

ユリナ

- 新 攻撃/ 3/1 3 4
一閃 攻撃/ 2/2 3
柄打ち 攻撃/ 2/1 1 2
居合 攻撃/全力 4/3 2 3 4
気迫 行動/ 集中力+1
圧気 付与/ 2 隙 【破棄時】攻撃「1-4, 3/」
気炎万丈 付与/全力 4 【展開中】自ライフ3以下なら他メガミの攻撃を+1/+1
7 月影落 攻撃/ 4/4 3 4
3 浦波嵐 攻撃/対応 2/- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2 浮舟宿 行動/ ダスト2, 自オーラ 即再起: 自ライフ3以下になる
5 天音揺波の底力 攻撃/全力 5/5 1 2 3 4

サイネ

- 八方振り 攻撃/ 2/1 4 5
雑斬り 攻撃/対応 3/1 4 5
石突 攻撃/対応 2/1 2 3
見切り 行動/ 間合1, ダスト 自オーラが1以下なら対応で使える
圏域 付与/ 2 【展開中】達人の間合+1, 桜花結晶が間合へ移動
衝音晶 付与/対応 1 【展開時】対応した攻撃を-1/+0
無音壁 付与/全力 5 【展開中】この上の桜花結晶で攻撃をガード可能
6 律動孤戦 行動/ 攻撃「3-4, 1/1」「4-5, 1/1」「3-5, 2/2」
8 響鳴共振 行動/ 相手オーラの数だけ消費減少, 相オーラ2, 間合
2 音無碎氷 攻撃/対応 1/1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
5 氷雨細音の果ての果て 攻撃/対応 5/5 1 2 3 4 5

ヒミカ

- シュート 攻撃/ 2/1 4 5 6 7 8 9 10
ラビッドファイア 攻撃/ 2/1 6 7 8
マグナムカノン 攻撃/ 3/2 5 6 7 8
フルバースト 攻撃/全力 3/1 5 6 7 8 9
バックステップ 行動/ ダスト2, 間合 カードを1枚引く
バックドラフト 行動/ 相手を畏縮 3枚目以降なら次の他メガミの「-/X」でない攻撃を+1/+1
スモーク 付与/ 3 【展開中】カードの矢印で間合から桜花結晶が動かない
0 レッドバレット 攻撃/ 3/1 5 6 7 8 9 10
5 クリムゾンゼロ 攻撃/ 2/2 0 1 2
3 スカーレットイマジン 行動/ カードを2枚引き, 手札1枚を伏せ札
2 ヴァーミリオンフィールド 行動/ 3枚目以降なら, ダスト2, 間合 再起: 手札が0枚

トコヨ

- 梳流し 攻撃/ 1/- 4
雅打ち 攻撃/対応 2/1 2 3 4
跳ね兎 行動/ 間合3以下なら, ダスト2, 間合
詩舞 行動/対応 集中力+1
要返し 行動/全力 ダスト2, 自オーラ 捨て札から伏せ札から2枚を山札底へ
風舞台 付与/ 2 【展開時】間合2, 自オーラ 【破棄時】自オーラ2, 間合
晴舞台 付与/ 2 【終端】集中力=2 【破棄時】攻撃「3-6, -/1」
5 久遠ノ花 攻撃/対応 1/- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2 千歳ノ鳥 攻撃/ 2/2 3 4
1 無窮ノ風 攻撃/ 1/1 3 4 5 6 7 8
2 常世ノ月 行動/ 集中力=2, 相手集中力=0, 相手を畏縮

このカードリストは各カードの概要です。細かい内容や画像を見たい時は、QRコードから見てください。

この表はあくまで概要です。委細は左よりQRコードをお読みください。

リストにはざっくりと書いてあるだけだから足りなきや左のを読んでくれ。

ちゃんとした文言がいるんだったらQRコード読めばいいんじゃないの？

オボロ

- 綱糸 攻撃/ 2/2 3 4
彩菱 攻撃/ 2/1 2
新撃乱舞 攻撃/全力 3/2 2 3 4
忍歩 行動/ 設置 ダスト2, 間合
誘導 行動/対応 設置 選択: 間合1, 相オーラ 相オーラ2, 相フレア
分身の術 行動/全力 伏せ札から全力でないカード1枚を対応不可で2連続使用
生体活性 付与/ 4 隙 設置 【破棄時】使用済の切札1枚を未使用に戻す
4 熊介 攻撃/全力 2/2 3 4
4 蔭影 行動/対応 伏せ札から全力でないカード1枚を使用
2 虚魚 付与/ 3 捨て札を伏せ札に 【展開中】伏せ札からの矢印を高矢印に 【展開中/使用済】攻撃でない設置を1枚追加で使用可能
0 壬斐 攻撃/ 1/1 3 4 5 6 7

ユキヒ

- しこみばり 攻撃/ 3/1 4 5 6
しこみび 攻撃/ 1/1 4 5 6
ふりはらい 攻撃/ 1/1 2 3 4 5
ふりまわし 攻撃/全力 5/- 4 5 6
かさまわし 行動/ 傘の開閉時に手札から見せると, ダスト2, 自オーラ
ひきあし 行動/対応 ダスト2, 間合
えんむすび 付与/ 2 【展開時】間合1, ダスト 【破棄時】ダスト2, 間合
2 はらりゆき 攻撃/ 3/1 3 4 5 6
5 ちりりび 攻撃/ 0/0 4 5 6
3 どりりうら 付与/全力 7 【展開中】ユキヒのカードが開閉両方の間合を持つ
1 くるりみ 行動/対応 ダスト2, 自オーラ 傘を開閉する

シンラ

- 立論 攻撃/ 2/- 2 3 4 5 6 7
反論 攻撃/対応 1/1- 2 3 4 5 6 7
詭弁 攻撃/全力 1/- 3 4 5 6 7 8
引用 行動/ 相手の手札から攻撃1枚を奪って使う(全力ならフェイズ終了)
煽動 行動/対応 計略 神: ダスト2, 間合 鬼: 間合1, 相オーラ
壮語 付与/ 2 【破棄時】計略 神: 自集中力+1, 山札上へ
論破 付与/ 4 【展開時】捨て札1枚を封印 【破棄時】封印解除
2 完全論破 行動/ 捨て札1枚を永久に封印
2 密式理解 行動/ 計略 神: 自付与札を再使用(消費なし) 鬼: 相手付与札(非切札)破棄
2 天地反駁 付与/全力 5 【展開中】攻撃のダメージ2種を入れ替える
6 森羅判証 付与/ 6 【展開時】ダスト2, 自ライフ 【展開中】付与札の破棄時に相手ライフに1ダメージ 【破棄時】敗北する

む……情報不足？ならば左記のコードを認証するといけらう腕をより上げるには、カードを覚えるのと良い

これは概要です。あら、情報が足りないかしら……？



なら左のコードからこっちゃんらっちゃんいぶいぶい……

お初ですか？どうぞよしなに。そうでないなら早々に覚えてしまえばよろしいかと。

クルル

- えれきてる 行動/ 行行行対対ライフに1ダメージ
あくせらー 行動/ 行行付全力カードを使用
くるるーん 行動/対応 対応でないと思えない。以下から2つ選択(重複不可): ・1ドロー・伏せ札1枚を山札底に・相手手札1枚捨て札
とるねーど 行動/全力 攻攻オーラに5ダメージ 付付ライフに1ダメージ
りげいなー 行動/全力 伏せから使用可 付付捨て、伏せ、切札から非全力相手のカードを加工し使用
もじゅるー 付与/ ③【展開中】行動カードを使うたびに基本動作1回
りふれくた 付与/ ③0【展開時】攻攻納結晶+4 【展開中】相手による各ターンの2回目の攻撃を打ち消す



- どれーんでびる 行動/対応 ② 相オーラ↓、自オーラ 切札を未使用に戻すと無料で再使用
びっくごーれむ 行動/ ④ 対全全終了フェイズに相手ライフへ1ダメージし再構成 全力カードを使うたびに基本動作1回
いんだすとりあ 行動/ ① 1回だけ自手札が捨て札1枚(非付与)封印。被封印カードの複製を山札底に生成(最大3枚) 即再起:再構成直後
神渉装置:枢式 行動/ ③ 攻攻行行行付付相手切札を見て1枚を使用済に 相手使用済切札を無料で使う 除外する

くるるーん☆ 爆らめきましたっ! 爆発するQRコードとか 面白そうです



サリヤ

- Burning Steam 攻撃/ ↓2/1 ② 3 4 5 騎動する
Waving Edge 攻撃/ ↓3/1 ② 1 2 3 燃焼 騎動する
Shield Charge 攻撃/ ↓3/2 ② 1 燃焼 ダメージによる桜花結晶が間合へと移動
Steam Cannon 攻撃/ ↓1/1 ② 2 3 4 5 6 7 8 燃焼 全威力: +2/+2し2-8に 非全威力なら造花+2
Stunt 行動/ 相手は畏縮 自オーラ2、自フレア
Roaring 行動/ 造花-2→自集中+1、相集中-1、相手は畏縮 自集中-2→造花+3
Turbo Switch 行動/対応 燃焼 騎動する



- Alpha-Edge 攻撃/ ↓1/1 ② 1 3 5 7 即再起:騎動して間合が変化した時
Omega-Burst 行動/対応 ④ 造花全回復、対応した攻撃(X/1、X=造花回復数)を打ち消す
Thally's Masterpiece 行動/ ① 自ターンに基本動作以外の騎動で間合変化時、間合↓、ダスト
Julia's BlackBox 行動/全力 ② 造花0なら、TransFormし造花+2、でなければ再起

お姉ちゃんのこと 覚えてくれたかな? まだでも大丈夫。 左のコードを 読み取ってみよう?



ライラ

- 獣爪 攻撃/ ↓3/1 ② 1 2
風雷撃 攻撃/ ↓X/2 ② 1 2 X=風と雷のうち小さい方の値
流転爪 攻撃/ ↓2/1 ② 1 2 捨て札の攻撃1枚を山札上へ
風走り 行動/ 間合3以上なら、間合2、ダスト
風雷の知恵 行動/ 風+雷が4以上なら捨て札の他のメガミのカード1枚を山札上へ 風か雷を+1
呼び声 行動/全力 ② 相手を畏縮 選択:・風と雷+1・自手札伏せ雷×2
変駆け 行動/全力 間合2ダスト



- 雷蝶風神爪 攻撃/ ↓2/2 ③ 1 2 雷4以上なら+1/+0 再起:風4以上
天雷召喚陣 行動/全力 ⑥ 10-10、1/1をX回行う(X=雷+2(切り上げ))
風魔招来札 行動/ ② 切札獲得 風3↑風魔旋風 7↑:風魔纏廻 12↑:風魔天狗道
円環輪廻旋 付与/対応 ② ③【展開中】相手攻撃後に間合↓、ダストし、風か雷+1

これ、大体、 詳しくは、 かない板で 左、読む。 らい、知ってる……!



ヤツハ

- 星の爪 攻撃/ ↓3/2 ② 3 4 対応不可(通常札) 自オーラ↓、相フレア
昏い罟 攻撃/ ↓3/1 ② 4 対応不可(通常札) +0/+X(X=鏡映数) 自分を畏縮
鏡の悪魔 攻撃/全力 ↓5/3 ② 2 3 自ライフ↓、ダスト
幻影歩法 行動/ 集中力+1 現在の間合と連人の間合を+1または-1
意志 行動/対応 ② 選択(両方可)・自オーラ↓、自フレア・相オーラ↓、相フレア
契約 行動/対応 ② 相フレア↓、自オーラ、終了フェイズにフレア優勢以上なら返却
寄花 付与/ ③ 隙 納-X(X=鏡映数)【破棄時】1-4、相オーラ↓、自オーラ↓

- 双葉鏡の祟り神 行動/対応 ④ ライフ劣勢なら攻撃を複製 通常札を打ち消す。
四葉鏡のわらべ唄 行動/ ② 付与札(非切札)を破棄し、それを使用(全力なら終端)
六葉鏡の星の海 攻撃/ ↓3/1 ② 3 4 5 6 7 超克 対応不可(通常札) +X/+X(X=鏡映数)
八葉鏡の向こう側 付与/ ② ⑤ 終端【展開中】→が⇔になる。【破棄時】除外する

このリストは概要 なので左から 読みとって下さい。 すいません……。 私も私のこと、 よく分からなくて。



ホノカ

- 精霊式 攻撃/ ↓1/1 ② 2 3 4 5 6 7 8 対応不可 交換し、山札底に置いててもよい
守護霊式 攻撃/対応 ↓2/1 ② 2 3 ダスト↓、自オーラ 交換し、山札底に置いててもよい
突撃霊式 攻撃/ ↓3/2 ② 5 対応不可 ダスト↓、自ライフ 交換し、山札底に置いててもよい
神霊ヲウカ 攻撃/全力 ↓4/3 ② 1 2 3 4 対応不可 ダスト2、自オーラ
桜吹雪 攻撃/ ↓2/1 ② 3 4 5 相手選択・相オーラ↓、間合・間合↓、自オーラ
義旗共振 攻撃/全力 ↓2/2 ② 2 3 4 5 6 7 8 9 カードを1枚引いてもよい。手札を1枚山札底に置いててもよい。このカードを山札底に置いててもよい。
桜の翅 行動/ 間合↓、ダスト 交換される
再生 行動/全力 ダスト↓、自オーラ ダスト↓、自フレア 交換される

- 桜花のお守り 行動/対応 ② 手札1枚を伏せ、対応した攻撃(非切札)を打ち消す。 交換し、山札底に置いててもよい
仄かなる輝き 攻撃/ ↓1/2 ② 1 2 3
指揮 付与/ ③【展開中】自終了に攻撃「1-5、1/1、対応不可」
追い風 付与/ ③【展開中】あなたの攻撃は距離拡大(遠1)
胸に想いを 行動/ ⑤ 交換し、未使用に戻す
両手に華を 行動/全力 ⑥ 纏い1回 自終了に纏い1回 纏い時にダストか自オーラ から蓄積可能。5つ蓄積で自フレアに移し交換し未使用に
そして新たな幕開けを 行動/ ⑤ 自終了に攻撃「0-10、X/X、対応不可」 X=桜花結晶が5つある領域数
この旗の名の下に 攻撃/ ④ ↓3/2 ② 3 4 5 6 7 ダメージによる桜花結晶が自付与札へと移動
四季はまた廻り来る 行動/対応 ① 伏せ札1枚を山札底へ カードを1枚引いてもよい 手札1枚を伏せて纏う 追加札のカード移動時未使用に
満天の花道で 付与/ ② ⑤【展開中】ここから移動する桜花結晶はダストでなく 自オーラへ動く。オーラ5以上なら自フレアへ。

このリストは 要約なので 分からないことが あったら 左のコードから お呼びください



ミズキ

- 陣頭 攻撃/ ↓1/1 ② 1 2 徴兵する
反攻 攻撃/ ↓1/1 ② 2 3 直前に対応してたら+2/+1 全威力:+1/+1
撃ち落とし 攻撃/対応 ↓1/1 ② 1 2 3 4 5 不動ならば対応した攻撃(非全力非切札)を打ち消し
号令 行動/ 徴兵する 直前に対応してたら集中+1
防壁 行動/対応 ② 終端 最初の対応なら対応した攻撃(非全力非切札)を打ち消し
制圧前進 行動/全力 ③ 3回選択:徴兵・前進・纏い
戦場 付与/ ③【展開中】不動ならば最初の攻撃(非切札)を+1/+1
天主八龍閣 付与/対応 ⑤ ③ 終端 【展開中】対応した攻撃を打ち消し 【展開中】他メガミが兵員の攻撃を+0/+1
三重勝丸櫓 攻撃/ ↓3/1 ② 3 4 最初の攻撃でないとき不可 即再起:終端カード使用
大手楯無門 行動/ ③ 終端 手札1枚と闘神と兵員を徴兵 兵舎からの攻撃を+1/+0し対応の終端削除
山城水津城の関の声 付与/全力 ⑤ ⑤【展開中】通常札と兵員の終端消去、全力なら全力を終端に

己を知るは 兵法の基本。 精進なさい。 ま、わたくしの委細は 左よりどうぞ。



テキナ

- 算盤玉 攻撃/ ↓1/0 ② 1 2 3 4 5 6 選択 集中力+1・自フレア↓、自フロー・回収
桐喝 攻撃/ ↓-/0 ② 4 5 投資券 資本優越なら+0/+1
交易 攻撃/ ↓2/0 ② 1 2 3 4 5 終端 資本3↑優越なら他メガミの捨て札1枚回収、 資本優越なら基本動作1回
投機 行動/ ② ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ 選択・自オーラ2、自フロー・ダスト2、自オーラ
算法 行動/対応 ② 集中力+1 このターン中、全攻撃の適正距離が1減少
盤狂わせ 付与/ ② ③ 0-3制限 相フレア2、間合【破棄時】間合↓、相フレア
直接金融 付与/全力 ② ③ 隙 投資券 相オーラ↓、自オーラ、全集中力払えばもう1回 【破棄時】攻撃【2-5、1/0】

なんやなんや 忘れてもうたんか しゃあないなあ 左から読み取って 今度は覚えるんやで
