビリティは発動しません。

3-001《アビス森の守護女王 ダアナ》

Q このユニットの【CB】で、現在攻撃もしくは防御しているユニットを選んだ場合はどうなりますか？

A 効果を解決した時点ですでに行われている攻撃もしくは防御には影響を与えません。

3-002《聖王子 アルシフォン》

Q このユニットの【栞】アビリティは、3-019《聖戦の大神令》などで(アリオンに限定されていない)ユニットを数える際も+1されますか？

A いいえ。「あなたのアリオンを持つユニットが3体以上戦場にいるならば～」のように、アリオンを持つユニットを数える場合にのみ+1されます。

3-009《神聖投撃士 ハルタミア》

Q 防御したユニットがこのユニットの【自動】アビリティによって破壊された場合、攻撃しているユニットは対戦相手にダメージを与えますか？

A いいえ。防御は行われているので、(攻撃しているユニットが『突破』を持たない限り)対戦相手にダメージは与えません。

3-014《信義の聖霊》

Q 「次に与えられるダメージを0にする。」効果を与えたユニットは、3-065《フレイムクラッシュ》のような2回以上ダメージを与えるスペルによるダメージをすべて0にできますか？

A いいえ。1回目のダメージだけが0になります。

3-023《栄光の剣奴姫 ユベル》

Q このユニットが攻撃して防御され、『突破』によって対戦相手に余剰ダメージを与えましたが自身もDEF以上のダメージを受けました。この場合、【自動】アビリティによって【クロノフォーム】できますか？

A いいえ。ダメージ解決と同時に3-023CR《栄光の剣奴姫 ユベル》は破壊され、【自動】アビリティの解決時に戦場にはいないため【クロノフォーム】することはできません。

3-025《原初の岩の賢者 クトム》

Q このユニットの【配置】アビリティや【CB】によって解決する【CB】の効果では、実際に[審判]や[共鳴]の判定を行いますか？

A はい。【CB】に書かれている内容すべてを解決します。そのため[審判]の判定に失敗したり、[共鳴]の条件を満たしていない場合その部分は解決しません。

3-039《ロジカニアバーサーカー》

Q [不運]を引き起こした(【自動】アビリティを発動させた)【CB】や[審判]の効果によってこのユニットが戦場を離れた場合、CAヤードに送られますか？

A いいえ。【自動】アビリティを解決する時点で戦場にはいない場合はCAヤードに送られません。これは2つ目の【自動】アビリティにおいても同様で、解決時にCAヤードにいない場合は戦場に配置されません。

3-047《雷力師団長 ニコレアナ》

Q このカードを棄にセットしている場合、捨て札にあるスペルカードも雷力術を持ちますか？

A はい。場所を問わずゲーム内にあるあなたのすべてのスペルカードが雷力術を持ちます。

3-059《見習い雷力師》

Q 【撤退】アビリティで、このユニットカードとは別の3-059《見習い雷力師》を手札に加えることはできますか？

A いいえ。カード名が《見習い雷力師》のカードを手札に加えることはできません。

3-067《悪運の鍵魔女 エルゼリット》

Q 自分のターン中に1回目の[不運]が起きてからこのユニットを配置し、その後で2回目の[不運]が起きました。この場合、【自動】アビリティは発動しますか？

A はい。発動します。[不運]の回数はプレイヤーを基準としてカウントされます。

Q 自分のターン中にこのターン2回目の[不運]が起き、その【CB】や[審判]の効果を解決すると自分のライフが0になります。【自動】アビリティの【クロノフォーム】で3-067CR《悪運の鍵魔女 エルゼリット》を配置し、ライフが0にならないようにすることはできますか？

A いいえ。「戦場に配置する。」効果よりも先に【CB】や[審判]の効果を解決するので、その場合はゲームに敗北します。

3-079《リャブー族の輪唱術師》

Q 【CB】の効果でこのユニットカード自体を戦場に配置することはできますか？

A はい。可能です。

3-081《狂乱の士気》

Q Xには小数点を含む数を指定できますか？

A Xは必ず整数で指定します。

3-084《古きザルガンの隆盛》

Q 自分は[不運]ではありませんがライフは13以下です。この場合、1つ目の効果ではどうなりますか？

A すべてのユニットが合計で-4/-4されます。

Q 1つ目の効果で捨て札に置かれたユニットカードを、2つ目の効果でCAヤードに置くことはできますか？

A いいえ。1つ目の効果でDEFが0以下になっているユニットも、スペルの効果をすべて解決するまでは捨て札に置かれません。そのため、2つ目の効果でCAヤードに置くことはできません。

3-096《水撃の刃 カミナギ》

Q 【攻撃】アビリティでこのユニットと入れ替えたユニットの【配置】アビリティや【攻撃】アビリティは発動しますか？

A いいえ。入れ替えは配置ではないので、ユニットの配置によって発動するアビリティは発動しません。また、すでに【攻撃】アビリティが発動するタイミングを過ぎているので、入れ替えたユニットの【攻撃】アビリティは発動しません。

Q 【攻撃】アビリティでこのユニットと入れ替えたユニットが『勇猛』を持っている場合も、ワンプ状態で入れ替えられますか？

A はい。ワンプ状態で入れ替えられます。

3-100《万化の面写し 偽阿弥》

Q このユニットの【撤退】アビリティで、捨て札にある蒼眞勢以外のカテゴリを持つユニットカードをCAヤードに置くことはできますか？

A はい。【常時】アビリティが無効にされていないかぎりには可能です。

3-101《利巧の豪商 ワシュウ》

Q このユニットの【起動】アビリティで行ったクロノチェックでCAヤードに置かれたカードを、続く効果で捨て札に置くことはできますか？

A はい。可能です。クロノチェックで【CB】が発動している場合でも置くことができます。（【起動】アビリティを解決したあとで【CB】の効果を解決します。）

3-106《蒼眞の浮き草巫女》

Q 【自動】アビリティで、CAヤードにあるこのユニットカードとは別の3-106《蒼眞の浮き草巫女》を手札に加えることはできますか？

A いいえ。カード名が《蒼眞の浮き草巫女》のカードを手札に加えることはできません。

3-116《白き隆盛と紫の暴走》

Q このスペルの効果はプレイヤーやユニットを選んでいきますか？（「スペルとアビリティに選ばれるたび」発動するアビリティは発動しますか？）

A はい。「割り振る」効果は、1点以上を割り振るプレイヤーやユニットを選んでいく扱いになります。そのため「スペルとアビリティに選ばれるたび」発動するアビリティは発動し、「スペルとアビリティに選ばれない」プレイヤーやユニットに割り振ることはできません。

3-117《紫の高揚と青き波乱》

Q 同じタイミングで複数のアビリティが発動した場合はどうなりますか？

A その中から1つを選んで無効にします。

Q このスペルのあとで【常時】アビリティを持つユニットを戦場に配置しました。そのユニットの【常時】アビリティを無効にすることはできますか？

A いいえ。【常時】アビリティは常に発動している(新たに「発動する」ものではない)扱いとなるので、このスペルの効果で無効にはできません。

Q 『突破』や『回生』などのキーワードアビリティを無効にすることはできますか？

A いいえ。キーワードアビリティは発動するものではないので、このスペルの効果で無効にはできません。

Q 選べる対象がないなど、実際に効果を解決できないアビリティでも無効にすることはできますか？

A はい。実際に解決できるかどうかに関係なく無効にします。

Q 【起動】アビリティを無効にすることはできますか？

A はい。コストを支払って発動させたうえで無効にする流れとなります。

Q 無効にされたアビリティは、ターンの終わりまで失っている扱いになりますか？

A いいえ。再び条件を満たしたならば発動します。

ラストクロニクル インフィニティ 絆

2-001《諸葛亮》

Q 1-175CR《第三界の波濤巫女 エン・ハ》のアビリティなどでクロノチェックを複数回行う場合、このユニットの【常時】アビリティで1回ごとにデッキの上のカードか下のカードかを選べますか？

A はい。クロノチェックも[審判]も、1回ごとにどちらかを選んで行います。

2-005《祈願の機光将 エイダ》

Q このユニットが攻撃し、【常時】アビリティの「【攻撃】先に戦闘ダメージを与える。」が発動しました。その後、ダメージ解決までに[共鳴【白】【白】]を満たさなくなった場合、「先に戦闘ダメージを与える。」は失われますか？

A いいえ。【常時】アビリティが条件を満たさなくなっても「先に戦闘ダメージを与える。」はすでに発動しているので、ターンの終わりまで効果はなくなりません。

2-007《聖斧の戦闘者 ザナン》

Q Q.1-138《滅星龍 ドヴェル・ガルグ》の【配置】アビリティなど、1つのアビリティの解決中にライフが複数回変動する場合、このユニットの【自動】アビリティは変動するたびに発動しますか？

A はい。変動するたびに発動します。発動した効果はルールに沿って1つずつ解決していきます。

Q 1-027《タグマールの聖泉守り》が棄にセットされていない状態になり、ライフが(21以上から)20になりました。この場合、アビリティによりライフが変動したことになりますか？

A いいえ。このライフ変動は1-027《タグマールの聖泉守り》のアビリティではなく、ゲームのルールによるものなので、アビリティによって変動したことにはなりません。

2-008《天卵の管理官 セヤデ》

Q CAヤードにあるカードを捨て札に置いてこのユニットを配置した場合、捨て札に置いたカードをこのユニットの【配置】アビリティで戦場に配置できますか？

A はい。配置することができます。

2-011《ヴァイスライダー》

Q Q.1-138《滅星龍 ドヴェル・ガルグ》の【配置】アビリティなど、1つのアビリティの解決中にライフが複数回変動する場合、このユニットの【自動】アビリティは変動するたびに発動しますか？

A はい。変動するたびに発動します。発動した効果はルールに沿って1つずつ解決していきます。

Q 1-027《タグマールの聖泉守り》が棄にセットされていない状態になり、ライフが(21以上から)20になりました。この場合、アビリティによりライフが変動したことになりますか？

A いいえ。このライフ変動は1-027《タグマールの聖泉守り》のアビリティではなく、ゲームのルールによるものなので、アビリティによって変動したことにはなりません。

2-014《白竜の女将》

Q このユニットの【自動】アビリティの[共鳴【白】]は、どの段階で確認しますか？

A このユニットがダメージを与えたときに確認します。

2-017《英雄神化》

Q 「このターン、あなたが得たライフの合計」というのは、「このターン中に得たライフの数値の合計」ですか、それともダメージなどを引いた「現在のライフとターン開始時のライフの差」ですか？

A 「このターン中に得たライフの数値の合計」です。

Q スペルの解決後にライフが変動した場合、選んだユニットの基本のATK、DEFも変動しますか？

A いいえ。スペルの効果が続いている間は、解決時のライフの数値で固定されます。

2-021《天光の旅立ち》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-025《勇爪の戦姫 カリンナ》

Q 戦闘フェイズのダメージ解決で、攻撃したこのユニットと防御したユニットがともに破壊された場合、このユニットの【自動】アビリティは発動しますか？

A はい。発動します。

2-028《魂石村の投石獵兵 マルチナ》

Q このユニットの【配置】アビリティは、『オーラ』を持たないユニットでも選ぶことができますか？

A はい。選ぶことができます。

Q 『オーラ』を無効にされたユニットが、その後ほかのアビリティや効果で『オーラ』を持った場合、それは有効ですか？

A はい。無効にされたあとで持った『オーラ』は有効です。

2-030《千年森の神官長 ピュラ》

Q クロノチェックで、カードを「【CB】手札に加える。」で手札に加えたり「【CB】戦場に配置する。」で戦場に配置した場合、このユニットの【自動】アビリティは発動しますか？

A はい。CAヤードに置かれてから【CB】の効果を解決するので、これらの場合【自動】アビリティは発動します。

Q CAコストの支払いで5枚のカードを捨て札に置いた場合、このユニットの【自動】アビリティでダメージを3点・2点のように振り分けて与えることはできますか？

A いいえ。CAコストの支払いや、アビリティや効果で1度のタイミングに複数枚のカードがCAヤードから移動した場合、【自動】アビリティは1回しか発動しません。ですので、ダメージを振り分けて与えることはできません。(同一のアビリティや効果でも、CAヤードからカードの移動するタイミングが異なれば【自動】アビリティはそのたびに発動します。)

Q 2-023CR《イシュタル》の【配置】アビリティなどで、複数のプレイヤーのCAヤードにあるカードが移動した場合、このユニットの【自動】アビリティはどのように発動しますか？

A 「各プレイヤーは～」と書かれている効果はターンプレイヤーから順番に1人ずつ行うので、プレイヤー1人がカードを手札に戻すたびに発動します。

2-040《地霊力のほとばしり》

Q アビリティや効果によって、手札以外の場所にあるこのスペルを使用した場合、このカードはゲーム外に移動させますか？

A はい。移動させます。

2-043《赤陽光の祈り》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-045《紫魂の幻竜姫 サヤナ》

Q 【紫】のCA1のユニットカードを使用した場合、そのユニットの配置によって発動したアビリティと、このユニットの【自動】アビリティはどちらを先に解決しますか？

A 好きな順番で解決することができます。(使用したのがスペルカードの場合は、【自動】アビリティよりもスペルの効果を先に解決します。)

2-046《紫翼の大戦姫 シュラクネ》

Q このユニットの【常時】アビリティが有効な間は、各プレイヤーがデッキの上のカードを公開し続けるのですか？

A はい。上のカードが変わるたびに新しいものを公開します。このユニットが戦場を離れたり、アビリティが無効となったならば、公開されているカードは即座に裏向きに戻します。

Q 複数枚のカードを引く場合、このユニットの【常時】アビリティはどのように処理すればよいですか？

A 1枚ずつ公開しながら引いていきます。

2-053《ヘスティア》

Q このユニットの【配置】アビリティでスペルの効果を複製しました。元の効果の解決によって発動したアビリティは、複製した効果の解決よりも先に行えますか？

A はい。元の効果と複製した効果はそれぞれ別の効果として扱いますので、あなたのアビリティであれば好きな順番で解決することができます。

Q このユニットの【配置】アビリティで複製した元の効果では「～ならば」の条件を満たしていましたが、複製した効果の解決時には満たしていない状態でした。この場合は該当する部分を、条件を満たしていないものとして解決しますか？

A はい。それぞれの効果の解決の際に条件を満たしているか確認し、それに従って解決します。

Q このユニットの【配置】アビリティで「以下から1つ選ぶ。」のような、複数の選択肢から選ぶスペルの効果を複製しました。この場合、元の効果で選んだものを複製することになりますか？

A いいえ。選ぶ段階の部分から複製するので、元の効果と違うものを選ぶことができます。同じものを選ぶことも可能です。

2-054《夜明けの炎角 エミリオ》

Q [共鳴【紫】】【紫】【紫】を満たしている場合、このユニットの2つ目のアビリティで「その対戦相手の、そのユニットと同じ色を持つすべてのユニット」に与えるダメージは、元のダメージからさらに+2されますか？

A いいえ。このユニットの2つ目のアビリティでは、最終的にユニットに与えるダメージと同じ値のダメージを「その対戦相手の、そのユニットと同じ色を持つすべてのユニット」に与えます。ですので元のダメージが+2された場合でも、追加でさらに+2されることはありません。

2-058《霸炎の竜戦姫》

Q ほかのプレイヤーが与えたダメージによって、すでにDEF以上のダメージを受けているユニットを選ぶことはできますか？

A はい。ユニットが破壊されるかどうかはアビリティの解決後に確認する(それまでは破壊されない)ので、選ぶことは可能です。

2-060《勇火の大炎舞》

Q このスペルの効果は具体的にどのような流れで解決されますか？ また、効果で使用したユニットカードの配置によって発動したアビリティや、使用したスペルカードの効果は、どのような順番で解決することができますか？

A 「使用するカードをすべて決定する」⇒「すべて使用(配置)する」(ここまでがこのスペルの効果です)⇒「配置によって発動したアビリティや、使用したスペルカードの効果好きな順番で解決する」流れとなります。

2-066《魂爆弾》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-079《黒夢の騎士》

Q 対戦相手の『突破』を持つユニットの攻撃をこのユニットで防御し、ダメージ解決でこのユニットが破壊され、『突破』によるダメージでライフが0になりました。[共鳴【白】]を満たしている場合、【撤退】アビリティで3ライフを得ることはできますか？

A いいえ。【撤退】アビリティの解決に入る前にライフが0かを確認するので、この場合は3ライフを得ることはできずゲームの敗北となります。

2-086《黒屍病》

Q 「それと同名のすべてのユニット」には、選んだユニットのコントローラー以外のプレイヤーのユニットも含まれますか？

A はい。プレイヤーに関係なく同名のすべてのユニットが含まれます。

2-087《呪毒の霧》

Q 1-027《タグマールの聖泉守り》が棄にセットされていない状態になり、ライフが(21以上から)20になりました。この場合、アビリティによりライフが変動したことになりますか？

A いいえ。このライフ変動は1-027《タグマールの聖泉守り》のアビリティではなく、ゲームのルールによるものなので、アビリティによって変動したことにはなりません。

2-088《鮮血石の指輪》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-090《時海の究明家 クレシュタ》

Q 手札が0枚の状態、このユニットの【起動】アビリティを使用することはできますか？

A はい。可能です。

2-107《賢者の討議》

Q 自分と対戦相手の手札の枚数が同じ状態で、手札にあるこのスペルを使用する場合、このスペルを使用するためのコストは【①】になりますか？

A いいえ。コストを支払う時点ではこのスペルはまだ手札にあるので、コストは【①】になりません。

2-110《神否の理法書》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-111《太陽の熾天使 レオンシア》

Q このユニットを配置した時点で、CAヤードにあるカードのCAの合計が0でした。この場合、【配置】アビリティが解決されるまでこのユニットは戦場に残りますか？

A いいえ。ほかのアビリティや効果による修整でDEFが1以上になっていないかぎり、【配置】アビリティの解決へ移る前に捨て札に置かれ『痕跡』によって代わりにCAヤードに送られます。（その後、【配置】アビリティを解決します。）

2-119《冥府門の導き手 シビュラム》

Q CAヤードにあるこのカードを使用する際に、CAコストの支払いにこのカードを使うことはできますか？

A いいえ。使用するカード自体をCAコストの支払いに使うことはできません。

ラストクロニクル インフィニティ

1-008《神略の聖軍師 シェスナ》

Q このユニットの【配置】アビリティで【審判】を行った結果、「クロノチェックを1回行う。」が発動しました。この【審判】によって捨て札に置かれるカードを、このユニットの【自動】アビリティでデッキの上に置いてからクロノチェックを行うことはできますか？

A いいえ、できません。【審判】の時点ではまだ【配置】アビリティの途中ですので、「クロノチェックを1回行う。」までを解決してから、発動した【自動】アビリティの解決に移ります。

1-045《血風の狂戦士 バルカヌス》

Q 「発展に必要なCAコストを+2する。」とはどういうことですか？

A 【発展】を行う際に、通常であれば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きますが、その必要なCAの合計が+2され、9必要になります。

Q 1-045《血風の狂戦士 バルカヌス》が自分の戦場に2体以上いる場合、発展に必要なCAコストと、CAコストを持つすべてのカードのCAコストはどうなりますか？

A 【常時】アビリティの効果が重複するので、この場合はどちらも+4されます。

1-047《斉天大聖》

Q 【撤退】アビリティによってCAヤードにあるカードを捨て札に置く場合、【橙】のカードはCA+1で(同色アビリティがあるものとして)数えられますか？

A いいえ。CAコストの支払いではないので、同色ボーナスは発生しません。

Q 【撤退】アビリティによってCAヤードにあるカードを捨て札に置く場合、CA0のカードを捨て札に置くことはできますか？

A はい。CAの合計が4以上になっていれば、捨て札に置くカードにCA0のカードを何枚でも加えることができます。

1-069《大牙噛み》

Q クロノチェックでこのカードの【CB】が発動した場合、このカードは「あなたのCAヤードにあるカードの枚数」に数えますか？

A はい。CAヤードに置かれる→【CB】が発動するという流れなので、このカードも数えます。

1-073《黄金世界への翔陽》

Q デッキのカードが3枚未満の場合はどうなりますか？

A デッキのすべてのカードを公開し、それ以降の効果を解決します。デッキのカードがない場合は何も起こりません。

1-082《紫炎帝 リクゴウ》

Q 【常時】アビリティの「あなたのカードが対戦相手と対戦相手のユニットに与えるダメージ」とは具体的にどういうことですか？

A 「あなたのカード」は、ユニットかスペルかを問わず、あなたのデッキに入っているすべてのカードのことです。ユニットであれば、戦場にいるあなたのトークンユニットや、アビリティや効果によって一時的にあなたのユニットになっているユニットも「あなたのカード」として扱います。
また、「対戦相手と対戦相手のユニットに与えるダメージ」は、ユニットが戦闘によって与えるダメージや、アビリティやスペルの効果で与えるダメージすべてが該当します。

Q このユニットの【常時】アビリティによって、ATK0のユニットが戦闘で与えるダメージは+1されますか？

A いいえ。0点の場合はダメージを与えることにならないので、+1されません。

Q あなたのユニットの攻撃により『突破』で対戦相手に余剰ダメージを与える場合、このユニットの【常時】アビリティによってそのダメージも+1されますか？

A いいえ。この場合は「防御したユニットへのダメージ」+「『突破』による対戦相手への余剰ダメージ」の総量が+1されたうえでそれぞれのダメージの点数が決定するので、余剰ダメージがさらに+1されることはありません。

Q このユニットの【常時】アビリティによって、以下のそれぞれのアビリティや効果によるダメージはどうなりますか？
①1-100《竜騎士 イェルズ》「【攻撃】対戦相手のユニット1体に、戦場にいるあなたのCA1のユニット1体につき、1ダメージを与える。」
②1-112《雷火薬の調合術》「ユニット1体に6ダメージを与える。その後、各対戦相手のすべてのユニットに2ダメージを与える。」
③1-118《サンダーショット》「望む数のユニットに合計3点のダメージを割り振って与える。」

A それぞれ以下のようにになります。(以下の例はすべて、ほかにダメージへの修整がないという前提です。)
①算出されたダメージの合計が+1されます。戦場にいるあなたのCA1のユニットが2体の場合、2+1で3ダメージを与えます。
②それぞれのダメージが+1されます。ユニット1体に7ダメージを与え、その後、各対戦相手のすべてのユニットに3ダメージを与えます。
③割り振られた1点以上のダメージがそれぞれ+1されます。ユニットAに2点、Bに1点のダメージを割り振った場合、Aに3ダメージ、Bに2ダメージを与えます。

1-109《炎兵衛》

Q このターンにまだ1回も攻撃していないユニットに使用した場合、そこから2回攻撃できますか？

A はい。攻撃できる回数が+1される扱いとなるので、(攻撃できる条件をそのつど満たしていれば)2回攻撃できます。

1-126《血縛の傀儡将 バルダー》

Q このユニットの【配置】アビリティで[審判]を行った結果、「あなたの捨て札にある【レガシー】以外のユニットカード1枚を戦場に配置する。」が発動しました。いま行った[審判]によって捨て札に置かれたカードを戦場に配置することはできますか？

A はい。条件を満たしていれば配置できます。

1-132《慟哭城の黒姫 ベルファアラ》

Q 戦場にあなたのこのユニットと、ほかのトークンでないユニットがいる状況で、1-032《龍王の厄災日》などでそれらが同時に破壊された場合、このユニットの【自動】アビリティによって破壊されたユニットの数だけのゾンビトークンを配置することができますか？

A はい。捨て札に置かれるユニット1体ごとに【自動】アビリティが発動するので、破壊されたユニットの数だけゾンビトークンを戦場に配置できます。

Q 戦場にいるあなたのユニットが【撤退】アビリティによって捨て札以外に移動した場合、このユニットの【自動】アビリティは発動しますか？

A はい。発動します。

Q 対戦相手の1-112《雷火薬の調合術》によって「ユニット1体に6ダメージを与える。」でこのユニットがDEF以上のダメージを受け、「その後、各対戦相手のすべてのユニットに2ダメージを与える。」であなたのほかのトークンでないユニットが破壊されました。この場合、このユニットの【自動】アビリティによって破壊されたユニットの数だけのゾンビトークンを配置することはできますか？

A はい。ダメージによるユニットの破壊は1-112《雷火薬の調合術》の効果すべて解決してから処理されます。なのでこの場合は1-112《雷火薬の調合術》によって破壊されたトークンでないユニットの数だけゾンビトークンが配置されます。

1-133《慟哭城の魔王子 ビザル》

Q このユニットの【配置】アビリティの解決時に自分のゾンビトークンが2体以上戦場にいますが、対戦相手の【レガシー】以外のユニットが1体もいません。この場合、ゾンビトークン1体を戦場に配置することはできますか？

A いいえ、できません。

1-138《滅星龍 ドヴェル・ガルグ》

Q ライフが5点かつ[共鳴【黒】【黒】]の条件を満たしている状況でこのユニットを戦場に配置した場合、ゲームに敗北しますか？

A いいえ。敗北するかどうかは、【配置】アビリティをすべて解決してから確認します。この場合はすべて解決するとライフが5点に戻るので、ゲームには敗北しません。

1-139《メディア》

Q このユニットの【配置】アビリティで、このユニット自身を犠牲にすることはできますか？

A はい、可能です。(戦場にあなたのユニットがほかにはいない場合、必ずこのユニットを犠牲にします。)

1-140《闇の全知者 ヴァイヤ》

Q このユニットの【自動】アビリティによってカードを引くのは、スペルの効果が解決されたあとですか？

A はい。スペルを使用した時点で【自動】アビリティが発動しますが、解決する(カードを引くかどうかを選ぶ)のはスペルの効果がすべて解決されたあとです。

Q このユニットの【配置】アビリティで『痕跡』を持つスペルカードを使用した場合、そのカードはCAヤードに送られますか？

A はい。必ず送られます。

1-164《海部の将 ミフネ》

Q このユニットの【発展】アビリティによって、選んだ色を持つ対戦相手のユニットも『オーラ』を与えられますか？

A いいえ、あなたのユニットのみに与えられます。

Q このユニットの【発展】アビリティを解決したあとで、選んだ色を持つユニットを配置しました。そのユニットに『オーラ』は与えられますか？

A いいえ、与えられません。

1-165《海魔の獣 エインハース》

Q 「このターン、あなたがカードを3枚以上引いているならば」のカウントには、ドローフェイズでのドローも含まれますか？

A はい、含まれます。

Q 「このターン、あなたがカードを3枚以上引いているならば」のカウントには、「カード1枚を手札に加える」といった、実質的に手札が増える効果によるものも含まれますか？

A いいえ。「カードをX枚引く」行動や効果以外はカウントされません。

1-171《青新の双極風 ノザ・スラ》

Q 1-131《血薔薇の吸血姫 ミリザ》の「あなたに3ダメージを与える。カードを1枚引く。」のような【CB】を1回だけ発動することはできますか？

A はい、可能です。

1-172《青氷の神軍師 ミュシカ》／1-174《蒼月の術士 ユエン》

Q 自分の戦場にこれらのユニットがいる状態で、自分のメインフェイズにもともと『クイック』を持たないユニットカードを手札から配置しました。この場合、1-174《蒼月の術士 ユエン》の【自動】アビリティは発動しますか？

A いいえ。配置されたユニットは手札を離れた時点で『クイック』を持たない状態になっているので、発動しません。

1-174《蒼月の術士 ユエン》

Q このユニットの【自動】アビリティは、ほかのアビリティや効果による配置でも発動しますか？

A はい。コストを支払って手札から配置する以外の方法でも、条件を満たしていれば発動します。

1-190《神青満ちし青陽》

Q 対戦相手のユニット2体と、自分のユニット1体のような組み合わせで手札に戻せますか？

A はい、可能です。

1-197《ミスティカの軍議》

Q [共鳴]によって2つまで選ぶ場合、「ユニット1体をワイプ状態にする。」→「ワイプ状態のユニット1体を手札に戻す。」の順に解決して、アクティブ状態のユニットを手札に戻すことはできますか？

A いいえ。選んだ2つを上から順に解決していくので、その順番で解決することはできません。

1-201《滅史の災魂 ゴズ・オム》

Q このユニットカードがCAヤードにあり、戦場にあなたの1-172《青氷の神軍師 ミュシカ》がいる場合、このユニットカードは『クイック』を持ちますか？

A いいえ。実際に手札にあるわけではないので『クイック』は持ちません。