



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: 2024年12月5日(更新箇所は赤字で記載してあります)

ラストクロニクル インフィニティ 悠

5-001《セラフィム》

Q 「カード1枚につき」では、トークンも参照しますか？

A はい、参照します。

5-004《聖王子 アルシフォン》

Q キーワードアビリティとは何ですか？

A ユニットカードで『』内で記述されているアビリティを指します。

5-005《聖史の逆理者 ロギナス》

Q 「発展を行う」とはどういうことですか？

A 【配置】アビリティを解決後、ただちに発展を行います。発展処理自体は通常のものとは差異はありません。また、発展の際にCAのカードを捨て札に置く必要はありません。

5-006《アラジン》

5-025《ヴィシュヌ》

5-026《千年森の金陽姫 ウルディー》

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。

5-013《神兆聖姫 イルミナ》

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。

5-016《停戦の使者》

Q 【D】アビリティで1枚だけ除外することはできますか？

A できません。必ず2枚除外してください。

5-017《白魔将 邪銀巧のマルドゥナ》

Q このユニットが配置されたときも【自動】アビリティは発動しますか？

A はい、発動します。

5-017《白魔将 邪銀巧のマルドゥナ》

5-026《千年森の金陽姫 ウルディー》

Q 基本トークンとはなんですか？

A 白は騎士、橙は熊、紫はドラゴン、黒はゾンビ、青はクレイタを指します。

5-027《原始千撃 フィント》

Q 自分にヒストリーが配置されていないとき、【配置】アビリティで振るダイスの数はいくつですか？

A 1つです。

Q Q.4-H020《リリン・ウォンカのダイス》がある状態でこのカードを配置したとき、【配置】アビリティで振るダイスの数はいくつですか？

A 3つです。

5-031《トレジャーディガー マルカ》

Q 【配置】アビリティで魂石化の効果が選ばれたとき、魂石化をしないことを選べますか？

A いいえ、手札が1枚以上ある場合、必ず魂石化をする必要があります。

5-042《陽祠堂の守り人 ダナーン》

Q 捨て札にカードがない状態でこのカードを配置したとき、【配置】アビリティでCAヤードのカードを捨て札に置く必要がありますか？

A はい、捨て札にカードがなくCAヤードにカードを置けないときも、CAヤードのカードを捨て札に置く必要があります。

5-045《ルバルスの宝石かじり》

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。

5-050《八岐大蛇》

Q X=0でプレイした場合、配置されたターンは攻撃できますか？

A いいえ、X=0の場合、攻撃回数が0回となるため、攻撃できません。

Q 「合計8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 『スペルダメージ+1』を持つカードがある場合、割り振る前の8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3点3点とダメージを割り振った場合、『スペルダメージ+1』の効果がそれぞれに適用されて3点4点4点になります。

5-056《紫魔将 風牙刃のロム・スウ》

Q このユニットが配置されたときも【自動】アビリティは発動しますか？

A はい、発動します。

5-065《竜牙神雷 イエルズ》

Q 自分の戦場にユニットのカテゴリが3種類以上ある場合、このカードのCAコストは0になりますか？

A はい、0になります。

5-072《雷天火災》

Q 冒険を行っているとき、Xを3以下の値としてプレイすることは可能ですか？

A 可能です。その場合もCAコストは4減らすので、結果、CAコストは0になります。

5-073《慟哭城の主 パルテネッタ》

Q デッキのカードが2枚以下のとき、デッキの上のカードを見るアビリティはどうなりますか？

A 2枚以下の場合、デッキのカードをすべて見て、その中から1枚手札に加えます。

5-076《夢殺の葬送人 メニズマ》

Q 繰り返して発動した【配置】アビリティは別の対象を選んでもいいですか？

A はい、選んで問題ありません。

Q 能力を繰り返す途中でDEFが0になったユニットは、どのタイミングで捨て札に置けますか？

A 【配置】アビリティを繰り返す場合でも【配置】アビリティとしては1つの効果です。そのため、DEFが0になった場合でも、まだ捨て札にはいかず、【配置】アビリティをすべて解決した後に捨て札に送られます。

5-081《幻夢の姫魔女 メルピナ》

Q 「好きな組み合わせで3枚見る。」とはどういうことですか？

A アバターとヒストリーを好きな組み合わせで3枚見れます。アバター3枚でもアバター2枚とヒストリー1枚でも、好きな組み合わせで構いません。その見た中から1枚選ぶことができます。

5-082《黒変幻破 リリン・ウォンカ》

Q 【常時】アビリティはどういう意味ですか？

A 6面体ダイスを1個振る場面で、代わりに20面体ダイスを1個振るようになります。

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。

5-084《セミラミスの使い アラム》

Q 【配置】アビリティでダメージを与えたとき、『猛毒』は発動しますか？

A はい、このユニットがダメージを与えているため、『猛毒』の効果が発動します。

5-085《墮魂術の大魔謀 アルゴー》

Q 【自動】アビリティで天使トークン以外を墮天使トークンにすることはできますか？

A はい、できます。

5-094《ザインの黙示録》

Q 自分のライフが21以上のとき、このカードのCAコストはいくつになりますか？

A 元の15コストのままです。

5-098《不思議の国のアリス》

Q 自分の戦場のユニットが《不思議の国のアリス》のみのとき、【配置】アビリティの冒険で1～3が出た場合、《不思議の国のアリス》を選ぶ必要がありますか？

A はい、能力の対象を必ず選ぶ必要があります。《不思議の国のアリス》1体しかいないのであれば《不思議の国のアリス》を選ぶ必要があります。

5-107《祈聖水の使い手 ナディール》

Q このターンにスペルを2枚使用し、CAコストが4減っている状態で、《祈聖水の使い手 ナディール》をX=4でプレイしました。このとき支払うCAコストはいくつですか？

A 4コストを4減らすため、CAコスト0でプレイできます。

Q CAコストを減らす効果は、このターンにプレイした「異能」のカードも数えますか？

A はい、数えます。「異能」でプレイしたカードはスペルカードとして扱うため、《祈聖水の使い手 ナディール》のコストを減らせます。

5-108《救聖女 レティシャ》

Q 【自動】アビリティが発動するタイミングはいつですか？

A このカードがCAヤードから捨て札に置かれたときに発動します。

5-110《五賢島会談の守備兵》

5-112《青魔鋼の剣士》

Q 【自動】アビリティが発動するタイミングはいつですか？

A このカードがCAヤードから捨て札に置かれたときに発動します。

5-113《青魔将 魔氷のエンディオ》

Q このユニットが配置されたときも【自動】アビリティは発動しますか？

A はい、発動します。

5-T010《おばあちゃん》

Q CAヤードに《赤ずきん》がない場合、【配置】アビリティはどうなりますか？

A 【配置】アビリティでは特に何も起きず、また、《赤ずきん》を除外もしていないため【撤退】アビリティも何も起きません。

5-T017《精霊》

Q 自分の戦場に-1/-1修正を受けているユニットがいる場合、【常時】アビリティは発動しますか？

A 発動しません。マイナス修正はダメージではありません。

5-T023《複製人間》

Q 「複製する」とはどういうことですか？

A 対象となったユニットが持つ値・能力をすべて持つトークンユニットを登場させます。

5-T026《ウリッド》

Q ライフが0より下の値になるよう支払うことはできますか？

A いいえ、現在のライフが0を下回るように支払うことはできません。例えばライフ10のとき、このカードの能力で支払えるライフは10が上限となります。

5-A001《アテナ》

Q ダイスを1回振っている状態で、ATK0のユニットが攻撃したとき、与えるダメージはいくつになりますか？

A 0のままです。1以上のダメージを与えたときのみ、+1されます。

5-A002《機聖の歌声 セフィロタ》

Q 5-H011《地宝剣の大闘神官 レト》の効果で、CAヤードのカードが5色になっている場合、【共魂】アビリティでトークンは何体配置されますか？

A 白でもあり、黒でもあり、青でもあるため、すべての条件を満たします。そのため、各トークンが1体ずつ戦場に配置されます。

5-A005《聖求の勇者 セレネカ》

Q 冒険を複数回行うときの能力の解決順序を教えてください。

A 以下の順序になります。
1回目の冒険のダイスを振る⇒出た目のダイスの能力を解決する⇒2回目の冒険のダイスを振る⇒出た目のダイスの能力を解決する⇒…

5-A006《蒼聖女 セゴナ・シャダイア》

Q ライフが0以下になるようなダメージを受けたとき(例:ライフが3のときに5ダメージを受けた)、最終的なライフはいくつになりますか？

A 1になります。0以下にはなりませんが、与えられる範囲でダメージを与えます。

5-A012《鹿角の大シャーマン チワ》

Q 【発展】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】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。

5-A015《勇爪の戦姫 カリナ》

Q 5-H011《地宝剣の大闘神官 レト》の効果で、CAヤードのカードが5色になっている場合、【共魂】アビリティで得られる能力はどれですか？

A すべての条件を満たします。そのため、『勇猛』、『突破』、『速攻』、『猛毒』、『オーラ』を得ます。

5-A018《火獄を統べるもの ゼ・オラーナ》

Q 異能を使用したとき、このアバターはアクティブになりますか？

A はい、異能はスペル扱いのためアクティブになります。

Q このアバターがアクティブ状態のときに、0コストのスペルを使用しました。【自動】アビリティは発動しますか？

A 発動します。その後、1コストのスペルを使用した場合、既に発動しているためアクティブにはなりません。

5-A019《獄狼拳士 ジュオ》

Q 相手の捨て札が0枚、自分の捨て札が1枚のときに【共魂】アビリティが発動した場合、自分の捨て札を除外する必要がありますか？

A はい、いずれかの捨て札にカードが1枚以上ある場合、必ず対象を取る必要があります。

5-A021《虹の神戦龍 アヴルム》

Q 異能を使用したとき、このアバターの【自動】アビリティは発動しますか？

A はい、異能はスペル扱いのため発動します。

Q 5-022《アビスの聖戦場》を使用しました。ドラゴントークンは《アビスの聖戦場》の効果を受けますか？

A いいえ、受けません。スペルの効果を解決した後に【自動】アビリティが発動するためです。

5-A022《風雷拳士 ファルトー》

Q 【共魂】アビリティでユニットとなっている間、アバターはどうなりますか？

A ターン終了時に《風雷拳士 ファルトー》がアバターに戻るまで、ベーシックのアバターがいるものとして扱います。戻った後は、ベーシックのアバターと《風雷拳士 ファルトー》のうち、プレイヤーが選んだ方がアバターになります。

Q 何らかの効果でトークンユニットの5-A022《風雷拳士 ファルトー》の複製がいるとき、「【自動】ターンの終わりに、アバターに戻る。」がそれぞれ発動しますが、どのように解決されますか？

A アバターは1枚しか使用できません。そのため、アバターに戻るたび、1枚を選んで残し、選ばれなかったカードはゲーム外に破棄されます。

5-A024《雷射の精霊将 アガスタ》

Q 異能を使用したとき、このアバターの【自動】アビリティは発動しますか？

A はい、異能はスペル扱いのため発動します。

5-A029《絶夢の魔黒医 オルシャ》

Q 異能を使用したとき、このアバターの【自動】アビリティは発動しますか？

A はい、異能はスペル扱いのため発動します。

5-A030《血の管理人 サーネリア》

Q アリオンのカテゴリーを持つユニットに、【共魂】アビリティでダメージを与えました。そのユニットのカテゴリーはどうなりますか？

A ダメージを与えられたターン中は、アリオンと吸血鬼両方のカテゴリーを持つユニットになります。

5-A032《魔血の破戒騎士 ゼスタール》

Q 冒険を複数回行うときの能力の解決順序を教えてください。

A 以下の順序になります。
1回目の冒険のダイスを振る⇒出た目のダイスの能力を解決する⇒2回目の冒険のダイスを振る⇒出た目のダイスの能力を解決する⇒…

5-A033《アリオンの旗手姫 フラガナ》

Q 既にカテゴリーを持つユニットが配置された場合、そのユニットのカテゴリーはどうなりますか？

A 既に持っているカテゴリーに追加でアリオンを持ちます。

5-A034《時海の究明家 クレシュタ》

Q 時代IIIテキストが有効になるとはどういう意味ですか？

A 本来、時代IIでは緑色の文字が、時代IIIでは赤色の文字が有効になります。《時海の究明家 クレシュタ》においては、時代IIで緑色の文字は有効にならない代わりに、赤色の文字が有効になります。

5-A037《蒼眞の剣華 ミスルギ》

Q 既にカテゴリーを持つユニットが配置された場合、そのユニットのカテゴリーはどうなりますか？

A 既に持っているカテゴリーに追加で蒼眞勢を持ちます。

5-A039《長耳の大幻術家 ファム》

Q 基本のATK、DEFが4/4のトークン(ドラゴンなど)に【起動】アビリティを使用したとき、【常時】アビリティでオーラを得ますか？

A 数字は変わっていませんが、【起動】アビリティの効果自体はかかっているため、オーラを得ます。

5-A041《狂暦の魔覇者 ゴズ・オム》

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。

5-A042《始まりと終わりのザイン》

Q 【開花】アビリティでクロノグリフオリジンを配置する際、既にヒストリーが配置されているときはどうなりますか？

A 既に配置されているヒストリーと、クロノグリフオリジンのうち、好きな方を選んで残し、選ばなかった方をゲーム外に移動させます。

5-H002《X 運命の輪》 5-H004《II 女教皇》 5-H009《III 女帝》 5-H010《VIII 力》
5-H016《VI 恋人》 5-H018《XIX 太陽》 5-H023《XIII 死神》 5-H024《XX 審判》
5-H032《XIV 節制》 5-H036《I 魔術師》

Q アルカナがヒストリーに置かれているとき、5-027《原始千撃 フィニト》のようにヒストリーを参照する効果はどうなりますか？

A アルカナが裏向きの状態、表向きの状態どちらの場合でもヒストリーとして扱います。そのため、ヒストリーとして参照できます。

5-H003《オリンピアのゼウス像》

Q 【共魂】アビリティでユニットとなっている間、5-027《原始千撃 フィニト》のようにヒストリーを参照する効果はどうなりますか？

A ユニットとなっている《オリンピアのゼウス像》はヒストリーではないため、ヒストリーを参照する効果では参照しません。

Q 何らかの効果でトークンユニットの5-H003《オリンピアのゼウス像》の複製がいるとき、「【自動】ターンの終わりに、ヒストリーに戻る。」がそれぞれ発動しますが、どのように解決されますか？

A ヒストリーは1枚しか使用できません。そのため、ヒストリーに戻るたび、1枚を選んで残し、選ばれなかったカードはゲーム外に破棄されます。アバターが「追加で臨む数のヒストリーを配置できる」能力を持っている場合、破棄されることなく、すべてヒストリーに戻ります。

5-H007《戦美の創造者 ピュリアノ》

Q 「複製する」とはどういうことですか？

A 対象となったトークンユニットが持つ値・能力をすべて持つトークンユニットをもう1体登場させます。

5-H015《乾坤一擲 ヤクシュ》

Q 望む任意の値とはいくつですか？

A 6面体ダイスを振った際に出現しうる値の中で好きな値を指定できます。このケースでは1～6の間の整数であれば好きな値に変更できます。

Q 5-082「黒変幻破 リリン・ウォンカ」で6面体ダイスが20面体ダイスに変化しているとき、このカードで変更できる任意の値はいくつになりますか？

A 1～20の間の整数であれば好きな値に変更できます。

5-H024《XX 審判》

Q 自分の場に『アビリティダメージ+1』を持つカードがある場合、正位置で受けるダメージはどうなりますか？

A まずライフが10になるように受けるダメージを定義します。その後、そのダメージに『アビリティダメージ+1』が適用されます。
具体例を出して説明します。ライフが15のときに使用した場合、まず、ライフが10になるように5ダメージを受けることが決まります。その後『アビリティダメージ+1』が適用され、最終的に受けるダメージは6になり、ライフは9となります。

5-H025《姐己》

Q 【自動】アビリティの発動は強制ですか？

A 強制です。ライフが2以下のときでも、デッキにカードがないときでも発動します。

5-H029《夢殺の葬送人 メニズマ》

Q 追加で発動した【配置】アビリティは別の対象を選んでもいいですか？

A はい、選んで問題ありません。

5-H030《幽魂渡りの大橋》

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。

5-H031《時海の研究所 水晶機関》

Q 「追加の1ターンを行う。」とはどういうことですか？

A 本来1ターンが終了すると次のプレイヤーのターンに移りますが、使用したプレイヤーが連続でもう1ターンプレイします。

5-H037《吹雪の姫神》

Q 【共魂】アビリティでユニットとなっている間、5-027《原始千撃 フィニト》のようにヒストリーを参照する効果はどうなりますか？

A ユニットとなっている《吹雪の姫神》はヒストリーではないため、ヒストリーを参照する効果では参照しません。

5-H038《ロキ》

Q 5-117《フェンリル》のようにブーストを2つ持っているカードがある場合、アバターとこのカードでそれぞれのコストを支払うことはできますか？

A できます。