

OGクルセイドまとめwikiへようこそ

- [OGクルセイド](#)はバンダイから発売されているTCGです。
- カードリストやデッキレシピの入力にご協力下さい
- 各カードのページを編集する際には、[テンプレート](#)を守っていただくようお願いいたします。
- 右上の「このウィキに参加」からメンバー登録をすることで、編集の際の画像認証をスキップすることができます。是非ご登録ください。
- [メニュー](#)（携帯の人向け）

カウンター

今日：73人

昨日：77人

累計：138643人

要望、コメントなどはこちらにどうぞ

- 場にフーレが居ないときにフーレをプレイしたら、自信の効果でユニットを釣ることが出来るのでしょうか??? -- 名無しさん (2011-04-03 02:15:06)
- 出来ません -- 名無しさん (2011-04-10 17:42:01)
- Gホークから、グルンガストに武装変更することは出来ますか? -- 名無しさん (2011-04-12 14:25:53)
- できません。Gホークはグルンガスト式にしか武装変更できません。 -- 名無しさん (2011-04-12 18:52:39)
- ありがとうございます。ではウイングガストからグルンガスト零式や式への武装変更は出来ますか? -- 名無しさん (2011-04-13 11:40:34)
- できません。場のウイングガスト/ウイングガスト/ガストランダーからは、零式や式に武装変更できません。逆（グルンガスト零式、式、グルンガスト/ウイングガスト/ガストランダー）はできます。武装変更は、「手札にある」「武装変更先」のユニットの効果です。場に出ているユニットの「武装変更～」の効果は使用できません。零式は武装変更を持っていませんし、式はGホークの記述しか無いのでGホーク以外のユニットからは武装変更出来ません。詳しくはルールの武装変更の欄を御覧ください。長文失礼しました。 -- 名無しさん (2011-04-13 12:56:07)
- アルトアイゼン&ヴァイスリッターのように『～&～』と名前のついているユニットにはキャラクターを2枚セットさせることが出来るのでしょうか? -- 名無しさん (2011-04-13 11:45:13)
- できません。特別な記述がない限り、ユニット1つにキャラクターは1枚までです。現在OGクルセイドにはキャラを2枚セット出来るユニット、コマンドはありません。 -- 名無しさん (2011-04-13 13:03:13)
- OGクルセイドでのコンボを思いついたのですが、手札に、超重力の破壊者、ウイングガスト、グルンガスト、タスク・シングウジがあり場にGが6枚ある場合、自軍攻撃ステップで超重力の破壊者をプレイ、次にクイックの効果でウイングガストをプレイ、武装変更でグルンガストに置き換え、クイックでタスク・シングウジをプレイして本来の効果でリロールして敵軍を攻撃、ということは出来ますか? -- 名無しさん (2011-04-14 09:12:53)
- (攻撃ステップ) 超重力の破壊者 クイックでウイングガストをプレイ クイックでタスクをプレイ (リロール) 規定の効果で出撃。(防御ステップ) もしくは (ダメージ判定ステップ) 開始時にグルンガストへ武装変更。という流れですね。可能ですが、ちなみにタスクでなくとも「ジョナサン・カザハラ」の効果でも可能です。 -- 名無しさん (2011-04-14 12:45:10)
- 運命を切り開く者は様々な種類がありますが、混合(OGのデッキにダイナミック版の物など)でデッキに入れることは出来るのでしょうか? -- 名無しさん (2011-04-14 15:34:40)
- 入れられますが、シングルフォーマット、シリーズフォーマットの大会に出る場合はOGのものでないとなります。 -- 名無しさん (2011-04-14 17:29:54)
- アルトアイゼンをプレイした後に、アルトアイゼン&ヴァイスリッターへ武装変更する事は出来ますか? -- 名無しさん (2011-04-15 02:31:48)
- できます。武装変更は各ステップの開始時となりますので最速でそのターンの攻撃ステップ開始時となります。おそらく、防御ステップにアルトアイゼンの効果を使い、ダメージ判定ステップ開始時に武装変更しアルト&ヴァイスの効果プレイする使い方になるかと思われます。 -- 名無しさん (2011-04-15 03:17:04)
- ヴァイスリッターをプレイした後に、アルトアイゼン&ヴァイスリッターへ武装変更することは出来ますか? -- 名無しさん (2011-04-15 22:29:07)
- できます。ちなみにアルト&ヴァイスの武装変更を使用するには5国力必要なので注意しましょう。 -- 名無しさん (2011-04-16 01:25:54)
- グルンガストの自動Dの効果は、相手の場にユニットが無く、敵軍本国に直接攻撃をした場合にも適応されるのでしょうか? -- 名無しさん (2011-04-15 22:34:56)
- されません。グルンガストの効果は「敵軍部隊に戦闘ダメージを与えた場合」とあるので敵軍部隊がいなければ発動しません。 -- 名無しさん (2011-04-16 01:53:11)
- グルンガスト式式の自動Bのテキストで、7枚カードをめくって、条件を満たすキャラクターがあった場合、あえて、「温存等のためにセットしない」という選択も出来るのでしょうか? -- 名無しさん (2011-04-15 22:39:25)
- 「セットできる」という記述なので、あった場合でもセットしなくてもいいです。 -- 名無しさん (2011-04-16 03:19:01)

- 初心者です。デッキ構築で悩んでいるのですが、アルトアイゼン&ヴァイスリッターをデッキに入れるならば、アルトアイゼンかヴァイスリッターもしくはその両方をデッキに入れたほうが良いのでしょうか？似たような理由で、グルンガストをデッキに入れるなら、ウイングガストとガストランダーは両方ともデッキに入れたほうが良いのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-16 13:49:41)
- 難しい質問ですね、一概にこうだとは言えないのであくまで個人の意見で、武装変更元の2機はそのままでも優秀です。普通にプレイする場合、アルト&ヴァイスが動きだすのは7ターン目です(さらに資源2)。ヴァイスを4ターン目にプレイ、5ターン目に武装変更すれば5ターン目攻撃に出ることができます。アルトの場合は5ターン目にプレイし、6ターン目に動き出します。特にヴァイスは高速戦闘、高機動も持っているのを入れてる方が多いです。どちらか入れるならアルトよりヴァイスかと、ATXのデッキを作りたいのなら両方入れてもいいと思います。そしてグルンガストでも同様、早出し出来るのは強みです。ウイングガストはクイックと戦闘配備で敵軍部隊の壁にもなりますし、そこで武装変更して返り討ちにするという手もあります。ガストランダーは何よりブースト持ちで、鉄壁持ち、さらに部隊を組めば実質射撃5点付くのは大きいです。武装変更元としてではなく普通に使っても強いので武装変更にごだわること無く、デッキに入れて良いと思います。 -- 名無しさん (2011-04-16 15:31:18)
- ご回答ありがとうございます。今作っているのは、黒単特機デッキで、グルンガスト、式式、スレードゲルミルを入れているのですが、他のカードとの組み合わせの関係で残りデッキに入れられるカードが3枚しかありません。仮にヴァイス&アルトを入れても武装変更の為にアルトアイゼン、もしくはヴァイスリッターを入れることが出来なくなります。思い切ってスレードゲルミルを抜くかとも考えているのですが、まだ実際に使った事がない為どちらがより優秀なユニットなのか判別が出来ません。また、仮にスレードゲルミルを抜くと特機が減ってしまうのでデッキのコンセプト自体考え直さなければならないのでは?とも思います。 -- 名無しさん (2011-04-16 20:31:05)
- 特機デッキならば、ヴァイスリッターを入れるのがいいのではないかと、高速戦闘部隊に対抗できますし、エース1なのでスレードゲルミル等特機を2枚出しても出せます。私も黒単特機を使っているなのでその気持良くわかります。詳しい構成はわかりませんが、特機デッキなら特機はあまり抜かないほうがいいと思います。 -- 名無しさん (2011-04-17 03:07:18)
- OGクルセイドのデッキ診断をしてくれるサイト等がありましたら教えていただけますでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-16 14:29:29)
- 場にGが4枚、手札にはGホークとグルンガスト式式の2枚がある場合、Gホークをプレイした後グルンガスト式式に武装変更する事は出来ますか？ -- 名無しさん (2011-04-19 01:23:58)
- G4枚の状態ではできません。式式の武装変更は5国力が必要です。 -- 名無しさん (2011-04-20 13:43:04)
- 超重力の破壊者を使った場合、場に出してあるキャラクターも破壊されるのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-19 01:47:48)
- 破壊対象はユニットのみなので、場に配備されているキャラクターは破壊されません。ただし、ユニットとしても扱うキャラは破壊対象になります。 -- 名無しさん (2011-04-20 13:45:22)
- 百花繚乱で精神コマンドをプレイする際、下段のテキストも条件を無視してプレイすることができるのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-19 02:30:50)
- できません。通常のコマンドと同じく、下段テキストは対応する精神を持つキャラが場に出ていなければ使うことができません。 -- 名無しさん (2011-04-20 13:49:51)
- 自分の場にユニット(キャラはセットされていない)とリカルド・シルベイラが居たとします。超重力の破壊者を使ってユニットを破壊したとします。その後リカルド・シルベイラの効果でそのユニット破壊を無効にして再び場に出す(もしそのユニットがゲシュペンスト・タイプRなどだった場合、リロールして攻撃などは可能でしょうか?)ことは出来るのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-19 04:12:59)
- できます。全てを攻撃ステップの規定の効果前のフリータイミング中に解決すれば可能です。 -- 名無しさん (2011-04-20 13:56:07)
- アルトアイゼン&ヴァイスリッターのマイナス修正コインの効果を使った後に、ヴァイスリッターに武装変更してダメージ判定ステップでの2ダメージの効果を使うことは出来ますか？ -- 名無しさん (2011-04-19 04:34:31)
- できません。ヴァイスリッターは武装変更を持たないためアルト&ヴァイスを手札のヴァイスリッターと置き換えることはできません。 -- 名無しさん (2011-04-20 13:57:20)
- 超重力の破壊者の効果で、キャラクターのセットされている自軍ユニットが破壊されてから、場に配備されているリカルド・シルベイラの効果でそのユニットの破壊を無効にして場に戻した時、セットしていたキャラクターの破壊も無効に出来るのでしょうか？また、破壊を無効にしたユニットはロール、リロールどちらの状態でも場に返るのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-20 18:49:06)
- セットされているキャラクターも破壊無効になります。破壊を無効にしたユニットはロール、リロールは元の状態で残ります。 -- 名無しさん (2011-04-21 10:43:07)
- 上と似たような質問で申し訳ありませんが、場にリカルド・シルベイラとグルンガスト式式が配備されている状態で、超重力の破壊者を使った後、リカルドの効果でグルンガスト式式を場に戻した場合、グルンガスト式式の自動Bの効果は使うことが出来るのでしょうか？連続してすみませんが自動Bの効果を使えたとして、タスク・シングウジやジョナサン・カザハラを引き当てた場合(破壊される以前の式式が配備エリア、戦闘エリアどちらに居たとしても)各々の効果でリロールして攻撃、出撃することは出来るのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-20 19:56:31)
- 破壊を無効にする効果は場に返す効果ではなく、廃棄される効果にカットインして破壊を無効にして場に残す効果なので、グルンガスト式式の効果は起動しません。ちなみにもしタスクを自動Bの効果でセットしても、タスクがプレイされて場に出たわけではないのでリロールはしません。さらに補足で、グルンガスト式式の効果ではジョナサン・カザハラは「特徴:念動力」を持っていないので場に出すことは出来ません。 -- 名無しさん (2011-04-21 10:58:05)
- 素朴な質問になってしまうのですが、1ターンに同じ名称のカード(ユニット、キャラ、コマンド)を、1枚はGとして、その後もう1枚を普通にプレイすることは出来るのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-21 12:27:12)
- Gのプレイに関して、名称は影響しないので、普通にプレイすることが可能です。 -- 名無しさん (2011-04-21 20:52:53)
- ミオ・ササガの持っている敵軍ユニットにマイナスの戦闘修正を与える効果は敵軍ターンでも使うことは出来るのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-21 12:46:18)
- ミオ・ササガの効果は、自軍、敵軍ターンを問わずに効果が起動します。 -- 名無しさん (2011-04-21 20:55:25)
- 操者の資格の上段のテキストの効果が今一よくわからないのですが、あれはつまり、改造を持つユニットをプレイしたターンに、操者の資格の上段のテキストを使えば、プレイしたターンに?コストを支払わずに改造コインを乗せることが出来、そのターンに戦闘修正+X/+Y/+Zを得ることが出来るということなのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-21 17:30:34)
- その解釈で合っています。場に出たターンに改造コインを乗せられないのは、改造の効果での制限なので、操者の資格を使

- えば場に出たターンに改造コインを乗せることが可能です。 -- 名無しさん (2011-04-21 21:12:48)
- ミオ・サスガの効果は、操者の資格でコインを乗せた時にも適応されるのでしょうか？また、操者の資格は改造を持っていないユニットにもコインを乗せることは出来るのでしょうか？さらにその場合、ミオ・サスガの効果は適応されるのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-22 02:07:27)
 - 適応されません。ミオの効果はユニットが持つテキストを起動した時に適応されます。操者の資格で改造を持たないユニットに改造コインを乗せる事自体はできますが、改造コインが乗せても改造の効果を持っていないので戦闘修正は適応されません。また、その場合に操者の資格の下段のテキストを使っても、改造を持っていないので戦闘修正を与える事はできません。 -- 名無しさん (2011-04-22 03:05:59)
 - 超重力の破壊者をプレイして、効果が解決した後に、ゴッツォの枷をプレイすることは出来ますか？ -- 名無しさん (2011-04-22 02:11:40)
 - プレイ可能です。 -- 名無しさん (2011-04-22 03:11:08)
 - アルトアイゼン&ヴァイスリッターのマイナス戦闘修正コインを、2体の敵軍ユニットにそれぞれ3個ずつ乗せたとして、その後、張り巡らされた罠を使って片方に乗っているマイナスコインをもう片方のユニットに全て乗せることは出来ますでしょうか？(下段テキストを使った場合とします) -- 名無しさん (2011-04-22 12:00:26)
 - 可能です。 -- 通りすがり (2011-07-15 15:08:15)
 - ガーリオン・カスタム“無明”の効果は、もしもガーリオン自体が焼きなどを受けて戦闘ダメージを与えずに破壊されたとしても、(ガーリオンが部隊の先頭にいた場合)後続のユニットがダメージを与えれば適応されるのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-22 12:22:01)
 - 戦闘ダメージの応酬時に無明居ないとダメです。 -- 通りすがり (2011-07-15 15:10:31)
 - 補足。戦闘ダメージの応酬前に除去されるとダメ、と言う意味です。応酬中に速攻などで先頭の無明が一方殺されたとしても、射撃力が1以上の後続が居たり、R-GUNなどで部隊戦闘力を+していれば問題なく適用できます。 -- 通りすがり (2011-07-15 15:18:19)
 - 上に似た質問なのですが、敵軍のガーリオンカスタム“無明”をサイフラッシュなどを使ってロールさせて、自軍ユニットが無傷で戦闘を終えたとしても自軍ユニットは破壊されてしまうのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-22 12:55:44)
 - 1以上のダメージを与えなければ起動しないので、破壊されません。 -- 通りすがり (2011-07-15 15:20:14)
 - サフィーネ・グレイスの自軍ユニットと敵軍ユニット両方にダメージを与える効果についてお聞きしたいのですが、自軍ユニットに来るダメージをファルクを使って無効化することは出来ますでしょうか？もしもそれが可能な場合、サフィーネの効果は1回使うたびに、ファルクも?コストずつ(サフィーネなら最大4コスト)支払うことになるのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-23 00:28:50)
 - そうでもありません。防御力が2ならそうなりますが、残り1ダメージを受けたら破壊、と言う状況になるまで与えてダメージをリセット、という風にすれば、例えば防御力が3なら2ダメージ毎に1資源という風にすれば、2資源で済みます。相手の焼きを警戒する必要がある場合はこの限りではありませんが。 -- 通りすがり (2011-07-15 15:25:02)
 - 自軍ターンの配備フェイズでプレイしたユニットを、同じく配備していたエクセレン・ブロウニングの効果を使ってリロールさせてそのユニットを単体もしくは部隊に組み込んで攻撃に行かせることは出来ますでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-23 00:39:48)
 - 不可能です。エクセレンでのリロールは防御ステップなので、防御には出られますが、攻撃に出ることはできません。 -- 通りすがり (2011-07-15 15:25:45)
 - 契約の儀式の上段テキストの効果は、武装変更をする際のコストにも適応されるのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-23 02:24:43)
 - 適用されません。契約の儀式はカード本来のコストを軽減する効果であって、カードのテキストに書いてあるコストには干渉しません。 -- 通りすがり (2011-07-15 15:27:58)
 - ギオラストをプレイして効果を解決した後にゼオルトをセットした場合、再びギオラストの効果は発動するのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-04-25 01:09:13)
 - 起動しなかった筈です。起動する場合、起動条件の「成立した場合」のところ「成立する毎に」である必要があったと思います。 -- 通りすがり (2011-07-15 15:34:00)
 - メギロートが場にいる状態で攻撃ステップで姑息な手段を使用した場合、メギロートにクイック持ちのキャラクターをセットすることは出来ますか？また、セットできたならターン終了時にはどのように処理しますか？ -- 名無しさん (2011-05-14 18:25:30)
 - セットできます。それ以降もセットされっぱなしです。 -- 通りすがり (2011-07-15 15:36:14)
 - 通りすがりさん、ありがとうございます。本当に助かりました。勿論全てが私のコメント、質問ではないのですが...。早速なのですが、この間クロスフォーマットの試合(OGデッキ対マクロスデッキ)をしていて気付いたのですが、YF19 & YF21の使う、自軍ユニットと敵軍ユニット双方にXダメージを与える効果を、ファルクの持つダメージ無効化のテキストを使って、自軍ユニットへのダメージを無効にすることは出来るのでしょうか？ -- ビギナー (2011-08-26 02:56:33)
 - できません。YF19&YF21の効果は出撃した時(つまり攻撃ステップの規定の効果時)なので、テキストのプレイが行えないタイミングです。しかし、ダメージを受けてもまだ自軍ユニットが健在ならば、次のフリーステップにダメージ無効にすることができます。 -- 名無しさん (2011-08-31 19:13:31)
 - Gとして場に置いていたギリアム・イエーガーをキャラとしてユニットにセットした後に、別の自軍ユニットに既に場においてある別のキャラのセット、又は手札に有るキャラをセットすることは出来るのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-09-04 04:08:46)
 - 可能です。ギリアム・イエーガーはGにする時のみ、「Gのプレイ」として扱われます。 -- 通りすがり (2011-09-04 09:54:11)
 - 高機動を持つユニットでは、高速戦闘で編成された敵軍部隊をブロックすることは出来ないのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-09-04 04:14:34)
 - 出来ません。逆は出来ます。高速戦闘の理不尽な点の一つです。 -- 通りすがり (2011-09-04 09:55:31)
 - マクロスのpink monsoonの上段の効果は、自軍のブルックリン・ラックフィールドの効果で防ぐ事は出来ますか？ -- 名無しさん (2011-09-04 04:23:57)
 - pink monsoonの効果は、場以外の場所を経由する訳ではないので、防げません。 -- 通りすがり (2011-09-04 09:50:04)
 - 敵軍の高速戦闘ユニット部隊の攻撃を、部隊編成をしてブロックに出す際、防御側は1体でも高速戦闘持ちのユニットがいれば、部隊を組む別のユニットが高速戦闘を持っていなくても、その部隊は出撃することが出来るのでしょうか？(例・防御側部隊、グルンガスト+ヒリュウ改) -- 名無しさん (2011-09-05 20:00:40)

その通りです。 -- 通りすがり (2011-09-05 20:38:15)

- ザインの効果では敵軍のサウンドフォースの効果を防ぐことは出来ませんか？シェリル&ランカが乗った敵ユニットの場合でも。 -- 名無しさん (2011-09-05 21:12:45)
- 防げません。サウンドフォースは敵軍「部隊」が持つ効果です。 -- 通りすがり (2011-09-05 22:42:15)
- 専用機のセットが成立しているザムジードならば、敵軍のデュランダルバルキリー[B]のキャラがセットされている時に発動する特殊効果でも無効にすることは出来ますか？ -- 名無しさん (2011-09-05 23:29:02)
- 可能です。自動Aと自動Dでは、起動するタイミングが同じでも、自動Aの方が優先となるので、デュランダルの方が先に消えます。 -- 通りすがり (2011-09-06 09:18:30)
- ソウルゲイン(舞朱雀)やスレドゲルミルのテキストはそれぞれのステップ中であれば、部隊の2番目以降においても使用することが可能でしょうか？ -- 名無しさん (2011-09-06 14:13:36)
- 問題なく起動できます。 -- 通りすがり (2011-09-10 13:39:45)
- この間、クルセイド暦半年の友達とシリーズフォーマットの勝負（相手は舞乙HiME+マクロスデッキ）をしたのですが、こちらの攻撃ターンでヴァイスリッターとソウルゲインの高速戦闘部隊を出撃させると、友達はキャラのジュリエット・ナオ・チャンの効果やフォールドブスターをプレイして、ロール状態のハルカ・アーミテージやシズル・ヴィオーラを防御に出してきました。しかもハルカやシズルの持つユニット除去能力まで使うと宣言しました。普通、ロール状態のユニットは出撃できませんし、出来たとしても格闘や射撃は になるはずだと思います。しかも交戦中にはならない筈なのでハルカやシズルのテキストは使えないはずなのですが、僕と友達の認識はどちらが正しいのでしょうか？なんかOGクルセイドのページなのにサンライズやマクロスの話を持ちかけてしまってすみません…。 -- 名無しさん (2011-09-23 16:25:05)
- って言うか、上の相談者の相手のデッキ、クロスフォーマットのデッキですよ。 -- 名無しさん (2011-09-23 19:20:22)
- ロール状態のユニットは"出撃"出来ないだけで、戦闘エリアに直接移動させる効果を使えば、移動させる事が出来ます(ジュリエットなんかはむしろこの使い方が基本です)。勿論、格闘力、射撃力は、部隊戦闘力の計算時に として扱われるので、そのままでは戦闘ダメージを与えられず、チャンブロックになってしまいますが、また戦闘エリアにユニットが移動した時点で、そのエリアに「交戦中のチェック」が入るので、上記の場合ですと問題なく交戦中となり、テキストを使用できます。 -- 通りすがり (2011-09-23 22:26:23)
- まあ確かに、私もシリーズでこんなデッキ組みたいです。レイズナーに装填があればこんな思いしなくて良いのに…。 -- 通りすがり (2011-09-23 22:30:12)
- リューネ・ゾルダークがセットされているユニットならば、マクロスのキャラ乗りデュランダルバルキリーBのテキスト変更の効果を受けませんか？今、クルセイドはほぼマクロス1強の時代なので対マクロス用のデッキを試行錯誤しています。まあ、OGも12月か1月に次弾が出るという噂を聞きましたが…。 -- 名無しさん (2011-09-25 07:23:49)
- テキストは変更されます。その後のマイナスの戦闘修正は受けません。テキストを消されたくない場合は、大人しく総帥の最期を使うしかありません。 -- 通りすがり (2011-09-25 20:01:38)
- 百花繚乱のGシンボルは黒っぽい色をしていますから、Gにする場合は黒国力を発生する事になりますよね？あと、指定の色も黒になっていますがカードとしては黒と紫のどちらとして扱われるのでしょうか？ -- 名無しさん (2011-09-27 23:05:25)
- 何とも言えませんね。確かに、黒っぽいです。しかし、オフィシャルの気分でこうなっただけのような気もします。とりあえず、発生、指定共に紫として扱っておいた方が無難でしょう。 -- 通りすがり (2011-09-27 23:15:40)
- 百花繚乱はオフィシャルのカードリストで確認したらGシンボル等は紫です、おそらくOGレアのカード仕様で黒く見えただけでしょう。 -- 名無し (2011-09-29 21:24:51)
- お二方ともありがとうございます。 -- 質問者 (2011-09-29 23:18:55)
- ザムジードの専用機セットがされている状態で交戦した場合連動自体を消すことは可能ですか -- 名無しさん (2011-11-30 00:03:15)
- "【】"で括られている効果なので、「連動」自体を消す事は出来ません。連動で得たテキストが消えるのは周知の通りです。 -- 通りすがり (2011-11-30 22:41:59)
- 熱血持ちのキャラをセットしたソウルゲインと、ビルガー&ファルケンのコンビユニットで部隊を組んで出撃させた場合、もしかして相手が速攻部隊でもない限りコンビユニットは交戦中による戦闘ダメージを受けなくなりますか？ -- 名無しさん (2011-12-16 04:19:43)
- ジガンスクードの自動Aの効果による守備範囲はジガンスクード自体が居るエリアに限定されますか？また、サンクルの紫水晶などの交戦中限定の除去コマンドや、二人の魔女などのユニット全体に影響を及ぼすコマンドでも、ジガンスクード1枚で他のユニットを守る事は出来ますか？ -- 名無しさん (2011-12-16 04:26:12)
- ジガンスクードの質問してる人、カードセット一覧の所見れば一発でわかるよ。 -- 名無しさん (2011-12-16 20:40:55)
- アステリオンの相手に飛ぶ効果で一つ目の効果を自分が使用して相手に飛ばした場合、そのターンで相手も一つ目の効果を使用できますか？ -- 名無しさん (2011-12-17 10:38:51)
- 「自軍アステリオンが戦闘エリアに飛び込んだ後に、自身と交戦中の敵軍アステリオンをロールして、その上で敵軍アステリオンがそれと同じ行動を取れますか？」という質問だと解釈します。可能です。敵軍ユニットの居る戦闘エリアの任意の順番にリロール状態で移るので、先頭に居る場合なら2番目以降に移動してリロールした後に、(敵軍アステリオンから見た)敵軍カードをロールする事が可能です。 -- 名無しさん (2011-12-17 22:10:46)
- 改造コインを乗せたユニットに操者の資格でコイン上積みできますか？そして改造の修正値も上積みされますか？ -- 名無しさん (2012-01-02 04:25:59)
- 改造コインの上積みは可能ですが、改造の修正値は、「改造コインが乗っている場合」に与えられる改造自体の効果の修正値なので、改造コインが何枚乗っても修正値は上積みされません。 -- 名無し (2012-01-05 07:47:29)
- サーベラスなどの「敵軍効果の対象にならない」効果は超重力の破壊者などの全体指定の効果の対象にもならないんですか？ -- 名無しさん (2012-01-25 01:10:29)
- 効果の対象になりません。 -- 名無し (2012-01-26 05:23:29)
- R 1&ビルトラプターの下段のテキスト(自身をロールして他の自軍ユニットをパンプアップする能力)を使った後、同じエリアにいるエクセレン・ブrowningのテキストを使ってR 1&ビルトラプターをリロールした場合、もう一度R 1&ビルトラプターの下段のテキストを使うことは出来ますか？ -- 名無しさん (2012-01-26 18:46:13)
- 出来ません。一度起動した効果は、毎と書かれていない限り、一旦場を離れる等しないと再使用はできません。 -- 名無しさん (2012-01-27 21:14:46)
- 流星、夜を切り裂いての精神のコマンドの発動条件は高速戦闘だけを持つユニットと高起動だけを持つユニットを編成した場合でも発動できますか？ -- 名無しさん (2012-01-30 17:42:51)

- 可能です。『「A」「B」を持つ〜』とは、『「A」、または「B」を持つ〜』という意味です。 -- 名無しさん (2012-01-31 22:49:33)
- ゼオラの説明さ、焼きのダメージは受けるんじゃないの？ -- 名無しさん (2012-02-17 08:36:47)
 - 改造コインが乗ってる状態でコストを支払えばもう1個コインを乗せることは可能ですか -- 名無しさん (2012-05-12 21:46:18)
 - 出来ません。改造の改造コインを乗せる効果は、改造コインが乗っていない場合にのみ起動できます。公式のルールリファレンスを参照してみてください。 -- 名無しさん (2012-05-14 01:03:06)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿