



ルール・プレイガイド

『ラストクロニクルインフィニティ魂』のルール・プレイガイドよ。
『悠』に『魂』は含まれていないけど、基本ルールの部分は同じだから、『魂』のルールガイドも入れておくわ。ちなみに『悠』は『魂』と合わせると面白さ倍増よ！間違いない！だって、神の啓示があったもの、『あわせてあそべー』ってね。えっ、神の名前？ えっと、たしか、フジPだったかな……。

ジャンヌ

製品内容 (『悠』には含まれていません)

【カードセット『魂』250枚 + ダイス2個】

プレイカード (160枚)



(4-001 ~ 4-160)

アバター (46枚)



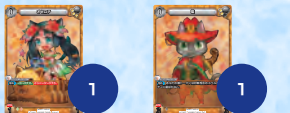
ヒストリー (30枚)



基本トークン (11枚)



特殊トークン (3枚)



ダイス (2個)



スターティングガイド

『魂』は160種のプレイカードでデッキ構築を行い、あなたの分身となる1枚のアバターと共に対戦相手と戦うゲームです。デッキ構築の方法によって、多種多様に遊べるのが『魂』の特長ですが、最初は『クイックバトル』でデッキ構築を行い、対戦の進め方を覚えましょう。その後に『ドラフト』や『構築』へ進むことで、戦略性の高いゲームも楽しめます。

TIPS

- 初心者にはクイックバトルから始めてみよう。
- アバターの基本能力、対戦の進め方はすべての遊び方で共通するルールです。

クイックバトル 2人用

プレイカード



アバター

ベーシック



基本トークン

ダイス

1 準備

160枚のプレイカードを裏向きのままシャッフルし、そこからランダムに30枚のデッキを2つ作成します。

2 対戦

ベーシックアバターから、好きなカード1枚を取ります。準備で作成した30枚のデッキと1枚のベーシックアバターで対戦の準備は完了です。カードの使い方や対戦の進め方を学ぶためにルール・プレイガイドを順番に読み進めていきましょう！

TIPS

- 『魂』はアバターが相棒となり、あなたと共に戦います。
- アバターは3種類あり、左下の英語で区別できます。分けておくと便利です。

ベーシック スタンダード アドベンチャー

アバターの基本能力

①：①を生み出す。
発展：あなたの時代を1進める。これをアクティブにする。
起動：魂石化する:カードを1枚引く(あなたのメインフェイズにターン1回制限)。

『悠』には①と②が省略したベーシックアバターが収録されている。能力は全く同じなので好きなものを使うといいだろう。ゾンビ格言『みんな同じでみんないい』なのだ。

TIPS

アイコン、用語	説明
	アクティブ状態の自身をワイプして発動できる。
	あなたのカードの緑のテキストを有効にする。
	あなたのカードの赤のテキストを有効にする。
魂石化	手札のカード1枚を CA ヤードに置く。

プレイカードの種類と見方



- コスト、CAコスト
カードを使用するために必要なコスト。
- カード名
カードの名前。
- CA (クロノアチーブメント)
黄色い丸の数がCAの値。CAは発展やCAコストの支払いに使用できます。
- CB(クロノバースト)
クロノチェックでCAヤードに置かれたとき、①を持っていたら、②を発動できます。
- レガシー/エピック/ノーマル
カードの格を示します。種類としてはレガシーが最も少なく、ノーマルが最も多いです。
- カードの種類
プレイカードはユニットとスペルの2種類です。
- クイック
クイックを持つカードはクイックタイミングで使用できます。
- カテゴリ
カードのサブタイプ。カテゴリを持つものは、参照される場合があります。
- テキスト
カードが持つアビリティやスペルが持つ効果が書かれています。
- カードの色
テキストの下に透過したシンボルでカードの色を示しています。
- ATK
攻撃力。ユニットが戦闘時に相手にダメージを与える数値です。
- DEF
防御力。ユニットはDEF以上のダメージを受けると捨て札に置かれます。
- カードNO /イラストレーター名/名前の読み



アイコン キーワード、用語

アイコン	発動タイミング
	クロノチェックで CA ヤードに置かれたときに発動できる。
	ソウルバースト。魂石化で CA ヤードに置かれたときに発動できる。
	戦場に配置されたときに発動する。
	攻撃したときに発動する。
	防御したときに発動する。
	発展したときに発動する。
	戦場から捨て札に置かれたときに発動する。
	コストを支払うことで、発動する。
	常に発動する。
	書かれている条件を満たしたときに発動する。
	六面体のダイス1個を振り、出た目を参照する。
	葉としてセットされている間、常に発動する。

キーワード	説明
『勇猛』	攻撃してもワイプ状態にならない。
『突破』	攻撃でユニットにダメージを与えたとき、対戦相手に余剰ダメージを与える。
『速攻』	配置されたターンにすぐに攻撃できる。
『オーラ』	『オーラ』を持つユニットにしか、防御されない。
『猛毒』	これを持つカードがダメージを与えた場合、そのユニットを破壊する。
『ブースト①』	カードの使用時に追加でコストを①支払い、追加効果を得られる。
『スペルダメージ+1』	スペルを使用した効果によるダメージを+1する。

基本トークン



特殊トークン



- 基本トークン
ユニットと同様に扱いますが、デッキには含まれず、カードの効果によって戦場に配置されます。
- 特殊トークン
同様にデッキには含まれず、特定のアバターの効果によって戦場に配置されます。

TIPS

- ユニットは戦場に配置して、攻撃や防御を行います。
- スペルは使い切りで効果を発揮します。
- トークンは戦場以外へ置かれるとゲーム外へ移動します。
- トークンはゲーム上、無限に存在します。足りなくなった場合はダイスを使って数を表すか、カードの裏面などで代用しましょう。

時代効果



アイコンの有無により、どの時代のテキストを持っているかを示します。

【猛毒】『オーラ』
配置：色1種を指定し、対戦相手は指定した色を持つユニット1体を犠牲にする。さらに対戦相手は指定した色を持つすべてのユニットを犠牲にする。

時代IIで緑の文字のテキストが、時代IIIでは緑と赤のテキストが有効になります。

- 発動したアビリティやスペルにプレイヤーは割り込んで行動できません。
- 一度に複数のアイコンによって、効果が同時に発動した場合、好きな順番で解決します。
- 葉はアバターに1枚のみセット可能です。新しい葉がセットされる場合、セットされていた葉は捨て札に置かれます。
- ①: +① / +② などの場合、アイコン1個につき、ダイスを1回振ります(計2回)。

【常時】や葉以外の効果は特別な記載が無い限りターン終了時までしか持続しないにゃん！ 力を得ても、そのターンだけの煌めきだにゃん！ あと疑問があったら、公式ページにカード個別のFAQがあるから、カチこむと見られるにゃん！ 戦場で“不運”と“踊”っちゃわないように、ちゃんと覚えておくにゃん！ では、さらばにゃん、ブンブーン！

ヨナティ

キーワード	説明
『アビリティダメージ+1』	アビリティによるダメージを+1する。

用語	説明
凍結	凍結したユニットはそのコントローラーの次のアクティブフェイズにアクティブにならない。
予知 X	あなたのデッキの上から X 枚を見て、好きな枚数をデッキの下に置き、残りをデッキの上に置く(複数枚の場合、好きな順番に並べて置いてよい)。
犠牲	戦場にいる自分のユニットを捨て札に置く。
変身	変身させるユニットをゲームから除外し、指定されたトークンユニットを戦場に配置する。

V 対戦の進め方

1 準備

各プレイヤーはデッキを良くシャッフルし、デッキとアバター（裏向き）、時代を示すダイスをアバターの横に置きます。

2 先攻後攻

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。

3 アバターの公開

お互いに裏向きになっているアバターを公開します（ヒストリーを使う場合はここで同時に公開します）。

4 マリガン

お互いに最初の手札としてカードを4枚引き、先攻のプレイヤーから1回ずつマリガンを行います。好きな枚数を好きな順番でデッキの下に裏向きに置き、同じ枚数のカードを引きます。

5 対戦開始

ライフ20で対戦を開始します。20は上限でそれを超えて回復はできません。ライフはメモとペンなど、分かるもので管理しましょう。

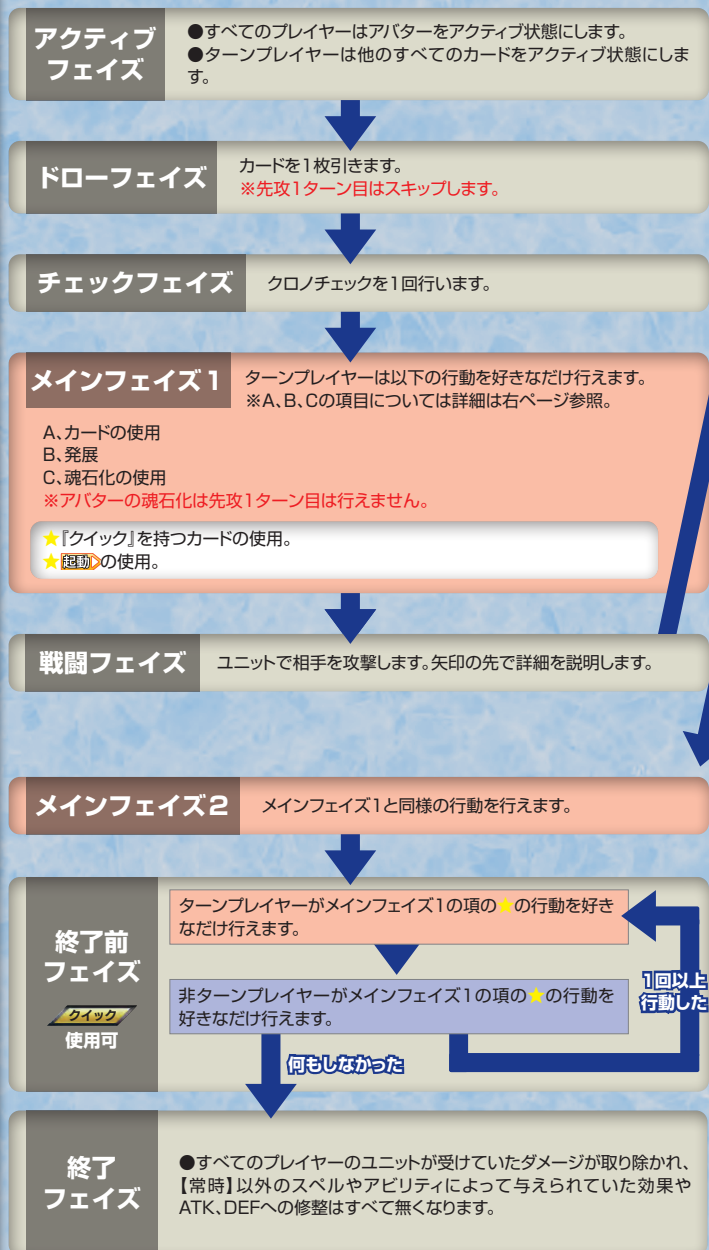
ゲームの初期配置



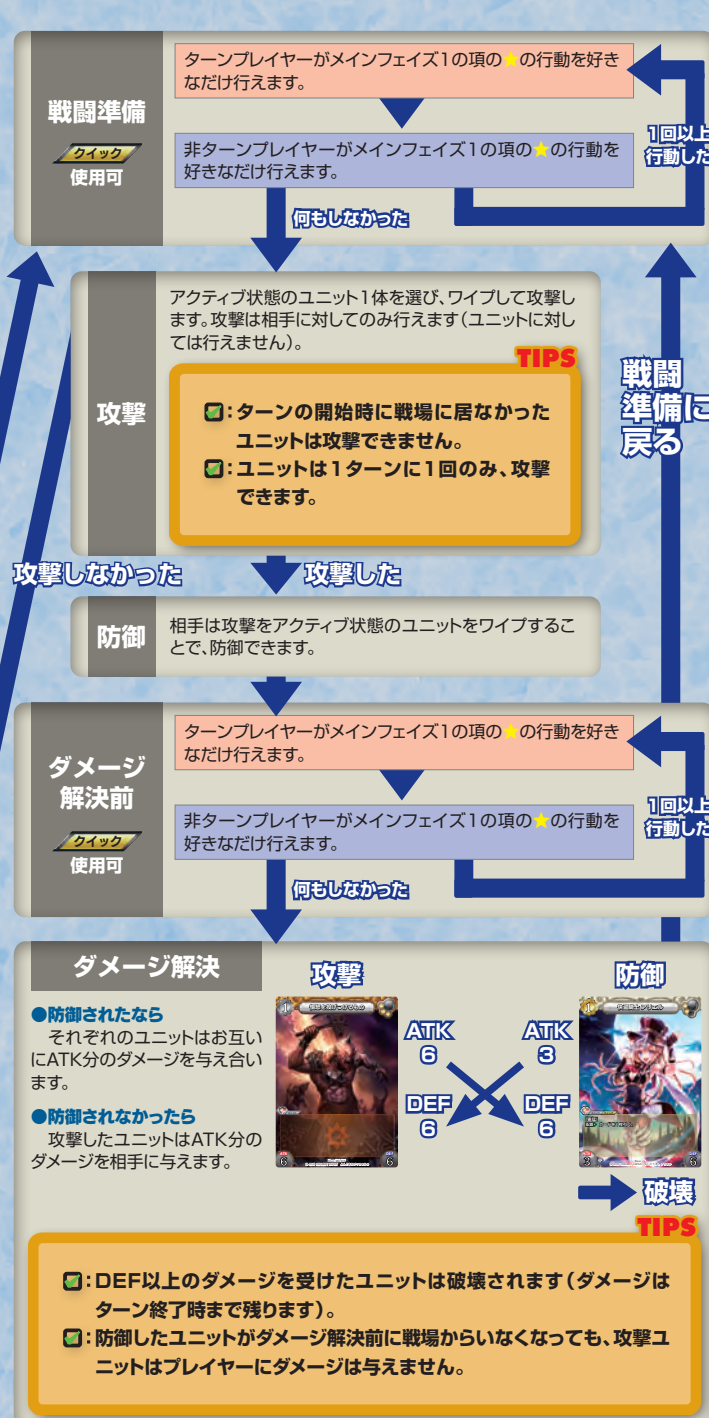
- 1 アバター**
あなたの分身となるカードです。
- 2 クロノダイス**
時代を示します（最初は1、最大3）。
- 3 CAヤード**
時代の発展やCAコストに必要なカード。
- 4 戦場**
ユニットを配置する場所。
- 5 デッキ**
あなたのデッキを裏向きに置きます。
- 6 捨て札**
破壊されたり、使用されたカードが置かれます。
- 7 手札**
手札は相手から表が見えないように持ちます。

ターンの進め方

プレイヤーは交互に以下の流れで自分のターンを進めていきます。表の赤い部分はターンプレイヤーが、青い部分は非ターンプレイヤーが行動することが出来ます。



戦闘フェイズの流れ



アクティブ状態とワイプ状態

攻撃や防御、●を含む、速動アビリティを使用したカードはワイプ状態になります。

ワイプ状態のユニットは攻撃も防御も出来ず、●を含む、速動アビリティは使用できません。



TIPS

- ：アバターは相手のアクティブフェイズにもアクティブになります。
- ：ユニットは自分のアクティブフェイズのみにアクティブになります。

クロノチェックとCB（クロノバースト）

クロノチェックはデッキの一番上のカードをCAヤードに置きます。自分のターンのチェックフェイズには必ず1回行います。

それが、●（クロノバースト）を持っている場合は、●を発動できます。



TIPS

- ：クロノバーストは発動しないことも選べます。

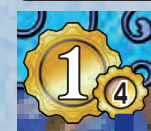
●（クロノバースト）

クロノバーストの発動を宣言した場合は、●のテキストを解決します。以下の●ならば、カードを1枚引くことが出来ます。

● カードを1枚引く。

- ・ライフが0になる。
- ・カードを引くべきときにデッキが0枚。

A：カードの使用



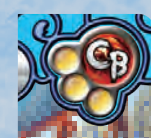
コストの支払い

- 0コスト コストの支払いは必要ありません。
- 1コスト アバターをワイプして、①を生み出し、支払う必要があります。

TIPS

- ：金色の歯車はクイックの能力を持っています。

CAコストの支払い



小さい歯車のコストはCAヤードにあるカードのCAを支払う必要があります。4と書かれている場合は、CAの合計で4をCAヤードから捨て札に置く必要があります。使用するカードとCAのカードの色が一致している場合、コストに+1のボーナスが発生します。

TIPS

- ：同色だと+1されます（例：CA3で4のコストが支払える。）。

C：起動

コストを支払って書かれた効果を発動することができます。

起動 ● ①：ユニットを最大2体まで+2/+2する。

アバターの魂石化とSB（ソウルバースト）

アバターの基本能力で、あなたのターンのメインフェイズに1回のみ使用できます。これによって、手札からCAヤードに置かれたカードが●（ソウルバースト）を持っているなら、●を発動できます。

TIPS

- ：魂石化は先攻1ターン目は行えません。
- ：以下のアイコンを持つカードは●を発動できます。
- あなたのすべてのユニットをアクティブにする。
- ：ソウルバーストは発動しないことも選べます。

特別な処理

●ゲームから除外する

ゲームから除外されたカードはプレイマットの外に公開される形で置いておきます。ゲームが終了したら、それらを再びデッキに戻します。

●トークンユニットの上限

トークンはゲーム上、無限に存在します。足りなくなった場合はダイスを使って数を表すか、カードの裏面などで代用しましょう。また、基本トークンは今までのシリーズと互換性があるので、そちらを使用しても問題ありません。

●デッキにカードが無い場合

クロノチェックは行えません。カードを引く際にカードを引けない場合は、そのプレイヤーは敗北します。これは、アバターを使用している場合に適用される敗北条件です（第3弾までとは異なります）。

●カードの色を参照する効果

効果には色を参照するものがあります。その場合は下の5つの色とカードに記されたシンボルを照らし合わせて参照します。色を指定する効果もこの5色から選びます（無い色は選べません）。

● 白 ● 橙 ● 紫 ● 黒 ● 青

ゲームの進め方は今までのシリーズをプレイしたもので、すんなり行くはずだ。ただし、アバターはデッキを作り直す、そのまま死ぬ……これには圧倒的注意ッ……。デッキは人生、大事に生きねばならぬのだ、カードを引きすぎしてしまうのも考えものというわけだな。



ゲームの敗北条件

B：発展

時代の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の合計が7以上になるように捨て札に置いて行えます。



CA 7以上を捨て札に置く。

発展！

発展したら

- ①時代を進める（クロノダイスを1増やす）。ただし、時代は最大3まで。
 - ↓
 - ②アバターをアクティブにする。
 - ↓
 - ③他の発展●を発動する。
- 発展をしたなら、必ず、最初にアバターの基本能力（①、②）を解決し、その後、他の発展を解決します。

TIPS

- ：時代Ⅲでも発展は可能です（時代はⅢのままでも変動はしません）。
- ：発展は1ターンに何回でも行えます。
- ：④で複数の能力が同時に発動する場合、自由な順番で解決します。

これらを覚えて勝利をものにしよう！ ニャ？ 僕が誰かって？ 僕は冒険猫のミャオマオ。戦いに慣れたなら、僕について来るといいニャ。ここからが真の旅の始まりニャ。次はやはり『ドラフト』ニャ！ もちろん、僕も同行するニャ！



TO BE CONTINUE

そして、別紙へ……

VI ドラフト戦

4人用

ドラフト

1 準備

160枚のプレイカードをよく混ぜて、各プレイヤーはランダムに裏向きのまま、10枚の束を3つ作ります。

2 ピック

プレイヤーは自分の作った束を1つ取り、そこから1枚を選んで、自分の手元に置きます。

3 ドラフト

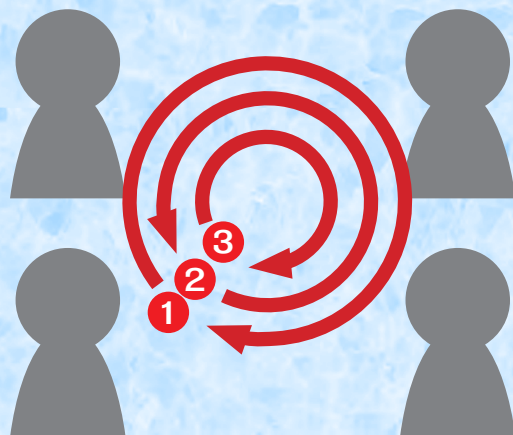
1枚ピックアップした残りの束（最初なら残りの9枚）を左隣のプレイヤーへと回します。

4 繰り返し

束のカードが残っているなら→2へ、すべてピックアップしたなら→5へ。

5 次の束へ

次の束を取り→2へ。ただし、2つ目の束は逆回りにドラフトします。3つ目はまた順回りです。3つの束をピックアップし終えた時に手元に30枚のカードがあるので、それがデッキになります。



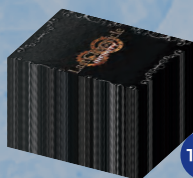
4人ドラフトのイメージ

TIPS

☑: デッキを作るタイミングは遊び方によって異なります。以下のベーシック、スタンダード、アドベンチャーの中から選び、手順を参考にしましょう。

ベーシックドラフト

プレイカード



160

基本トークン

アバター

ベーシック



5

ダイス

1 【準備】

各プレイヤーは好きなベーシックアバターを1枚取ります。

2 【ドラフト】

☑のドラフトを行い、30枚のデッキを作ります。

3 【対戦】

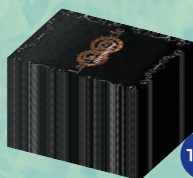
1回戦はランダムに決めた相手と、2回戦は勝ったプレイヤー同士、負けたプレイヤー同士で戦います。2勝した人が優勝です。

TIPS

☑: ドラフトに慣れたい場合は、まずはベーシックのドラフトから始めましょう。

スタンダードドラフト

プレイカード



160

基本・特殊トークン

アバター

スタンダード



39

ダイス

1 【準備】

各プレイヤーは39枚のスタンダードのアバターからランダムに3枚を取り、それを見て、裏向きに手元に置きます。

2 【ドラフト】

☑のドラフトを行い、30枚のデッキを作ります。

3 【1回戦】

ランダムに決めた相手と戦います。対戦の開始時に手元の3枚から使用するアバター1枚を選んで使用します。

4 【2回戦】

2回戦は勝ったプレイヤー同士、負けたプレイヤー同士で戦います。1回戦と同様に対戦の開始時に手元の3枚から使用するアバター1枚を選んで使用します。

TIPS

☑: 1回戦で使用したアバターはすべてのプレイヤーに公開されます。2回戦の対戦相手が1回戦で何を使ったかは分かった状態です。ただし、同じアバターを使用してくるとは限りません。

スタンダードアバター

参戦!!



◀ スタンダードのアバターは基本能力に加えて、、、に追加の固有能力を持っています。はゲーム開始時から有効で、、以降のテキストはそれぞれ時代Ⅱ、Ⅲで有効になります。また、スタンダードから登場する用語には以下のようなものがあります。

用語	説明
『潜伏』	『潜伏』を持つアバターは裏向きでゲームを開始する。潜伏状態のアバターはあなたのメインフェイスならいつでも表向きにできる。裏向きの状態はベーシックと同じ能力を持つ。
開花	その時代になった時にのみ効果を発動する1回限りの能力。の『開花』は時代Ⅲになった時に効果を発動する。

TIPS

☑: トークンユニットとして配置されたアバターは、アバターでは無くなり、書かれているトークンユニットとなります（戦場から場を離れる場合はゲームから除外されます）。アバターにはベーシックのアバターを置きます。

☑: アバターの基本能力はすべてのアバターが持っています（記載はベーシックアバターのみです）。

アドベンチャードラフト

プレイカード



160

スタンダード



39

アドベンチャー



2

ヒストリー



30

基本・特殊トークン

ダイス

1【準備】

41枚のアバターと30枚のヒストリーをそれぞれシャッフルして束にし、裏向きに置きます。

2【探索（3回）】

各プレイヤーはアバターかヒストリー1つを探索します。探索は束からカード1枚を引き、それを見て、裏向きに手元（リザーブ）に置きます。これを3回行います。

3【ドラフト】

5のドラフトを行い、30枚デッキを作ります。

4【探索（3回）】

ドラフト作成後にも、5と同様に探索を行います（合計6回）。

5【1回戦】

ランダムに選んだ相手と対戦します。各プレイヤーはアバターとヒストリーを自分のリザーブから1つずつ選び使用します。試合が終了したら、使用したアバターとヒストリーはゲーム外へ移動します。

6【2回戦】

勝ったプレイヤー同士、負けたプレイヤー同士で同様に対戦します。リザーブに残っていないもの（1回戦で使用したもの）は使用できません。

アドベンチャーアバター & ヒストリー



参戦!!

アドベンチャーは出会いと別れ、冒険のゲームニャ！ ヒストリーはアバターを強化するニャ！ **足りないものを考えて探索を行うにゃ！** アバターがリザーブに無いとベーシックに、ヒストリーが無いと出せないから注意だニャ！ あー、マルカが来たニャ！ 僕は逃げるニャー、後は頑張ってニャー！



ミャオマオ

用語	説明
探索	指定されたタイプの束から、カード1枚を引く。
リザーブ	探索でプレイヤーが獲得したカードが置かれるエリア。

TIPS

- 緑：ヒストリーはあなたのアバターの隣に配置されます。
- 緑：ヒストリーはあなたのアクティブフェイズにアクティブになります。

VII 構築戦

2人用

構築戦とは？

構築戦は『魂』のプレイカード（160枚）から50枚のデッキを組んで戦う遊び方で、『フォーマル』と『ユニーク』があります。

『フォーマル』は2色を選び、その色のカードで50枚のデッキを組みます。アバターはベーシックで、同名カードは2枚までデッキに入れます。

『ユニーク』は5色すべてが使えます。アバターはスタンダードから好きなアバターを1枚使用できますが、同名カードは1枚のみデッキに入れます。

構築戦は構築ルールに沿った形で、自由なカードの組み合わせでデッキを作って遊べますが、公式の大会では制限や禁止カードが存在する場合があるので、大会に出る際は以下の公式サイトで確認をしておきましょう。

フォーマル

デッキ枚数



50

アバター



5

色の使用制限

2色

同名カードの枚数



最大2枚

ユニーク

デッキ枚数



50

アバター



39

色の使用制限

無し

同名カードの枚数



1枚のみ



マルカ



公式X

@LC_TCG

#ラスクロインフィニティ



公式サイト

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

分からないことがあったら、公式Xで聞いてね。『魂』に『悠』を加えた遊び方は別紙（『悠』のゲーム・プレイガイド）で紹介しているから、そっちを参照してね。私も再登場しているみたい、さてと、遺跡で発掘した蜘蛛の衣装、ミャオマオに着せようとしたら逃げられたから、捕まえなきや。

Last Chronicle INFINITY 卷

ルール・プレイガイド

ラストクロニクルインフィニティ『悠』（以下『悠』）のルール・プレイガイドだ！『悠』は『魂』の追加セットだが、単体でも遊べる。が、クセ強野郎が多いから、泡吹かないように！
なにつ、私のキャラが変わった？ それはな……環境と動物をイジめる人間に逆襲するために蘇ったのさ（嘘）！ さあ、諸君、新たなD（ドラフト）ゲームの始まりだあ！



ミカノ

製品内容

カードセット『悠』 260枚+ダイス2個

プレイカード（120枚）



アバター（44枚）



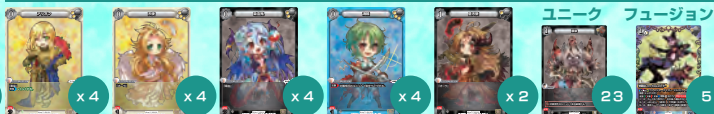
ヒストリー（40枚）



基本トークン（10枚）



特殊トークン（46枚）



ダイス2個



『悠』の遊び方

◆『悠』のみで遊ぶ場合

『悠』のみで遊ぶ場合は『悠』のカードをすべて使用します。『魂』のルール・プレイガイドを参考にしてドラフトを行きましょう。

◆『悠』と『魂』で遊ぶ場合

『悠』と『魂』で遊ぶ場合、ドラフトセットを作成してドラフトすることを推奨します。ドラフトセットの作成には『悠』に設定されたプールを使用します。これについては以下の項目で説明します。

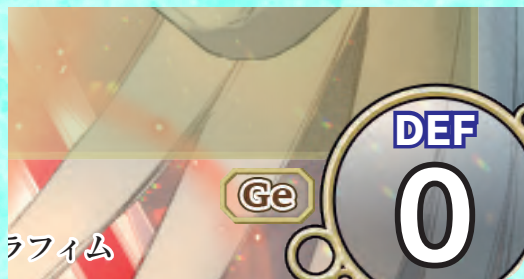
TIPS

- ❑『悠』と『魂』ですぐに遊びたい場合は全部混ぜてドラフトを行うことも可能です。
- ❑ドラフトセットの作成によって、毎回異なった状況でのドラフトを楽しむことが出来ます。
- ❑構築戦では『魂』のルールに合わせ、プレイカード、アバターが使用できます（禁止カードを除く）。

プール

プールとは？

プールは『悠』のカードを特性に合わせて区別したものです。以下の図のようにGeのように表記されており、全部で7種類あります。『悠』と『魂』でドラフトセットを作成する際に必要になるほか、プールにはテーマが存在し、同じプールのカードは相性のいいものが含まれています。



◀カードの右下にプールが書かれています。あらかじめ分けておくと、スムーズに遊ぶことが出来ます。

◆枚数内訳（P:プレイカード A:アバター H:ヒストリー）

プール名	P	A	H	テーマ
Ge	30	12	10	基本だが、決して地味ではないカード群
Ad	15	5	5	🔮片手に摩訶不思議冒険の旅へ！
Un	15	5	5	あつまれ！ アリオンと海賊の森！
Ss	15	5	5	魂とは何か？ 壮大なテーマに我々は挑んだ。
Ex	15	5	5	異世界転生者の異能バトルが勃発した件
Nm	15	5	5	捨て札をコストに。ラスクロ的SDGs。
Pe	15	5	5	すべての時代を過去にする。

TIPS

- ❑プールは『魂』と『悠』から、ドラフトセットを作って遊ぶときに使用します。
- ❑トークンにも使用されるプールが書かれています。ドラフトセットの作成では使用しませんが、ゲーム中の参照の助けとして利用しましょう。

汎用プール

Ge General (汎用)

通常プール

Ad Adventures (冒険) Un Union (連合)
Ss SoulStone (魂石) Ex Extraordinary (異能)
Nm Nightmare (悪夢) Pe Period (時代)

『悠』のドラフトはプールの理解と対応が大事よ。Geは汎用プールと呼ばれ、基本的なカードが多く含まれる。他のプールは通常プールと呼ばれ、テーマに沿った効果が設定されておる。もちろん、同一プールだけでなく、相性の良いカードはプールを跨いで隠れておるぞ。風と林と火と山のようなもんじゃ。分かんたんと？ ええいつ、とりあえず、やってみよ、話はそれからじゃ！



信玄

II ドラフトセットの作り方

目的

『悠』と『魂』からドラフトで使用するための、プレイカード160枚、アバター 50枚、ヒストリー 50枚のドラフトセットを作成します。

ドラフトセット



を作成！

手順

1 準備

『悠』のプレイカード、アバター、ヒストリーをそれぞれ7つのプールに分けます。

2 『魂』とGeを混ぜる

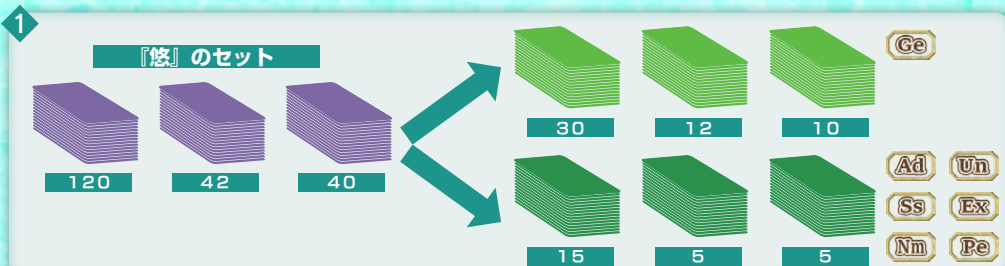
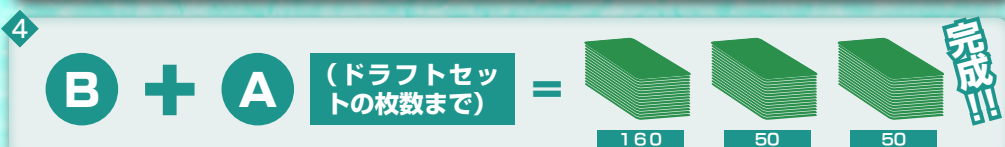
『魂』のカードセットに①で分けた『悠』の汎用プールであるGeのカードを混ぜます。これをAとします。後の③で使用します。

3 通常プールの数を③で決める

③を振り、使用する通常プールの数を決定します。出た目の数だけの通常プールをランダムに選びます。これをBとします。この時、選ばなかったプールはこのドラフトでは使用しません。

4 完成

BにAを加えます。この際、Aから加えるカードの枚数は、ちょうどドラフトセットの枚数になるようにします（③が3だった場合、プレイカード、アバター、ヒストリーの順でBは45,15,15になるので、Aから115,35,35で加えます）。後は完成したドラフトセットでドラフトをプレイしましょう！



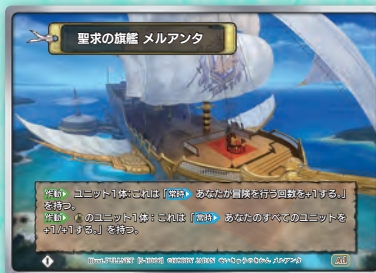
III 新能力、新ヒストリー

アイコン、用語	説明
冒険	③を振り、出た目によって異なる効果を発動する能力。 <div> <div>「猛毒」</div> <div>冒険を行う。</div> <div>1、2、3：対戦相手に1ダメージを与える。</div> <div>4、5、6：ユニット1体に1ダメージを与える。</div> </div>
共魂	魂石化を行ったときに発動する。
異能	書かれたコストを支払い、クイックを持つスペルとして使用できる。
吸血	与えたダメージと同量のライフを得る。アビリティのダメージでも発動する。
結合	配置時にユニットに付けられる。結合している間、ATK、DEF、能力が付与される。
③	20面体のダイスを振る。
④	2回目の探索時に公開して、探索の内容を変更できる。
フュージョン	特定のカード同士の結合によって、新しい1つのカードに変身する。元の2枚のカードはゲームから除外される。

ヒストリー専用

アイコン、用語	説明
作動	ストラクチャ専用。あなたのターンにのみ使用可能で一度作動したストラクチャはそのターンの間、作動できない。
正位置、逆位置	アルカナが持つ二者択一の能力。アルカナが表向きになったとき、どちらか1つを選んで使用する。

新ヒストリー



ストラクチャ

横向きの乗り物ヒストリー。あなたのターンに1回だけ、**作動**を宣言し、書かれている効果を使用できる。



アルカナ

裏向きに置かれ、クイックタイミングで使用できる。使用時にカードを表向きにし、2つの効果から1つを選んで使用する。

エンゲージ

アバターをサポートするキャラクター群。ヒストリーと同じ扱いだが、アバターのように**開花**の能力を持つものもある。