

T-20 トリックスター

-デッキ構築ルール-

デッキ枚数	50
所属軍上限	2
同名カード上限	4
レジェンド上限	2
デッキレベル上限	∞
カウンター上限	16



※二次元コード先は第3弾ブースター「エース参戦！」発売の際に公開されます。 ※切り離して大会で使用可能！

おすすめカード



ライフが多いため、ダメージリバースをバンバン行えるぞ！



同じくライフが多いため、ダメージゾーンにあるカードを参照しやすいぞ！



デッキの1番上を操作して、攻撃の際、意図的に【CNT】を誘発させよう！



でかいダメージは『スペース・ケイブ』でシャットアウトだ！



どんなに劣勢でも、手札にあるこのカードを捨ててターンを飛ばせば問題なし！



相手のレベル1以下ユニットをいつでも奪えるようになる！？



場に出た時にすぐに【創生召喚】が行えるため、攻守共に相性抜群！



連続パンチが決めやすい！『戦功調査』の【CNT】プレイモラクラク！

Q&A

Q 『聖戦世界のアリス』の『■「ミラーワールド」君が攻撃された時、これを手札から守備ゾーンに通常召喚してもよい。』は『このルーラーが攻撃する際、』で実行される処理よりも後にプレイするの？

A はい、『攻撃する際』は『○○した時』や『○○された時』よりも後にゲートに置かれ、先に解決されるため、先に『攻撃する際』を解決し、その後『○○した時』や『○○された時』を解決します。

Q このルーラーが2以上の戦闘ダメージを受けたダメージステップ時、【CNT】等でダメージゾーンにカードが2枚以上置かれなくても、戦闘終了時に『このルーラーが2以上の戦闘ダメージを受けた時〜』の能力はプレイできるの？

A はい、これはルーラーが受けたダメージ数（デッキから公開するカードの枚数）を基準としているため、結果としてダメージゾーンに置いたカードの枚数が1枚以下であっても『このルーラーが2以上の戦闘ダメージを受けた時〜』の能力はプレイできます。

Q このルーラーが2以上の戦闘ダメージを受ける時、『フライング・シールド』でその戦闘ダメージが1以下になった場合、『このルーラーが2以上の戦闘ダメージを受けた時〜』の能力はプレイできるの？

A いいえ、実際にルーラーが受けた戦闘ダメージが2以上ではないため、『このルーラーが2以上の戦闘ダメージを受けた時〜』の能力はプレイできません。

Q 【2回攻撃】を持つSTK2の敵ユニットがこのルーラーに戦闘ダメージを与えた戦闘終了時、手札の『このルーラーが2以上の戦闘ダメージを受けた時〜』の能力で『スペース・ケイブ』を捨てて、その【CNT】をプレイした場合、【2回攻撃】でアクトしたユニットをレストできるの？

A いいえ、同じタイミングで自動能力が誘発している場合、必ずターンプレイヤーの誘発している自動能力を先にゲートに置き、その後非ターンプレイヤーの自動能力をゲートに置きます。今回の場合、最後にゲートに置かれた『このルーラーが2以上の戦闘ダメージを受けた時〜』で『スペース・ケイブ』を捨て、そのゲートに乗った【CNT】の処理を実行した後【2回攻撃】の処理を実行するため、結果的にアクト状態となります。