



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。

最終更新日:2023年12月26日

ラストクロニクル インフィニティ 魂

4-001《アーサー王》

4-034《命魂の戦導姫 イオータ》

4-066《雷射の精霊将 アガスタ》

4-097《死哭の戦乙女 クロエ》

4-130《わだつみの声 アンジュ》

Q 【CB】テキスト中の「これ」は何を指すのでしょうか？

A 【CB】を発動しているこのカード自身を指します。もし、何らかの方法で【配置】アビリティを複数持っている場合、【配置】アビリティの中から1つを選んで発動させます。

4-006《天機の聖猫 ミ・ム》

Q ATKとDEFに修正を受けている状態で【起動】アビリティによって値を入れ替えたとき、最終的なATKとDEFの値はどのようになるのでしょうか？

A 修正を受けた後の値を入れ替えます。例えば、+4/+2の修正を受けて5/10の状態で【起動】アビリティを使用したとき、10/5になります。

4-007《アテナ》

Q 時代1のときに戦場に配置した場合、このユニットはどうなりますか？

A DEFが0のため、戦場に配置した後、即捨て札に置かれます。

4-022《魔銀の双壁 ミュータ・ミレス》

Q ブーストの【配置】アビリティでは自身のユニットも破壊されるのでしょうか？

A 破壊されます。このユニットの【常時】アビリティによるDEF修正をした後、ATKの値の方が大きいユニットが自身の戦場にいる場合、そのユニットは破壊されます。

4-023《マスタートウリョウ キズキ》

Q 【発展】アビリティの対象は、発展のコストで捨て札にしたカードも対象にできますか？

A できます。

4-024《ランスロット》

Q 一度に複数のユニットが配置されたとき、【自動】アビリティはそのユニット数分発動しますか？

A 発動します。

4-025《祝福与えし銀陽》

4-057《勇氣讀えし赤陽》

4-086《翼染めし紫陽》

4-119《魔刻告げし黒陽》

4-151《神青満ちし青陽》

Q 選択肢を複数選んだ場合、順番を入れ替えて解決できますか？

A できません。複数選んだ場合、記載されている順番通りに解決します。

4-027《銀十字小隊の集結》

Q 自分のユニットの数が0、時代2のときにブーストして使用した場合、与えるダメージは何点ですか？

A 2点です。上から順番に処理を解決するため、騎士トークンを配置した後にブーストのテキストを処理します。

4-032《龍王の厄災日》

4-062《新緑世界への芽吹き》

4-094《雷火葉の調合術》

4-125《宝種複製邪法の完成》

4-155《極凍静止結界》

Q 歴史的事件を持たない葉がセットされている場合、これらのスペルを使用できますか？

A 使用できます。使用後、セットされている葉を捨て札に置き、新しい葉としてこれらのスペルをセットします。

4-040《鬼神酒の大族長 ジルオーラ》

Q 一度に複数のユニット配置されたとき、【自動】アビリティはそのユニット数分発動しますか？

A 発動します。

4-044《紅砂の舞闘巫女 ルエン・ダ》

Q 4-A004《諸葛亮》の【開花】アビリティでもう1回攻撃できる状態になった場合、このユニットは1ターンに何回攻撃できますか？

A 3回攻撃できます。最初のアタックフェイズで攻撃していない場合でも、追加のアタックフェイズで3回まで攻撃できる状態になります。

4-045《鹿角の大シャーマン チワ》

Q 【発展】および【CB】アビリティで選んだユニットが『猛毒』を持っている場合、ダメージを与えたユニットを破壊できますか？

A 破壊できます。アビリティで選んだあなたのユニットがダメージを与えています。

Q 自身の戦場に『アビリティダメージ+1』を持っているユニットがいる場合、【発展】および【CB】アビリティで与えるダメージは増えますか？

A 増えます。『アビリティダメージ+1』の数分、与えるダメージは増えます。

4-051《花誘う彩り手 パティ》

Q すべての色を持つアビリティは戦場に配置されているときのみ有効な効果ですか？

A いいえ。ゲーム中、すべての領域で有効なアビリティです。

4-059《剛力無双》

Q 自身の戦場に『スペルダメージ+1』を持っているユニットがいる場合、このスペルで与えるダメージは増えますか？

A 増えます。『スペルダメージ+1』の数分、与えるダメージは増えます。

4-060《三大守護者の加護》

Q 時代2以降、自身のユニットがいない場合にプレイすることは可能ですか？

A はい。対象となるユニットがいない場合も2ドローできます。

Q ATKの修正とDEFの修正それぞれにダイスアイコンがありますが、それぞれに対してダイスを振るのでしょうか？

A はい、ATKとDEFそれぞれに対してダイスを振り、修正値を決めてください。

4-062《新緑世界への芽吹き》

Q CAヤードにあるカードが1枚のとき、このカードをプレイすることはできますか？

A いいえ。できません。このカードをプレイするときはCAヤードにカードが2枚以上ある必要があります。

4-081《火華の紅忍軍》

Q 同じターン中に4-081《火華の紅忍軍》を連続で2枚プレイした場合、2枚目の4-081《火華の紅忍軍》のATK/DEFはいくつでしょうか？

A +2/+2されて4/4になります。テキスト中のこれはカード自身を指すため、同名のカードであっても使用したカードとして数えます。

4-085《呂布》

Q このユニットカードとは別の4-085《呂布》がいる場合、【自動】アビリティで対戦相手のユニットになりますか？

A いいえ。テキスト中の「これ」はカード自身を指します。同名のカードでも武将を持つユニットがあなたの戦場にいるなら対戦相手のユニットにはなりません。

Q DEF以上のダメージを受けている4-085《呂布》が【自動】アビリティで対戦相手のユニットになった場合どうなりますか？

A 破壊されます。対戦相手の戦場に移動すると【常時】アビリティで得ていた「破壊されない」を持たなくなるためです。

4-086《翼染めし紫陽》

Q 手札が4枚以上の状態で「あなたの手札が3枚になるまで、カードを引く。」を選んだ場合、カードを引けますか？

A 手札が4枚以上の場合、1枚も引けません。

Q 自身の戦場に『スペルダメージ+1』を持っているユニットがいて、「すべてのカードを捨てる。その後、捨てたカード1枚につき、対戦相手に1ダメージを与える。」で手札を3枚捨てた場合、対戦相手に与えるダメージはいくつですか？

A 3ダメージに+1されて4ダメージです。

4-088《火易の神竜盤》

Q 時代2以降、対戦相手のユニットがいない場合にプレイすることは可能ですか？

A はい。対象となるユニットがいない場合も2ドローできます。

4-090《神秘の雷鳴》

4-093《閃きの火花》

4-127《闇の接吻》

Q 自身の戦場に『スペルダメージ+1』を持っているユニットがいる場合、【CB】で与えるダメージは増えますか？

A 増えません。【CB】はアビリティのため、『アビリティダメージ+1』でのみダメージが増えます。

4-096《竜火樽の投擲》

Q 自身の戦場に『スペルダメージ+1』を持っているユニットがいる場合、【SB】で与えるダメージは増えますか？

A 増えません。【SB】はアビリティのため、『アビリティダメージ+1』でのみダメージが増えます。

4-098《麗獄の魔闘士 メニズマ》

Q 一度に複数のユニットが撤退したとき、【自動】アビリティはそのユニット数分発動しますか？

A 発動します。

4-101《絶夢の魔黒医 オルシャ》

Q 一度に複数のユニットが撤退したとき、【自動】アビリティはそのユニット数分発動しますか？

A 発動します。

4-103《イルクベリアの大獄長》

Q 一度に複数のユニットが撤退したとき、【自動】アビリティはそのユニット数分発動しますか？

A 発動します。

4-105《狂乱街の騎士》

Q 対戦相手の戦場にATK3以下のユニットがいない場合、【配置】アビリティでカードを引くことはできますか？

A 引けます。アビリティの対象がいない場合も可能な部分だけを解決します。

4-126《魔魂置換の呪法》

Q 時代2以降、対戦相手のユニットがいない場合にプレイすることは可能ですか？

A はい。対象となるユニットがいない場合も2ドローできます。

4-132《新月の武者巫女 ミズキ》

Q 時代1のときに戦場に配置した場合、このユニットはどうなりますか？

A DEFが0のため、戦場に配置した後、即捨て札に置かれます。その後、【配置】アビリティが発動してカードを2枚引きま

4-137《海風の皇子 ティハ》

Q 一度に複数のカードを引いたとき、【自動】アビリティはその引いた枚数分発動しますか？

A 発動します。

4-A001《光輝王 ロア・メレス》

4-A029《冥死王 ゼア・メルド》

Q 時代1のときに発展した場合、配置するトークンは何体ですか？

A 2体です。先に時代を+1した後に、このカードの【発展】アビリティを解決し、騎士トークンが2体です。

Q 時代3のときに発展した場合、配置するトークンは何体ですか？

A 3体です。時代は3で止まるため時代3以降は常に3体になります。

4-A002《慈光の聖者 トエト》

Q 「ライフを得るたび」に発動する【自動】アビリティは、ライフが上限値だったため1点も得られなかった場合は発動しますか？

A いいえ。結果的に発動条件を実行できなかった場合、【自動】アビリティは発動しません。

4-A003《始祖龍の初孫 ラ・ズー》

4-A037《翔龍獣 ギラ＝ドルム》

Q 時代3の【開花】アビリティでユニットとして配置された後、アバターはなくなるのでしょうか。

A ユニットとして配置された後はベーシックのアバターを使用します。アバターがなくなることはありません。

Q 配置されたトークンユニットが戦場を離れたとき、そのカードはどこに移動しますか？

A 通常のトークンと同様に、ほかの領域に移動した直後に、ゲーム外へ移動します。

4-A004《諸葛亮》

Q このターンにまだ1回も攻撃していないユニットがいる場合、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。

4-A006《聖司書 エクリュ》

Q 能力で栞にセットしたカードの内容を、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。

4-A009《原始女帝 フィニト》

Q ゲームに勝利したとき、【開花】アビリティで配置したヒストリーはどうなりますか？

A リザーブに加わり、次以降のゲームでも使用できます。その際、リザーブの枚数が6枚を超えても問題ありません。

Q ゲームに敗北した場合、配置していたヒストリーはどうなりますか？

A 通常のゲームと同様一度使用した扱いとなります。以降のゲームで使用することはできません。

Q 時代2,3の【開花】アビリティで「あなたの初期ライフと上限を+5する。」するアビリティを持つヒストリー(4-H001《アロナイト》など)を配置した場合、ライフはどうなりますか？

A 現在のライフの値は変わりません。ライフ上限のみが+5されます。例えば、現在のライフが15、ライフ上限が20のときは、ライフは15のまま、ライフ上限が25となります。

Q 時代2,3の【開花】アビリティで「あなたの時代を+1する。」するアビリティを持つ4-H023《神逆の破戒剣》を配置した場合、どのような処理がされますか？

A 時代2の場合、【開花】アビリティを解決した後にすぐに時代3になります。まず、場にあるカードの時代3のテキストが有効になり、その後時代3の【開花】アビリティを処理します。発展して時代3になったわけではないため、時代3になったことによる【発展】アビリティの発動はありません。

4-A010《獣群将 ミカロ》

Q 一度に複数の熊トークンが配置されたとき、【自動】アビリティはそのユニット数分発動しますか？

A 発動します。

4-A011《女拳聖 ベルカ》

Q トークンユニットがCAヤードに送られたとき、【自動】アビリティは発動しますか？

A 発動します。

4-A012《森羅の闘女王 メグニ》

Q オセロテトークンが4-156《宿命の雪解け》で相手のユニットになり、自分の戦場にオセロテトークンがないとき、【起動】アビリティでオセロテトークンを配置できますか？

A 配置できます。

4-A014《ヘラクレス》

Q ライフ25のときに7点のライフを得た場合、ライフは何点になりますか？

A ライフ30になります。このアバターでゲームを開始した場合、ライフの上限は30になります。

Q 「あなたの初期ライフと上限を+5する。」するアビリティを持つヒストリー(4-H001《アロンダイト》など)を配置した場合、ライフはどうなりますか？

A 初期ライフ35、ライフ上限も35になります。

4-A015《眠れる森の神姫 メー・ホー》

Q 4-H014《地霊祭り》と一緒に使用した場合、トークンユニットを倍の数配置する能力が2つになります。このとき、自分の場にトークンユニットを2体配置した場合、最終的には何体配置されますか？

A 8体配置されます。4-A015《眠れる森の神姫 メー・ホー》の【常時】アビリティで倍の数、4体のトークンユニットが配置されるようになった後、その4体のトークンユニットそれぞれに対して4-H014《地霊祭り》の【常時】アビリティが適用され8体になります。【常時】アビリティを適用する順番を変えた場合も同様です。

Q 対戦相手のトークンユニットを4-156《宿命の雪解け》で自身のユニットにした場合、倍の数にするアビリティは適用されますか？

A されません。永続的にあなたのユニットにする効果は戦場を移動するのみで配置はしていないためです。

Q 対戦相手のカードで自分のユニットが変身した場合、自分の場に配置されるトークンユニットに【常時】アビリティが適用され2倍配置されますか？

A 2倍配置されます。

Q 自分のカードで対戦相手のユニットが変身した場合、対戦相手の場に配置されるトークンユニットに【常時】アビリティが適用され2倍配置されますか？

A 2倍にはなりません。

4-A018《ティアマト》

Q ターンの終わりにダメージを受けるアビリティは、対戦相手のターンでも発動しますか？

A 発動します。

4-A019《天命雷主 リリン・ウォンカ》

Q ダイスアイコンが2つになるとはどういう意味ですか？

A ダイスを1つ振ってその値を参照していたものが、ダイスを2つ振ってその合計値を参照するように変化する能力です。

Q 4-H020《リリン・ウォンカのダイス》と一緒に使用した場合、ダイスを1つ振る効果は何回ダイスを振ることになりますか？

A 4回ダイスを振ります。4-A019《天命雷主 リリン・ウォンカ》の【常時】アビリティで1回振る効果が2回振る効果になった後、その2回それぞれに対して4-H020《リリン・ウォンカのダイス》の【常時】アビリティが適用されます。【常時】アビリティを適用する順番を変えた場合も同様です。

4-A023《嵐刹覇皇 デイルガン》

Q 【起動】アビリティでダメージを与えたユニットが、他のカードの効果や戦闘によって撤退した場合、【自動】アビリティによってこのアバターがアクティブになりますか？

A なります。

4-A025《逆理黒剣 ニヴィルタ》

Q 時代2の【常時】アビリティが有効になった後、自分のターンに3点以下のダメージを受ける場合、最終的に受けるダメージはいくつになりますか？

A 3点以下のダメージは常に0になります。

Q 自分の場に『アビリティダメージ+1』を持つユニットがいる場合、このアバターの【起動】アビリティで受けるダメージも+1されますか？

A はい、されます。

Q 時代2の【常時】アビリティが有効になった後、相手の場に『アビリティダメージ+1』を持つユニットがいる状態で、自分のターンに相手から3点のダメージを受けた場合、最終的に受けるダメージはいくつになりますか？

A 1になります。『アビリティダメージ+1』と「ダメージを3減らす」効果は同時に適用されます。結果、 $3+1-3=1$ となり1点のダメージを受けます。

4-A026《黒太子 ガイ・ヴァ・ナム》

Q 「発展に必要なCAコストを+1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+1され、8必要になります。

Q 「対戦相手はコスト0のカードを使用できない。」とはどういうことですか？

A カードに記載されている左上のコストが0のカードが使用できなくなります。いずれかの効果でコストが変動している場合でも、そのコストが変動する効果の影響は受けません。また、コスト0だけどCAコストがあるカードは、コスト0のカードとして扱われるためプレイできません。

Q 「対戦相手はコスト0のカードを使用できない。」状態で、コスト0のカードをブーストで使用することはできますか？

A できません。ブーストをしても左上のコストが0のカードは使用できません。

4-A027《慟哭城の主 パルテネッタ》

Q 「トークンユニットが戦場から離れるならば、代わりに捨て札に置く。」とはどういうことですか？

A 通常、トークンユニットは戦場から他の領域に移動すると、直後にゲーム外へ戻ります。このアビリティがある場合、トークンユニットが戦場から他の領域に移動する効果が捨て札に置かれる効果に置換されます。その後、捨て札に置かれたトークンはゲーム外へ戻らず、そのまま捨て札に置かれます。

Q 捨て札にあるトークンカードが戦場以外の領域へ移動した場合どうなりますか？

A 他の領域に移動した直後にゲーム外へ戻ります。

4-A030《メディア》

Q 【開花】アビリティの対象は、発展のコストで捨て札にしたカードも対象にできますか？

A できます。

4-A031《闇の全知者 ヴァイヤ》

Q トークンユニットがCAヤードに送られたとき、【自動】アビリティは発動しますか？

A 発動します。

4-A032《傭兵女帝 ベルスネ》

Q 白と黒を持つ自分のユニットが撤退したとき、【自動】アビリティで修正を受けるユニットの対象はどうなるでしょうか？

A 撤退したユニットが持ついずれかの色と同じ色を持っていれば対象になります。質問の例だと、白のユニット、黒のユニット、白と黒を持つユニットすべてが対象になります。

Q 白と黒を持つ自分のユニットが撤退したとき、戦場にいる白と黒のユニットが【自動】アビリティで受ける修正はいくつでしょうか？

A +1/+1です。色の数は修正値に影響を与えません。

4-A034《極海の宝声 アイネ》

Q 一度に2枚以上のカードを引いたとき、【自動】アビリティはその引いたカードの枚数分発動しますか？

A 発動します。

4-A040《霊薬士 マキナ》

Q 一度に複数のユニットが手札に戻ったとき、【自動】アビリティはそのユニット数分発動しますか？

A 発動します。

4-A041《滅史の災魂 ゴズ・オム》

Q 「追加で望む枚数の名前に《宝樹》を含むヒストリーを配置できる。」とはどういうことですか？

A 最初に配置するヒストリーに追加で名前に《宝樹》を含むヒストリーを配置できる能力です。例えば、4-H001《アロンドイト》と4-H006《白の宝樹》と4-H013《橙の宝樹》を最初に配置できます。

Q 追加で配置するヒストリーの枚数、内容はどのタイミングで公開されますか？

A ヒストリーを公開する通常のタイミングで使用枚数、内容を公開してください。対戦相手のヒストリーを確認した後に追加で配置するヒストリーを選ぶことはできません。

Q 【開花】アビリティで宣言する数字は4以上の値も宣言できますか？

A できます。0以上の整数であれば好きな数字を宣言できます。

4-H003《エクリュの使い魔》

Q 能力で罠にセットしたカードの内容を、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。

4-H005《シャルトル大聖堂》

Q 「このゲームに勝利する」とはどういうことですか？

A 条件を満たした場合、現在のライフ状況を問わず、条件を満たしたプレイヤーの勝利となり、そのゲームが終了します。

4-H007《ホーリーハンマー》

Q 「発展に必要なCAコストを-1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-1され、6になります。

4-H009《アルパネスの戦士酒場》

Q 一度に複数のユニットが配置されたとき、【自動】アビリティはそのユニット数分発動しますか？

A 発動します。

4-H011《ヴァルハラ世界樹の霊光》

Q 複数の色を持つユニット(4-051《花誘う彩り手 パティ》など)のCBが発動したときどうなりますか？

A CBしたカードが持つ色に対応したトークンがすべて出ます。例えば4-051《花誘う彩り手 パティ》はすべての色を持つため、騎士、熊、ドラゴン、ゾンビ、クレイタのトークンが出ます。

4-H014《地霊祭り》

Q 4-A015《眠れる森の神姫 メー・ホー》と一緒に使用した場合、トークンユニットを倍の数配置する能力が2つになります。このとき、自分の場にトークンユニットを2体配置した場合、最終的には何体配置されますか？

A 8体配置されます。4-A015《眠れる森の神姫 メー・ホー》の【常時】アビリティで倍の数、4体のトークンユニットが配置されるようになった後、その4体のトークンユニットそれぞれに対して4-H014《地霊祭り》の【常時】アビリティが適用され8体になります。【常時】アビリティを適用する順番を変えた場合も同様です。

4-H017《紫天園の焚書炉》

Q 「合計7点のダメージを割り振って与える。」効果で0点のダメージを割り振ることはできますか？

A できません。必ず1点以上のダメージを割り振る必要があります。

Q 『アビリティダメージ+1』を持つカードがある場合、割り振る前の7点のダメージが増えますか？それとも割り振った後のダメージが増えますか？

A 割り振った後のダメージが増えます。例として合計3体のユニットに、それぞれ2点2点3点とダメージを割り振った場合、『アビリティダメージ+1』の効果がそれぞれに適用されて3点3点4点になります。

4-H020《リリン・ウォンカのダイス》

Q ダイスが2つになるとはどういう意味ですか？

A ダイスを1つ振ってその値を参照していたものが、ダイスを2つ振ってその合計値を参照するように変化する能力です。

Q 4-A019《天命雷主 リリン・ウォンカ》と一緒に使用した場合、ダイスを1つ振る効果は何回ダイスを振ることになりますか？

A 4回ダイスを振ります。4-A019《天命雷主 リリン・ウォンカ》の【常時】アビリティで1回振る効果が2回振る効果になった後、その2回それぞれに対して4-H020《リリン・ウォンカのダイス》の【常時】アビリティが適用されます。【常時】アビリティを適用する順番を変えた場合も同様です。

4-H023《神逆の破戒剣》

Q アバターが時代2に【開花】アビリティを持っていた場合、【開花】アビリティは発動しますか？

A いいえ。時代2からゲームが始まるため、時代が2に上がるタイミングがありません。よって【開花】アビリティは発動しません。

4-H027《テウルの使い魔》

Q 「あなたの初期手札枚数を+1する。」とはどういうことですか？

A ゲーム開始時、最初の手札が4枚から5枚になります。マリガンもその5枚に対して行います。

Q 一度に複数のユニットが変身させたとき、【自動】アビリティはそのユニット数分発動しますか？

A いいえ。引けるカードは1枚です。