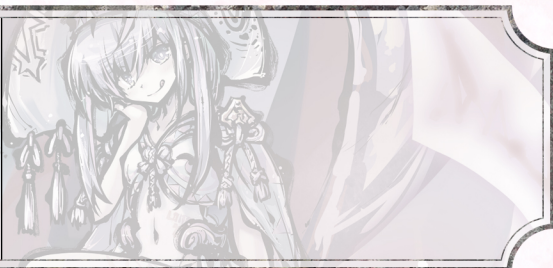


メガミへの挑戦 第19回 vs レンリ



物語

桜降る代において、メガミはミコトたちの挑戦を受けることがある。それは時には何かしらの請願であり、時には純粹なる腕試しである。挑戦は桜花決闘の形式で行われ、それゆえに双方の身に致命的な危険が及ぶことはない。ゆえに然るべき挑戦を退けるのは無粋と見なされている。

そして時には、英雄がメガミへと真なる戦いを挑むこともあるだろう。命を賭して、己の信念を貫くために。

ゲームモードの概要

「メガミへの挑戦」は特殊なゲームモードです。一方のプレイヤーはメガミ自身となり、もう一方のプレイヤーは一人のミコトとしてそのメガミへと挑戦します。以降、それら2人のプレイヤーをメガミ側、挑戦者側と書きます。

挑戦者側は通常通り2柱のメガミを宿し通常通り眼前構築を行います。メガミ側は自身1柱のカードしか使えません。代わりに絶対性と神座、原初札、拡張札などの固有のボーナスを獲得します。

神座

その挑戦でのみ適用される特殊ルールであり、メガミ側を有利にするように働きます。

原初札

メガミ側は追加の通常札と切札を1枚ずつ、眼前構築における選択肢として持ちます。これらのカードは以下の原初性を持ちます（右下に原初性アイコンが描かれています）。

原初性

このカードならびにカード名は挑戦者の効果で挑戦者により選ばれない。このカードは封印されない。

拡張札

メガミ側は追加の通常札や切札を眼前構築における選択肢として持つことがあります。それはアナザー版のカードであることもあれば、完全な新規カードであることもあります（これらのカードは原初性は持ちません）。

通常戦と英雄戦

ゲームを遊ぶにあたり通常戦か英雄戦を選択できます。

通常戦は気楽に楽しむためのモードです。挑戦者側が強固に対策を行うと圧勝できうるため、挑戦者側はロールプレイとしてこだわりのあるメガミを宿したり、無作為に選ばれた4柱から2柱を選ぶなどの方法でメガミを選ぶとよいでしょう。

英雄戦は挑戦を楽しむためのモードです。メガミ側は狂った性能をしており、挑戦者側は相手の内容を把握したうえで対策の限りを尽くした2柱で臨まねばゲームにならないでしょう。メガミ側は絶対なる存在として、挑戦者側は回答の探求者としてお楽しみください。

先手後手とメガミの絶対性について

挑戦者が先手となります。挑戦者は勝利する効果で勝利できません。

ゲーム内容：レンリへの挑戦

通常戦	英雄戦
神座：歴史偏執	神座：歴史偏執
全てのメガミの権能を模倣する。 (傘カードと計略ボードと毒袋と マシンボードと風雷ボードと 兵舎ボードと土壌ボードと物語ボードと 禁忌ボードと相場ボードと 照準ボードと運命ボードを持つ)	全てのメガミの権能を模倣する。 (傘カードと計略ボードと毒袋と マシンボードと風雷ボードと 兵舎ボードと土壌ボードと物語ボードと 禁忌ボードと相場ボードと 照準ボードと運命ボードを持つ)
原初札	原初札
衣文様 夜山恋離のひとがたり	衣文様 ■■■■のひとがたり
拡張札	拡張札
欺瞞の霧	欺瞞の霧

歴史偏執について

(レンリは全てのメガミの権能を模倣しますが、その本質は扱えません)
他のメガミの追加札は一切持ちません。

傘を閉じている状態で持ちます。終了フェイズに傘の開閉を行えません。

計略は神算で開始します。

毒袋には毒が5枚置かれています。

マシンに造花結晶5つを持ちます。間合にレンリによって置かれた「間合+1トークン」「間合-1トークン」が存在するなら、それらはレンリのターン開始時に燃焼済になります。

風神ゲージ・雷神ゲージは0が初期状態です。カードを使用しても帯電しません。

ゲーム外に凍結トークンが存在します。

直前のターンに攻撃されていれば逆風であり、そうでなければ順風です。

兵舎に兵員カード4枚を未徴兵の状態を持ちます。

土壤に種結晶5つを萌芽していない状態で持ちます。《付与》カードを使用しても萌芽しません。

幕が進めばその効果を適用します。構想カードは持ちません。

開始フェイズの開始時に禁忌ゲージを上げません。禁忌ゲージが16以上になったら敗北します。

相場の初期値は2です。ライフへのダメージで相場が増減しません。メインフェイズ開始時の回収を行えません。投資券の利用を行えません。

レンリによって裂傷トークンが置かれたなら、それはレンリのターン開始時にダメージ化します。

照準の初期値は『なし』です。《攻撃》を行ったターンでもメインフェイズ終了時に照準を失います。また、終了フェイズに照準を変更できません。

