

<p>2 記憶の具象体</p> <p>特異存在</p> <p>キャラクター</p> <p>[自動]: このキャラクターが戦場に居る限り、これは防御を行えない。 [自動]: あなたのアクティブフェイズ終了時、あなたはエネルギーコストを1点支払うと共に、自分のトラッシュからカードを1枚抜き出し、ゲームから除外してもよい。そうした場合、これをスリープで登場させる。この能力はこれがトラッシュにある場合にのみ持つ。</p> <p>剣内神姫妹伐伝</p> <p>剣の特異存在としての力を掌握したエルミリアは、これまで剣が殺めてきた者達をその存在ごと再現出来るようになった。</p> <p> illust.anubis きおくのぐしょうたい</p> <p>1000</p>	<p>4 幾重愛又</p> <p>要人</p> <p>キャラクター</p> <p>[警戒] [自動]: このキャラクターが戦場に居る限り、対戦相手のキャラクター一体につき、これに+1000の修正を与える。 更に、これは【強撃】をX個得る。 $X = \text{このパワ} : 5000$ (切り捨て) である。 [ダメージトリガー]: キャラクター一体を対象とし、ターン終了時まで、それに+2000の修正を与える。</p> <p>私は強い奴が大好きなのだ！</p> <p> illust.anubis いくえ あいしゃ</p> <p>4000</p>	<p>5 数理魔術学派長 エルミリア</p> <p>特異存在・魔術</p> <p>キャラクター</p> <p>[速撃] ([自動]): このキャラクターが戦場に居る限り、このキャラクターの攻撃は、【速撃】を持たないキャラクターには防御されない。 [自動]: このキャラクターが登場したとき、プレイされている本来のエネルギーコストが4以下の場合、これを対象とし、そのプレイを無効にしてトラッシュに置いてもよい。 [ダメージトリガー]: あなたは自分のメインデッキの一一番上のカードを見て、それをメインデッキの一一番上かトラッシュに置く。</p> <p>数理魔術の創造者である「生きた剣」。</p> <p> illust.anubis すうりまじゅつぐくはちょう えるみりあ</p> <p>4000</p>
<p>7 識術学派長 アンファング</p> <p>神格・魔術</p> <p>キャラクター</p> <p>[自動]: このキャラクターが登場したとき、あなたは自分のメインデッキを全て見てカードを1枚抜き出し、公開して手札に加えてもよい。そうした場合、メインデッキをシャッフルする。それが《魔術》を持つカードである場合、更に、あなたのエネルギー最大2枚を対象とし、それをアクティブにする。 [自動]: あなたが《魔術》を持つカードをプレイするとき、それをプレイする為のエネルギーコストに-1する。但し、この効果でエネルギーコストは1未満にならない。</p> <p>究極にして全能なる魔術師。神の現身。</p> <p> illust.anubis しきじゅつぐくはちょう あんふあんぐ</p> <p>7000</p>	<p>6 エルミリア・クラメール</p> <p>特異存在・魔術</p> <p>キャラクター/セット</p> <p>(これは同じカード名・エネルギーコスト・分類・カードデキストを持ち、パワー修正が+6000であるセットカードとしても扱う。戦場にある時は一方の種別しか持たない。) このセットカードがセットされた時、キャラクター一体を対象とし、それを破壊する。</p> <p>[自動]: このキャラクターが登場するか攻撃を行うたび、プレイヤー一人のトラッシュから本来のエネルギーコストが7以下のキャラクターカードを1枚抜き出し、これに表向きでセットしてもよい。以降、それは以下のセットカードとして扱う。 [名前: 体験 コスト: 1 分類: 特異存在 パワー修正: ±0 カードテキスト: 「このカードに書かれたカードテキスト全て」] 君みたいな未知を見たら、体験したくなる! (+) 6000</p> <p> illust.anubis えみりあ・くらめーる</p>	<p>1 真語索引</p> <p>魔術</p> <p>コマンド</p> <p>プレイヤー一人を対象とし、そのプレイヤーのメインデッキの上から4枚までのカードをトラッシュに置く。(メインデッキが4枚未満の場合、全てをトラッシュに置く。)</p> <p>その後、あなたはメインデッキからカードを1枚引く。</p> <p> 真語魔術学派初代学派長「エスティル・ホワイト」は、個人力魔術を秘匿する非効率を嫌う余り、多くの魔術師から知識を奪取して電腦図書館『ライフライ』を創造・公開した。</p> <p> illust.anubis らいぶらりー・いんでっくす</p>
<p>3 記憶抉り</p> <p>魔術</p> <p>コマンド</p> <p>プレイヤー一人を対象とし、あなたはそのプレイヤーの手札を見て1枚選び、トラッシュに置かせる。 あなたはメインデッキからカードを1枚引く。</p> <p>[ダメージトリガー]: あなたはエネルギーコストを1点支払う。そうした場合、プレイヤー一人を対象とし、そのプレイヤーは自分の手札を1枚選んでトラッシュに置く。</p> <p>「なかなか幸せそうな記憶を持つていますので。 では、貰っていきますので♥」 —ニコラ・ワインスレット</p> <p> illust.anubis きおくえぐり</p>	<p>3 夜叉招来、羅喉破天之法</p> <p>奥義</p> <p>コマンド</p> <p>【奥義: 愛叉】</p> <p>キャラクター一体を対象とする。 全てのキャラクターをスリープにする。その後、あなたは対象のキャラクターをアクティブにしてもよい。 そうした場合、ターン終了時まで、それに+Xの修正を与える。$X = (\text{これを解決する時点での}) \text{ 対戦相手のキャラクターの数} \times 5000$ である。</p> <p>「その名は最強の証。 その真意は、悪をねじ伏せる、気高き天下無双」 一幾重愛又</p> <p> illust.anubis やしやしょうらい・らごうはてんのぼう</p>	<p>6 異界からの急襲</p> <p>特異存在</p> <p>コマンド</p> <p>あなたは自分の手札から1枚選び、公開するか、もしくは、ゲームから除外されている自分のカードを1枚抜き出す。 それが本来のエネルギーコストが8以下のキャラクターカードであるならば、それをアクティブで登場させる。 ターン終了時、この効果で登場させたキャラクターが戦場に居るならば、それをあなたの手札に加える。</p> <p> 空が碎け、世界の終わりが始まる。</p> <p> illust.anubis いかいからのかきゅうしゅう</p>