

メガミへの挑戦
第20回
vs シスイ



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：シスイへの挑戦

通常戦

神座：陰謀の影

各ターンの開始フェイズの開始時に影の歩みをX進める。
Xはあなたが直前のターンに受けたダメージの回数に等しい。
影の歩みが規定値をはじめて超えるたびに陰謀の影が落ちる。

原初札

斬華金切
六道昇華—獄

拡張札

なし

英雄戦

神座：疑問の影

各ターンの開始フェイズの開始時に影の歩みをX進める。
Xはあなたが直前のターンに受けたダメージの回数に等しい。
影の歩みが規定値をはじめて超えるたびに疑問の影が落ちる。

原初札

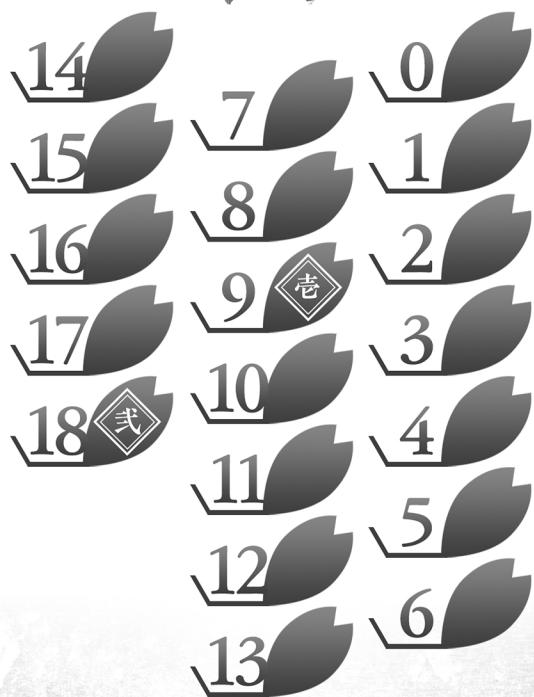
斬華金切
六道昇華—獄

拡張札

黒斬



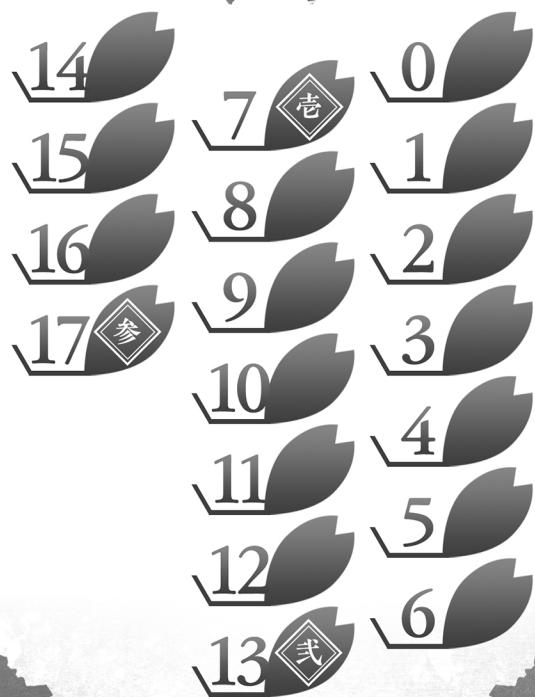
陰謀の影



壹 以降、「斬華金切」が使用できるようになる。

弐 以降、裂傷化しているダメージにより相手に裂傷トーキンが置かれるならば、代わりに1つ多く置かれる。

疑問の影



壹 以降、「斬華金切」が使用できるようになる。

弐 このターンのメインフェイズの開始時に「桑畠志水の死に所」をゲーム外から使用してもよい。(消費は支払う)

参 以降、裂傷化しているダメージにより相手に裂傷トーキンが置かれるならば、代わりに1つ多く置かれる。