

ウリナ

ウリナ

ウリナ

サイネ

Table of cards for Urina (left side), including cards like 新, 一閃, 柄打ち, 居合, 気迫, 圧気, 気炎万丈, 月影落, 浦波嵐, 浮舟宿, 天音揺波の底力.

Table of cards for Urina (right side), including cards like 乱打, 一閃, 柄打ち, 居合, 気迫, 痲瘰玉, 気炎万丈, 月影落, 不完全浦波嵐, 浮舟宿, 天音揺波の底力.

Table of cards for Urina (left side), including cards like 新, 一閃, 問答, 居合, 気迫, 圧気, 阿吽, 神座渡, 浦波嵐, 浮舟宿, 天音揺波の底力.

Table of cards for Saine, including cards like 八方振り, 雑斬り, 石突, 見切り, 圏域, 衝音晶, 無音壁, 律動孤戟, 響鳴共振, 音無碎氷, 氷雨細音の果ての果て.

QR code and character illustration for Urina (left side) with text: 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。

QR code and character illustration for Urina (right side) with text: わたしを宿してる…… どういうことですか？ ええっと、わたしにできることは左から見てください。

QR code and character illustration for Urina (left side) with text: このリストは概要です……！ 細かい内容はQRコードを読み取ってください！

QR code and character illustration for Saine with text: 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

サイネ

サイネ

ヒミカ

ヒミカ

Table of cards for Saine (left side), including cards like 合奏, 雑斬り, 石突, 見切り, 圏域, 伴奏, 無音壁, 律動孤戟, 二重奏: 弾奏氷暁, 音無碎氷, 氷雨細音の果ての果て.

Table of cards for Saine (right side), including cards like 八方振り, 雑斬り, 石突, 見切り, 圏域, 衝音晶, 遠響壁, 律動孤戟, 響鳴共振, 絶唱絶華, 氷雨細音の果ての果て.

Table of cards for Himika (left side), including cards like シュート, ラビッドファイア, マグナムカノン, フルバースト, バックステップ, バックドラフト, スモーク, レッドバレット, クリムゾンゼロ, スカーレットイマジン, ヴァーミリオンフィールド.

Table of cards for Himika (right side), including cards like シュート, 火炎流, マグナムカノン, フルバースト, 殺意, バックドラフト, スモーク, レッドバレット, 炎天・紅緋赤香, スカーレットイマジン, ヴァーミリオンフィールド.

QR code and character illustration for Saine (left side) with text: 私を宿している？ 奇妙な話ですね。これは自分ではないのですが、細かくは左より……。

QR code and character illustration for Saine (right side) with text: ……。 話すことはありません。左から見なさい。

QR code and character illustration for Himika (left side) with text: リストにはざっくりと書いてあるだけだから足りなきゃ左のを読んでくれ。

QR code and character illustration for Himika (right side) with text: アタンを宿すなら楽ませてくれよ？ あ？ 細かく知りた？ 面倒くさい奴だな。左から見な！

トコヨ

トコヨ

トコヨ

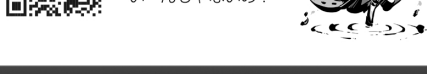
オボロ

梳流し 攻撃/ 集中力が2ならば山札上に戻る

久遠ノ花 攻撃/対応 対応した攻撃を打ち消し

無窮ノ風 攻撃/ 対応不可 相手は攻撃でない手札1枚を捨て札

常世ノ月 行動/ 集中力が2、相手集中力が0、相手を畏縮

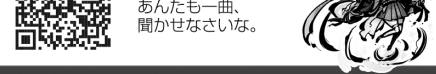


奏流し 攻撃/ 集中力が2ならば山札上か底に戻る

久遠ノ花 攻撃/対応 対応した攻撃を打ち消し

千歳ノ鳥 攻撃/ 山札を再構成

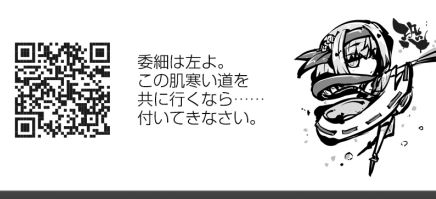
常世ノ月 行動/ 集中力が2、相手集中力が0、相手を畏縮



梳流し 攻撃/ 集中力が2ならば山札上に戻る

久遠ノ花 攻撃/対応 対応した攻撃を打ち消し

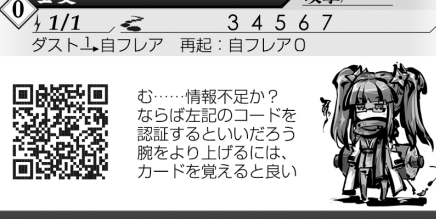
常世ノ月 行動/ 集中力が2、相手集中力が0、相手を畏縮



鋼糸 攻撃/ 設置

熊介 攻撃/全力 攻撃[3-4、2/2]をX回行う

虚魚 付与/ 捨て札を伏せ札に



オボロ

鋼糸 攻撃/ 設置

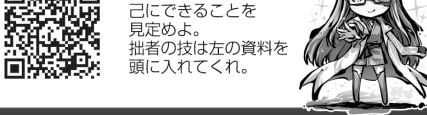
不意打ち 攻撃/全力 対応不可(通常札)

誘導 行動/対応 設置 選択: 間合

熊介 攻撃/全力 攻撃[3-4、2/2]をX回行う

虚魚 付与/ 捨て札を伏せ札に

神代枝 行動/全力 ゲーム外



オボロ

ホロ苦無 攻撃/ 設置 組み立て1回

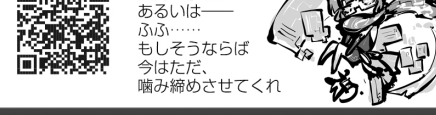
新撃乱舞 攻撃/全力 相手がオーラへのダメージを受けていたら+1/+1

誘導 行動/対応 設置 選択: 間合

ギガ介 攻撃/ 伏せ札とパーツ数だけ消費減少

龍文書・電子神楽 行動/全力 組み立て1回

壬斐 攻撃/ ダスト



ユキヒ

しこみばり 攻撃/ 傘を開閉し、このカードを手札へ

ふりはらい 攻撃/ 間合

かさまわし 行動/ 傘の開閉時に手札から見せると

はらりゆき 攻撃/ 集中力+1 即再起

どろりうら 付与/全力 展開中ユキヒのカードが開閉両方の間合を持つ

くるりみ 行動/対応 ダスト



ふくみばり 攻撃/ 傘を開閉し、このカードを手札へ

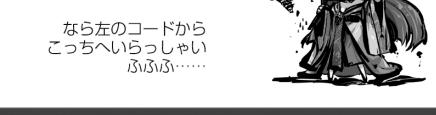
たぐりよせ 攻撃/ 間合

かさまわし 行動/ 傘の開閉時に手札から見せると

はらりゆき 攻撃/ 即再起

どろりうら 付与/全力 展開中ユキヒのカードが開閉両方の間合を持つ

くるりみ 行動/対応 ダスト



これは概要です。
なら左のコードから
こっちはらっしやい
ふふふ……

しこみばり 攻撃/ 4 5 6
↓3/1

ちからぞえ 攻撃/ 3 4 5
↓2/1 付与札の桜花結晶が合計4↑なら+0/+1

ふりはらい 攻撃/ 2 3 4 5
↓1/1 間合↓ダスト

よこいど 攻撃/ 2 3 4 5 6 7 8
↓1/1 次の他のメガミの攻撃を距離拡大(遠近1)し、これを山札底へ

かさまわし 行動/ 傘の開閉時に手札から見せると、ダスト↓自オーラ

ひきあし 行動/対応 間合↓ダスト

えんむすび 付与/ ②2 【展開時】間合↓ダスト 【破棄時】ダスト↓間合 傘が開いていたら矢印(→)の向きが逆

はらりゆき 攻撃/ 4 5
↓3/1 集中力+1 即再起:傘を開閉する

ひらりおり 付与/ ④1 【展開中】他メガミ通常札初使用時に集中+1、納結晶+3

どろりうら 付与/全力 ③7 【展開中】ユキヒのカードが開閉両方の間合を持つ

くるりみ 行動/対応 ①ダスト↓自オーラ 傘を開閉する

ふくみばり 攻撃/ 0 1 2
↓1/2

おどしつけ 攻撃/ 1 2
↓1/2 付与札の桜花結晶が合計4↑なら+1/+0

たぐりよせ 攻撃/ 0 1 2
↓1/1 間合↓ダスト

たていど 攻撃/ 0 1 2 3 4
↓0/0 最初のカードなら捨て札の他のメガミのカード(非全力)を使用

かさまわし 行動/ 傘の開閉時に手札から見せると、ダスト↓自オーラ

もぐりこみ 行動/対応 間合↓ダスト

えんむすび 付与/ ②2 【展開時】ダスト↓間合 【破棄時】間合↓ダスト 傘が開いていたら矢印(→)の向きが逆 (適用済)

はらりゆき 攻撃/ 0 1 2
↓0/0 即再起:傘を開閉する

ひらりおり 付与/ ④1 【展開中】開始に攻撃「0.5、2/2」

どろりうら 付与/全力 ③7 【展開中】ユキヒのカードが開閉両方の間合を持つ

くるりみ 行動/対応 ①ダスト↓自オーラ 傘を開閉する



こっちの公園も素敵ね!
あ、ごも行ってみたいわ!
……あら、ごめんなさい
恥ずかしいところ見せちゃったわね
ええと、細かいは左から……ね。

ハガネ

遠心撃 攻撃/ 2 3 4 5 6
↓5/3 遠心 自ターンなら手札を互いに伏せ、自集中力=0、フェイスを終了

砂風塵 攻撃/ 0 1 2 3 4 5 6
↓1/- 間合が2以上変化していれば、手札を1枚無作為に捨てる

大地砕き 攻撃/全力 0 1 2 3
↓2/- 対応不可 相手集中力=0、相手は畏縮

超反動 行動/ 間合4以下なら相フレア↓間合、5以上なら間合↓自フレア

円舞録 行動/ 遠心 相手フレア3以上なら、相フレア↓自オーラ

鐘鳴らし 行動/ 遠心 次の攻撃に選択 +2/+1 対応不可と距離拡大(遠1)

引カ場 付与/ ②2 【展開時】間合↓自オーラ(全力化+1) 【展開中】達人の間合-1

大天空クラッシュ 攻撃/ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
↓X/Y X=間合の変化量 Y=Xの半分(切り上げ)

大破鐘メガロベル 行動/ 切札が全て使用済ならダスト↓自ライフ

大重カアトラクト 行動/ 間合↓自フレア 再起:遠心カードを使い、自身非使用

大山脈リスベクト 行動/ 遠心 捨て札からカード(非全力)を2枚使用

ハガネ 戦術師

炉火 行動/ 間合3以上なら、間合↓自フレア、間合↓相フレア

旋回起 行動/ 間合が2以上変化していれば、1ドロー、集中力+1

大地砕き 攻撃/全力 0 1 2 3
↓2/- 対応不可 相手集中力=0、相手は畏縮

超反動 行動/ 間合4以下なら相フレア↓間合、5以上なら間合↓自フレア

円舞録 行動/ 遠心 相手フレア3以上なら、相フレア↓自オーラ

鐘鳴らし 行動/ 遠心 次の攻撃に選択 +2/+1 対応不可と距離拡大(遠1)

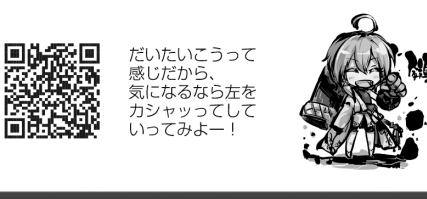
引カ場 付与/ ②2 【展開時】間合↓自オーラ(全力化+1) 【展開中】達人の間合-1

大鍊成マテリアル 行動/ ①1 終端 金床に手札の攻撃封印、封印済ならここに1蓄積 鍊成攻撃を山札底に追加 再起:鍊成攻撃を使用 0:+1/+0、距離拡大(遠1) 1:+2/+1、距離拡大(遠2) 2以上:+3/+2、距離拡大(遠3)、打ち消されない。

大破鐘メガロベル 行動/ 切札が全て使用済ならダスト↓自ライフ

大重カアトラクト 行動/ 間合↓自フレア 再起:遠心カードを使い、自身非使用

大山脈リスベクト 行動/ 遠心 捨て札からカード(非全力)を2枚使用



だいたいこうって感じだから、気になるなら左をシャットして貰ってみよー!

立論 攻撃/ 2 3 4 5 6 7
↓2/- 相手山札2枚以上ならダメージの代わりに2枚を伏せ札

反論 攻撃/対応 2 3 4 5 6 7
↓1/- 対応した攻撃(非切札、3t/?)をダメージ打ち消し 相手はカードを1枚引く

詭弁 攻撃/全力 3 4 5 6 7 8
↓-/- 計略 神:山札3枚伏せ札 鬼:相手捨て札から1枚使用

引用 行動/ 相手の手札から攻撃1枚を奪って使う(全力ならフェイス終了)

煽動 行動/対応 計略 神:ダスト↓間合 鬼:間合↓相オーラ

壮語 付与/ ②2 【破棄時】計略 神:自集中力+1、山札上へ 鬼:相手手札1以下なら3枚引かせて2枚捨てさせ畏縮

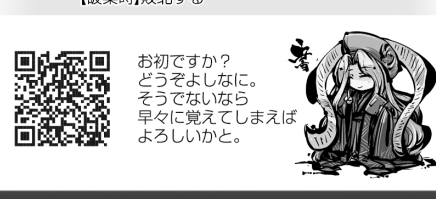
論破 付与/ ④4 【展開時】捨て札1枚を封印 【破棄時】封印解除

完全論破 行動/ 捨て札1枚を永久に封印

皆式理解 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

天地反駁 付与/全力 ⑤5 【展開中】攻撃のダメージ2種を入れ替える

森羅判証 付与/ ⑥6 【展開時】ダスト↓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



チカゲ

飛苔無 攻撃/ 4 5
↓2/2

毒針 攻撃/ 4
↓1/1 「麻痺毒」「幻覚毒」「弛緩毒」いずれかを相手山札上へ

遁術 攻撃/対応 1 2 3
↓1/- 自オーラ↓間合 ダスト↓間合 相手は前進できない

暗器 攻撃/対応 1 2 3 4 5
↓1/1 全力化:+1/+2、毒袋から相手の選んだ毒を相手手札へ 相手手札に毒があるなら纏い

毒霧 行動/ 「麻痺毒」「幻覚毒」「弛緩毒」いずれかを相手手札へ

抜き足 付与/ ④4 隙 【展開中】現在の間合-2

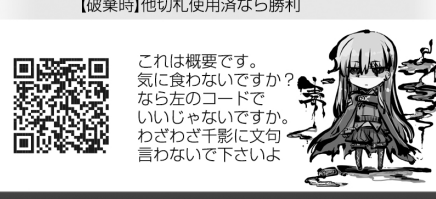
泥濘 付与/ ②2 【展開中】相手は基本動作の後退と離脱ができない

滅灯の魂毒 行動/ ③3 「滅灯毒」を相手山札上へ

叛旗の纏毒 付与/対応 ⑤5 【展開中】相手のダメージに「」を持つ攻撃を打ち消し

流転の霞毒 攻撃/ 3 4 5 6 7
↓1/2 再起:相手手札2枚以上

闇昏千影の生きる道 付与/全力 ④4 【展開中】ダメージを受けたら失敗し未使用に 【破棄時】他切札使用済なら勝利



これは概要です。気に食わないですか? なら左のコードでいいじゃないですか。わざわざ千影に文句言わないで下さいよ

立論 攻撃/ 2 3 4 5 6 7
↓2/- 相手山札2枚以上ならダメージの代わりに2枚を伏せ札

真言 行動/対応 対応なら計略 神:山札3↑でライフ1 鬼:山札3↓でオーラ2

詭弁 攻撃/全力 3 4 5 6 7 8
↓-/- 計略 神:山札3枚伏せ札 鬼:相手捨て札から1枚使用

引用 行動/ 相手の手札から攻撃1枚を奪って使う(全力ならフェイス終了)

煽動 行動/対応 計略 神:ダスト↓間合 鬼:間合↓相オーラ

壮語 付与/ ②2 【破棄時】計略 神:自集中力+1、山札上へ 鬼:相手手札1以下なら3枚引かせて2枚捨てさせ畏縮

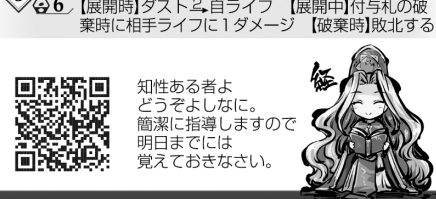
使徒 付与/全力 ②2 集中力1で計略変更可【展開時/破棄時】計略 神:「1、3、5、2/2不可避、相手は手札1枚を山札底へ」 鬼:「0、2、4、2/2不可避、相手は山札2枚を捨て札と伏せ札に」

完全論破 行動/ 捨て札1枚を永久に封印

皆式理解 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

全知経典 攻撃/全力 0 1 2 3 4 5
↓2/2 対応不可 手札と伏せ札を好きなだけ捨て札にし、捨て札から全計略起動

森羅判証 付与/ ⑥6 【展開時】ダスト↓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



チカゲ 第四夜

飛苔無 攻撃/ 4 5
↓2/2

毒針 攻撃/ 4
↓1/1 「麻痺毒」「幻覚毒」「弛緩毒」いずれかを相手山札上へ

遁術 攻撃/対応 1 2 3
↓1/- 自オーラ↓間合 ダスト↓間合 相手は前進できない

暗器 攻撃/対応 1 2 3 4 5
↓1/1 全力化:+1/+2、毒袋から相手の選んだ毒を相手手札へ 相手手札に毒があるなら纏い

仕掛け毒傘 攻撃/ 2 3 4 5 6
↓2/1 不可避 相手手札2枚以上なら、距離拡大(近2)(遠2)

奮迅 行動/ 間合↓ダスト 相手手札2枚以上なら、集中力+1

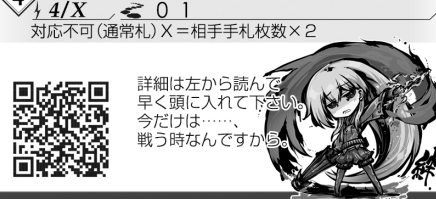
泥濘 付与/ ②2 【展開中】相手は基本動作の後退と離脱ができない

滅灯の魂毒 行動/ ③3 「滅灯毒」を相手山札上へ

叛旗の纏毒 付与/対応 ⑤5 【展開中】相手のダメージに「」を持つ攻撃を打ち消し

流転の霞毒 攻撃/ 3 4 5 6 7
↓1/2 再起:相手手札2枚以上

残滓の絆毒 攻撃/ 0 1
↓4/X 対応不可(通常札) X=相手手札枚数×2



詳細は左から読んで早く頭に入れて下さい。今だけは……、戦う時なんですか?

クルル

- えれきてる 行動/ 行行行対ライフに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

- どれーんでびる 行動/対応 相オーラ↓自オーラ 切札を未使用に戻すと無料で再使用
びっぐごーれむ 行動/ 対全全終了フェイスに相手ライフへ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
いんだすとおりあ 行動/ 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:柩式 行動/ 攻攻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! 発行するQRコードとか 面白そうです

クルル

- あならいず 行動/ 攻付対伏せ札1枚を捨て札にし(相手の場合は無作為) 攻撃→ライフに1ダメージ 他→手札1枚を伏せ札に
あくせらー 行動/ 行行付全力カードを使用
だうじんぐ 行動/ 山札1枚を捨て札 札XYタイプX/Yの相手捨て札を使用
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/ 0 【展開時】攻対納結晶+4 【展開中】相手による各ターンの2回目の攻撃を打ち消し

- どれーんでびる 行動/対応 相オーラ↓自オーラ 切札を未使用に戻すと無料で再使用
びっぐごーれむ 行動/ 対全全終了フェイスに相手ライフへ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
らすとりさーち 行動/ 攻相手伏せ札がなければ山札上を伏せ札に。相手の選んだ伏せ札の内容を推理する。合計2回正解したら世紀の大発見【使用済】再構成と全力使用で誘発し終了フェイスに無料で再使用
神渉装置:柩式 行動/ 攻攻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

さあさあ大冒険に れっつ☆ごーです! 記録と調査機器と一 あとQRコードも かせませませんあ!

クルル

- ぶらすたー 攻撃/ 0/0 2 3 4 5 6 対応不可(通常札)[付]>攻撃[0-6,1/1] [対行]>攻撃[0-6,1/1]
れーるがん 攻撃/ 1/1 2 3 4 5 6 攻攻+2/+0 全>終端、+0/+1、打ち消されぬい
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/ 0 【展開時】攻対納結晶+4 【展開中】各ターンの2回目の攻撃打ち消し

- どれーんでびる 行動/対応 相オーラ↓自オーラ 切札を未使用に戻すと無料で再使用
びっぐごーれむ 行動/ 対全全終了フェイスに相手ライフへ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
いんだすとおりあ 行動/ 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
こねくとだいぶ 行動/ [行付対]>使用時と終了フェイスにダストか自オーラから1つ蓄積 蓄積を1払うと機巧碑1つの中の数字全てが2倍に。

左のコードから とれじゃーばわーに れっつだいぶです! ……、いえいえ、 だいいぶですよお!

サリヤ

- Burning Steam 攻撃/ 2/1 3 4 5 騎動する
Waving Edge 攻撃/ 3/1 1 2 3 燃焼 騎動する
Shield Charge 攻撃/ 3/2 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 3 4 5 6 7 8 燃焼 全力化: +2/+2し2-8に 非全力化なら造花+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 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 造花全回復、対応した攻撃(X/1?、X=造花回復数)を打ち消し
Thallya's Masterpiece 行動/ 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 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?

サリヤ

- Burning Steam 攻撃/ 2/1 3 4 5 騎動する
Waving Edge 攻撃/ 3/1 1 2 3 燃焼 騎動する
Shield Charge 攻撃/ 3/2 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 3 4 5 6 7 8 燃焼 全力化: +2/+2し2-8に 非全力化なら造花+2
Quick Change 付与/ 3 【展開時】造花+1、Transform封印し有効化(破棄時)封印解除
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
BlackBox NEO 行動/ 終端 造花+1、燃焼済0なら1蓄積し、2になればTransform 再起: 造花3 ↓またはこのターンにTransformしている
OMNIS-Blaster 攻撃/ X/X 3 4 5 6 7 8 9 10 X=Transformした回数
Thallya's Masterpiece 行動/ 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 造花0なら、Transformし造花+2、でなければ再起

お姉ちゃんの新しい力 難しいもんね……。 大丈夫。 ゆっくり説明するから 左のコードを読もう?

ライラ

- 獣爪 攻撃/ 3/1 1 2
風雷撃 攻撃/ X/2 1 2 X=風と雷のうち小さい方の値
流転爪 攻撃/ 2/1 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 相手を畏縮 選択: 風と雷+1 自手札伏せ雷×2
空駆け 行動/全力 間合↓ダスト
雷螺風神爪 攻撃/ 2/2 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 0-10、1/1]をX回行う(X=雷÷2(切り上げ))
風魔招来札 行動/ 切札獲得 風31:風魔旋風 71:風魔纏廻 121:風魔天狗道
円環輪廻旋 付与/対応 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、 左、読む。 らい、知ってる……!

ライラ

- 獣爪 攻撃/ 3/1 1 2
暴風 攻撃/ 2/1 2 3 嵐の力1回
流転爪 攻撃/ 2/1 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
大嵐 付与/全力 0 【展開時】3回選択: 風か雷+1 納結晶+1 【展開中】自他終了に攻撃[0-4,1/1,対応不可]相手最初の攻撃を+0/-1
空駆け 行動/全力 間合↓ダスト
雷螺風神爪 攻撃/ 2/2 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 0-10、1/1]をX回行う(X=雷÷2(切り上げ))
陣風祭天儀 行動/ 風と雷+1し畏縮させる、帯電せず、自ターン嵐の力2回まで(同種不可)
円環輪廻旋 付与/対応 3 【展開中】相手攻撃後に間合↓ダストし、風か雷+1

嵐の、力 とても、おおきい。 左、読んで よく、感じる。 大事……!

ウツロ

- 円月 攻撃/ 2/2 5 6 7 ダスト12以上なら4-7、-12になる
黒き波動 攻撃/ 1/2 4 5 6 7 オーラへのダメージを選んだら手札1枚を選び捨て札
刈取り 攻撃/ -/0 4 相手側2つ(相手選択)と付与上2つの桜花結晶をダストへ
重圧 行動/ 相手側の桜花結晶1つ(相手選択)をダストへ ダスト12以上なら相手を畏縮
影の翅 行動/ このターン、間合+2、達人の間合+2
影の壁 行動/対応 対応した攻撃を+0/-1
遺灰呪 付与/全力 2 【展開時】相オーラ3、ダスト 【破棄時】ダスト12以上 ならダスト2、相オーラ、相ライフ↓ダスト
灰滅 行動/ 24 ダストの数だけ消費減少 相ライフ3、ダスト 使用後除外
虚偽 付与/対応 3 【展開中】相手の攻撃を距離縮小(近1)し、攻撃後効果を消す。 【展開中】相手の付与を納-1し、破棄時効果を消す。
終末 付与/ 3 【展開中】攻撃から1以上ダメージを受けたら破棄 【破棄時】フェイス終了 再起: ダスト12以上
魔食 行動/ 4 自開始に相手選択: 相オーラ↓ダスト、相フレア2、ダスト

これは抜け殻、虚無。 智慧を求めらるなら 英知の碑にて 読み解いて。

精霊式 攻撃/
↓1/1 2 3 4 5 6 7 8
対応不可 交換し、山札底に置いてよい

守護霊式 攻撃/対応
↓2/1 2 3
ダスト↓自オーラ 交換し、山札底に置いてよい

突撃霊式 攻撃/
↓3/2 5
対応不可 ダスト↓自ライフ 交換し、山札底に置いてよい

神霊ヲウカ 攻撃/全力
↓4/3 1 2 3 4
対応不可 ダスト↓自オーラ

桜吹雪 攻撃/
↓2/1 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 3 4 5 6 7 8 9
カードを1枚引いてもよい。手札を1枚山札底に置いてよい。このカードを山札底に置いてよい。

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
手札1枚を伏せ、対応した攻撃(非切札)を打ち消す。交換し、山札底に置いてよい

仄かなる輝き 攻撃/
↓1/2 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/
交換し、未使用に戻す

両手に華を 行動/全力
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/
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/
↓3/2 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
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/
⊙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。

桜の双剣 攻撃/
↓2/1 4 5 6
ダスト↓自オーラ 交換される。山札底に置いてよい

影の両手 攻撃/
↓1/0 3 4
オーラへのダメージを選んだら手札1枚を選び捨て札ライフへのダメージを選んだら相フレア↓ダスト交換される。山札底に置いてよい

桜吹雪 攻撃/
↓2/1 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 3 4 5 6 7 8 9
カードを1枚引いてもよい。手札を1枚山札底に置いてよい。このカードを山札底に置いてよい。

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
手札1枚を伏せ、対応した攻撃(非切札)を打ち消す。交換し、山札底に置いてよい

仄かなる輝き 攻撃/
↓1/2 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)

ひとり目覚めて 行動/
3 相オーラ↓、自オーラ
ダスト(5↓/6↑)に応じて交換し山札底へ

標をたどり 行動/
異なる基本動作を合計2回
ダスト(0/1↑)に応じて交換し未使用へ

影面見向き 行動/
相フレアが相ライフの桜花結晶1つ(相手選択)をダストへダスト(1↓/1↑)に応じて交換し未使用へ

桜花眩く輝かん 攻撃/
↓X/2 3 4 5
X=この上の蓄積数、攻撃後にダストから1つ蓄積再起:桜花結晶が5つある領域がある

ふたり震える手を取ろう 行動/
5 相オーラ↓、自オーラ

旧き虚路を歩みゆく 行動/
3 相手は次のメインフェイズを失う このカードを除外

この旗の名の下に 攻撃/
4 ↓3/2 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



このリストは要約です。分からないなら左より学びなさい。私の手となり、支えてくださるのを待っていますよ。



ウツロ 経典

円月 攻撃/
↓2/2 5 6 7
ダスト12以上なら4-7、-2になる

蝕みの塵 攻撃/
↓2/0 3 4 5 6
ライフへのダメージを選んだら相フレア↓ダスト

刈取り 攻撃/
↓-/0 4
相手側2つ(相手選択)と付与上2つの桜花結晶をダストへ

重圧 行動/
相手側の桜花結晶1つ(相手選択)をダストへ ダスト12以上なら相手を畏縮

影の翅 行動/
このターン、間合+2、達人の間合+2

影の壁 行動/対応
対応した攻撃を+0/-1

遺灰呪 付与/全力
⊙2【展開時】相オーラ↓ダスト【破棄時】ダスト12以上ならダスト↓、相オーラ、相ライフ↓、ダスト

残響装置：柩式 攻撃/
2 ↓2/1 3 4 5 6 7 8 9 10
終端【使用済】彼我的終了フェイズにダスト13以上なら終焉の影が蘇り、「望我」獲得、1ドロー、自ライフがらまで減少

虚偽 付与/対応
3 ⊙3【展開中】相手の攻撃を距離縮小(近1)、攻撃後効果を消す。
【展開中】相手の付与を納-1し、破棄時効果を消す。

終末 付与/
2 ⊙3【展開中】攻撃から1以上ダメージを受けたら破棄
【破棄時】フェイズ終了 再起:ダスト12以上

魔食 行動/
4 自開始に相手選択・相オーラ↓、ダスト相フレア↓ダスト

コルヌ

雪刃 攻撃/
↓1/1 3 4
相手を1回凍結

旋回刃 攻撃/
↓2/2 2 3
対応されたら対応解決後に間合↓ダスト

剣の舞 攻撃/
↓2/1 4 5
相手オーラに空きがなければ+1/+1

雪渡り 行動/
間合↓ダスト、相手オーラに空きがなければダスト↓、間合

絶対零度 行動/対応
全力化「2-5、1/2」相手を可能な限り凍結 纏い(3以上凍結なら2回)

かじかみ 付与/
⊙2【展開時】相手を1回凍結 【展開中】宿しを禁止

霜の茨 付与/
⊙2 最初の攻撃(非切札)を+1/+1、相手凍結時に自分ターン非減少

コンルルヤンベ 攻撃/
4 ↓2/3 2 3
オーラへのダメージを選んだら可能な限り凍結

レタルレラ 行動/対応
2 相手オーラに空きがなければ打ち消し、あれば間合↓、相オーラ

ウバシトゥム 攻撃/
0 ↓0/- 3 4 5 6
相手を1回凍結 即再起:相手オーラに空きがなくなる

ボルチャルトー 付与/
2 ⊙1 消費4で対応使用可 間合↓ダスト、相手を1回凍結
【破棄時】納4で再使用可能



この紙片は概略に過ぎぬ。委細は左を見よ。そも我を宿すならば覚えるくらしい気概は示すことだな



ヤツハ

星の爪 攻撃/
↓3/2 3 4
対応不可(通常札) 自オーラ↓、相フレア

昏い罇 攻撃/
↓3/1 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 3
自ライフ↓、ダスト

幻影歩法 行動/
集中力+1 現在の間合と達人の間合を+1または-1

意志 行動/対応
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
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/
5 ↓3/1 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。すみません……。私も私のこと、よく分からなくて。



ヤツハ 完全体

星の爪 攻撃/
↓3/2 3 4
対応不可(通常札) 自オーラ↓、相フレア

昏い罇 攻撃/
↓3/1 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 3
自ライフ↓、ダスト

幻影歩法 行動/
集中力+1 現在の間合と達人の間合を+1または-1

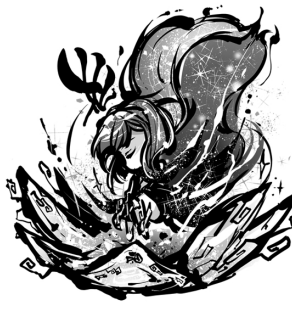
意志 行動/対応
選択(両方可)・自オーラ↓、自フレア・相オーラ↓、相フレア

契約 行動/対応
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

八葉鏡の徒桜 行動/
1 終端 0-7制限 使用時か使用済の山札再構成時に捨て札が手札から1枚を完全態にし、自分を畏縮

こんな寂しい力でもあなたは……。わかりました。これからのことはわからなくても、今は下から知ってください。



私を、目覚めさせないで



星の爪 攻撃/
1/3/2 3 4
対応不可(通常札) 自オーラ1相フレア

昏い罇 攻撃/
1/3/1 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
1/5/3 2 3
自ライフ1ダスト

幻影歩法 行動/
集中力+1 現在の間合と達人の間合を+1または-1

意志 行動/対応
選択(両方可)・自オーラ1自フレア・相オーラ1相フレア

契約 行動/対応
相フレア1自オーラ終了フェイスにフレア優勢以上なら返却

見知らぬ世界 付与/
1 最初ならゲーム外から納め【破棄時】前進2取り除き、色づく世界へ

色づく世界 行動/
秘降る所の旅路に任意の始点から出発する。【使用済】各開始フェイスに在地効果をj得て時計回りに移動。2週目始点では家路を解決

彼女に手ьяの秘降る代 行動/
思い出から1枚を手札へ【使用済】カードを引く行為を思い出から手札への移動に置換可。再構成のダメージを思い出からの除外に置換可。

彼女に手ьяの自我と決意 行動/
捨て札、伏せ札、手札から1枚を完全態にし、山札上に置いてよい【使用済】取り除き、手札の他メガミのカードを捨て札→攻撃打ち消し

QRコードとキャラクターイラスト。私を見守ってください。ありがとうございます。これから……、あ、すみません！カードの詳細は左からどうぞ！

水雷球 攻撃/
1/0/0 3 4 5
順風なら+2/+2、逆風なら間合2ダスト

水流 攻撃/
1/2/1 4 5
順風なら+1/+1 全力化:対応不可(通常札)、ダメージでの移動先が間合に

強酸 攻撃/
1/3/1 5 6
逆風ならダメージでの移動先がダストに

海嘯 行動/対応
間合4↓でダスト1間合、逆風なら相/フレアから移動

準備万端 行動/全力
ダスト1自オーラ カードを1枚引き、逆風なら手札上限+1

羅針盤 付与/
1/3 【展開中】間合5を独占【破棄時】ダスト1自オーラ

波呼び 付与/
1 自順風のみ進む【展開中/破棄時】伏せ札を山札上へ【破棄時】基本動作と攻撃「2-7、1/-」

イサナ海域 攻撃/
1/3/1 3 4 5
順風なら+0/+2、逆風ならダスト2間合し未使用に

オヨギピ砲火 攻撃/
1/2/2 5 6
再起時に基本動作1回 即再起:相手が間合を2近づける

カラハリ灯台 行動/
1 逆風以外は自畏縮 達人の間合+1 手札からの攻撃以外消して未使用に

ミオビキ航路 行動/
1 逆風なら山札上の攻撃捨てて畏縮させる 逆風なら開始に無料で再使用

QRコードとキャラクターイラスト。あたしのかですか？ええ～と……むみゆ……ここは左のコードから調べるのがよいでしょう……！

水雷球 攻撃/
1/0/0 3 4 5
順風なら+2/+2、逆風なら間合2ダスト

水流 攻撃/
1/2/1 4 5
順風なら+1/+1 全力化:対応不可(通常札)、ダメージでの移動先が間合に

強酸 攻撃/
1/3/1 5 6
逆風ならダメージでの移動先がダストに

潜雷 付与/
1/2 【展開時】潜水【破棄時】攻撃「1-7、-/1、対応不可」

準備万端 行動/全力
ダスト1自オーラ カードを1枚引き、逆風なら手札上限+1

羅針盤 付与/
1/3 【展開中】間合5を独占【破棄時】ダスト1自オーラ

波呼び 付与/
1 自順風のみ進む【展開中/破棄時】伏せ札を山札上へ【破棄時】基本動作と攻撃「2-7、1/-」

サギリ海域 付与/対応
1/3 【展開中】相手ターン中、適正距離3つ以上の攻撃の最大と最小以外を消去

オヨギピ砲火 攻撃/
1/2/2 5 6
再起時に基本動作1回 即再起:相手が間合を2近づける

カラハリ灯台 行動/
1 逆風以外は自畏縮 達人の間合+1 手札からの攻撃以外消して未使用に

ワダナカ航路 付与/
1/2 【展開時】潜水、相手は畏縮【破棄時】順風ならオーラとライフに1ダメージ 再起:逆風

QRコードとキャラクターイラスト。今のあたしたちを受け入れてくれてありがとうございます。詳しくは左から。そしてできれば見届けてください……。

陣頭 攻撃/
1/1/1 1 2
徴兵する

反攻 攻撃/
1/1/1 2 3
直前に対応してたら+2/+1 全力化:+1/+1

撃ち落とし 攻撃/対応
1/1/1 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/
1 徴兵する 直前に対応してたら集中+1

防壁 行動/対応
1 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
1/3 3回選択・徴兵・前進・纏い

戦場 付与/
1/3 【展開中】不動ならば最初の攻撃(非切札)を+1/+1

天竺八龍閣 付与/対応
1/3 終端 【展開時】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

三重藤丸轡 攻撃/
1/3/1 3 4
最初の攻撃でないと不可 即再起:終端カード使用

大手楯無門 行動/
1 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
1/5 【展開中】通常札と兵員の終端消去、全力なら全力を終端に

QRコードとキャラクターイラスト。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。

空閃 攻撃/
1/2/1 4 5 6 7 8
土壤の種結晶が全て萌芽していたら+1/+1

打擲 攻撃/
1/2/1 4 5
付与札に種結晶があれば+1/+1

殺打ち 攻撃/
1/2/1 3 4 5
次に使用する他のメガミの付与は生育2を得る

棹穿ち 攻撃/対応
1/1/1 2 3 4
ダメージが間合へ移動、付与があれば次の相手基本動作無効

葦 付与/
1 生育1、ダスト1間合、【展開中】間合と達人の間合+X(種結晶数)

鳳仙花 付与/
1 生育2、隙、相手メインに「3-5、2/1」自メインに「3-2/1」【破棄時】畏縮

野苳 付与/全力
1 生育2、展開時と自終了に基本動作、相手が間合減らすと、ダスト1間合

因果律の根 攻撃/
1/1/1 3 4 5 6 7
萌芽させる 再起:土壤に萌芽した種結晶=0

可能性の枝 付与/対応
1 生育1 X=付与の種結晶合計、対応した攻撃を-X/+0 相手開始に攻撃「1-5、0/1、【常時】+X/+0」

結末の果実 付与/
1 2 他付与から桜花結晶回収、種=5で「5、5、5、不可選、打ち消し不可」

瀧河希の掌 付与/
1 生育5、3 ↓Xの初撃を+1/+1

QRコードとキャラクターイラスト。リストかな？こいつは概要だからうっかり注意だよ！あたしもつつい やっちゃうんだよね

空想 攻撃/
1/X/1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
X=幕の値/2(切り上げ)、Xが偶数なら間合1ダスト

脚本化 攻撃/
1/0/0 2 3 4 5 6 7 8
追加札から構想を準備、自終了に集中力1とえれば捨て札から山札底へ

演出化 攻撃/
1/2/1 2 3
幕が紫なら+0/+1、このターンに構想を進められない

断行 行動/
纏い1回と纏い以外1回の基本動作を行う 全力化:追加札が達成済から構想を準備し相手を畏縮

残光 行動/
1 幕が紫が緑なら相手の手札1枚を選んで山札底へ、相手集中力+1

即興 行動/対応
1 手札の他メガミの非全力攻撃を使用、幕が緑ならそれを手札に戻す

封殺 付与/
1/3 カード名指定しその切札を禁止(幕が赤なら通常札も)【破棄時】集中力+1

たまやらふみ 行動/
1 追加札が達成済から構想を準備(後者なら除外) 構想が進めなかった次の相手ターンに再起し、相手集中力+1

ほかけきらぼし 行動/
1 X=幕の値 幕の色の効果を得る 再起:次の幕へ

あたりよちよに 攻撃/対応
1/2/1 0 1 2 3 4
対応した攻撃(非切札)を打ち消し通常札なら山札上へ

はらからのあまつそら 行動/
1 手札1枚と自身を除外し、選ばなかった手札1枚と切札1枚を得る

QRコードとキャラクターイラスト。物語の作法くらいはこれでわかるかもね。だけど脚本というのは存外複雑なものさ。まずは左より学ぶのをカナエは勧めるよ。

紅刃 攻撃/
1/3/1 3
+1【+1/+1】

散華刃 攻撃/
1/2/1 3 4
+1【+1/+0】 +1【相手オーラが4以下なら相オーラ1自オーラ】

四剣乱刃 攻撃/
1/2/1 2 3 4
+1【全力化:攻撃「2-4、1/1」を3回】

新り払い 攻撃/対応
1/1/1 1 2 3 4
対応でのみ使用可能 +2【対応した攻撃を打ち消す。切札が全力ならさらに禁忌+2】

棘縫い 行動/
1 間合5↑:間合2ダスト 間合2↑4↑:次の相方非切札攻撃+1/+0、対応不可(通常札) 間合1↓:ダスト2間合

血晶乱流 行動/全力
1 2つ選択して上から順に解決
・攻撃「5-9、4/1」
・間合5↑なら間合2ダスト
・攻撃「2-4、2/2」
・ダスト1自オーラ

血飛沫 付与/
1/2 【展開時】+1【攻撃「3、2/2、不可避」】 隙【展開中】この上の結晶1消費でオーラ回復を1回阻害

灯 行動/
1/5 +3【全フレアを失い自ライフに1ダメージ。【隙】を得る】

暁 攻撃/
1/6/4 3 4 5 6 7
超克 通常札に対応されたら解決の代わりに-1/+0 切札に対応されたら 解決の代わりに-1/-1 取り除く

汗 付与/
1/4 【展開時】+2【攻撃「3-4、3/3、対応不可(通常札)】自ライフに1ダメージ】 この上に桜花結晶があると勝利できない。

尸 攻撃/対応
1/0/0 0 1 2 3 4 5 6
対応した攻撃のメガミの次のカードにコストとして同メガミの手札1枚を追加 即再起:禁忌ゲージが6の倍数

理 行動/
1/3 3回選択
・間合1ダスト
・自ライフ8以下なら自オーラ1自ライフ、禁忌+1



燈 行動/
1/5 +3【全フレアを失い自ライフに1ダメージ。【隙】を得る】

暁 攻撃/
1/6/4 3 4 5 6 7
超克 通常札に対応されたら解決の代わりに-1/+0 切札に対応されたら 解決の代わりに-1/-1 取り除く

汗 付与/
1/4 【展開時】+2【攻撃「3-4、3/3、対応不可(通常札)】自ライフに1ダメージ】 この上に桜花結晶があると勝利できない。

尸 攻撃/対応
1/0/0 0 1 2 3 4 5 6
対応した攻撃のメガミの次のカードにコストとして同メガミの手札1枚を追加 即再起:禁忌ゲージが6の倍数

理 行動/
1/3 3回選択
・間合1ダスト
・自ライフ8以下なら自オーラ1自ライフ、禁忌+1

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。



……………んう。

左から、読んで……。それが役目だし、楽だよ……すう。

嘘突き 攻撃/
1/2/1 1 2
偽証 反証されず偽物ならライフに命中する

都度討ち 攻撃/
1/2/1 3 4 5
偽証 通常札が3枚以上表なら+1/+0

玄塗り 攻撃/対応
1/1/2 1 2 3 4 5
偽証 ダスト減少済なら対応した攻撃が3↑/?なら-1/+0、遅えば+0/-1

煽り殺陣 行動/
相手は畏縮 反証失敗済なら捨て札から偽証カードを手札へ

雲喰い 行動/
偽証 通常札3枚以上表なら手札を1枚伏せ札に畏縮。
反証され本物なら焦燥2回

魚釣り 行動/対応
偽証 間合↓、自フレア


巻き騙り 付与/
③【展開時/破棄時】間合2↑なら間合↓、ダスト

ルルララリ 攻撃/
1/1/2 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
反証失敗済ならオーラとライフの両方にダメージを与える
自終了フェイスに再起しオーラに1ダメージ


ラナラロミレリラ 行動/対応
対応のみ使用可 相手手札から他メガミの全力でないカードを使用か伏せ札に

オリテラレル 行動/対応
眼前構築で選んでいない偽証カードを使用 再起:通常札3枚以上表

夜山恋離のなれの果て 付与/
③ 終端【展開時】刻まれし衣」獲得。【展開中】自開始のみ結晶移動



あれあれ、わかんなくなっちゃったですか？
ならば、左のコードをばいしばし読み取ってくださいね。



嘘突き 攻撃/
1/2/1 1 2
偽証 反証されず偽物ならライフに命中する

救済の霧 不定/不定
相手が眼前構築で選べる他メガミの付与でない通常札として使用可
相手が手札、伏せ札、捨て札から同名カードを公開したら失敗

玄塗り 攻撃/対応
1/1/2 1 2 3 4 5
偽証 ダスト減少済なら対応した攻撃が3↑/?なら-1/+0、遅えば+0/-1

煽り殺陣 行動/
相手は畏縮 反証失敗済なら捨て札から偽証カードを手札へ

雲喰い 行動/
偽証 通常札3枚以上表なら手札を1枚伏せ札に畏縮。
反証され本物なら焦燥2回

神授 行動/
山札上に置き、遺物の通常札と交換 再構成の直前に捨て札から使用可


巻き騙り 付与/
③【展開時/破棄時】間合2↑なら間合↓、ダスト

ロルレロラロ 付与/
③ 0 【使用済】終了フェイスに納3(1つは自ライフから)で使用可能
【展開中】自メイン開始時にカードを1枚引いてもよい。
【展開中】相手焦燥が2/1、自偽証が反証されず偽物なら集中力+1


ラナラロミレリラ 行動/対応
対応のみ使用可 相手手札から他メガミの全力でないカードを使用か伏せ札に

オリテラレル 行動/対応
眼前構築で選んでいない偽証カードを使用 再起:通常札3枚以上表

夜山恋離のなれの果て 付与/
③ 終端【展開時】刻まれし衣」獲得。【展開中】自開始のみ結晶移動



分からなくなってしまったんですか？
自分が標榜するのは未だ烏羽がましいですがメガミ様の権能は普く学ぶべきですよ



算盤玉 攻撃/
1/1/0 1 2 3 4 5 6
選択:集中力+1・自フレア⇄自フロー・回収

恫喝 攻撃/
1/-/0 4 5
投資券 資本優越なら+0/+1

交易 攻撃/
1/2/0 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/
選択:自オーラ⇄自フロー・ダスト⇄自オーラ

算法 行動/対応
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 0-3制限 相フレア⇄間合【破棄時】間合↓、相フレア


直接金融 付与/全力
② 限 投資券 相オーラ↑、自オーラ、集中力1払えばもう1回【破棄時】攻撃「2-5、1/0」

開方冥式切取法 行動/
攻撃「0-10、-/1、被対応時消滅、ダメージ固定」資本優越なら再使用


大衍算頼手打表 攻撃/対応
1/2/0 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
自フレア↑、自オーラ 自フロー↓、自オーラ 自ライフ↑、自オーラ

袁煖逐肘守料術 付与/
① ライフをフレアに4貸付 敗北時にこれを破棄&除外し返済する

源上安波那の御明算 行動/
0-7制限 投資券 回収してもよい。そうしたら纏い2回除外【使用済】回収を宿しに変換可能



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



鋸斬り 攻撃/
1/3/1 2 3

刻み刃 攻撃/
1/1/1 2 3
攻撃「2-3、1/2、相手はオーラ以上裂傷時にオーラ受け不可」
被ダメージ済なら+1/+1、2回以上なら纏い1回

反乱撃 攻撃/対応
1/1/1 2 3 4
被ダメージ済なら+1/+1、2回以上なら纏い1回

徹底抗戦 攻撃/全力
1/2/3 1 2 3 4 5 6 7
対応不可 畏縮させ、自オーラ、フレア、ライフいずれかに裂傷1

茨道 行動/
間合⇄ダスト 自オーラかフレアに裂傷1(間合0ならライフに)

金肩纏い 行動/
0-4制限 纏い2回、両者選択:自オーラに裂傷1・自フレアに裂傷1


黒き絆 行動/対応
被ダメージ個選択:対応した攻撃を+0/-1・相手畏縮
相手オーラ、フレア、ライフから相手を選んだところに裂傷1

ハドマギリ 行動/対応
3 対応した攻撃の後に解決 裂傷をダメージ化 攻撃「1-4、2/1、対応不可(通常札)、+0/+X(被ダメージ回数)の半分切り上げ」


ウバラザキ 攻撃/
2 1/2/1 3
ライフ選択なら次の攻撃(2↓/X)を裂傷化 再起:自オーラ+フレア≤6

アブダグイ 行動/対応
2 ダメージを打ち消し同値の裂傷を受ける 即再起:3回目の被ダメージ

桑畑志水の死に所 付与/全力
2 2/フレア劣勢時平等化するように納める【展開中】敗北防止、ライフ0なら相手集中封印



これは概要だから信じすぎないほうがいいと思うわ左からしいのこともっと知って頂戴



弓流し 攻撃/
1/2/1 4 5 6 7
照準が合えば-/1に 照準が等しいならダスト↓、自オーラ

狙い蹴り 攻撃/
1/2/1 2 3 4
照準+1 または-1

風孔 攻撃/対応
1/1/1 2 3 4 5
間合>照準・間合↓、ダスト =⇒ダスト↓、自オーラ <⇒ダスト↓、間合

甲矢乙矢 攻撃/全力
1/5/1 5 6 7 8 9 10+
追尾 手札の攻撃1枚を捨て札、不可なら公開し山札3枚伏せ札

精密化 行動/
集中+1 照準が合えば次の他メガミの「-/X」でない通常札攻撃を+1/+1

追尾撃 行動/
伏せ札か眼前構築で選んでいない他メガミの攻撃通常札1枚を追尾で使用


空の翼 付与/
② 終端 間合制限0-3 相オーラ⇄間合【破棄時】現在の間合と達人の間合+1

ミハテヌハテ 攻撃/
1/-/1 3 5 7 9 10+
追尾 対応不可 適正距離=2X+3 X≥7なら山札全て伏せ札に
終了フェイスに桜花結晶をダストから1つ乗せて再起(X=結晶数)

ツクモノクモ 付与/
① 現在の間合=照準、自分は前進と離脱が禁止

カカゲルカゲ 付与/対応
③ 対応した通常札攻撃が照準を含むなら打ち消し封印【破棄時】封印解除

ミソラノソラ 付与/全力
⑤ 2 現在の間合+5【破棄時】相ライフ↑、間合相オーラ↑、間合相入ア↑、間合



まさかこの僕の力を忘れたのかい？君は仕方がないね教えて？……ははっ左のコードから学ぶといいよ

