

■ スペルカード一覧

- [人符「現世斬」](#)
- [断命剣「冥想斬」](#)
- [魂符「幽明の苦輪」](#)
- [人鬼「未来永劫斬」](#)
- [断迷剣「迷津慈航斬」](#)
- [魂魄「幽明求聞持聡明の法」](#)
- [剣伎「桜花閃々」](#)
- [断霊剣「成仏得脱斬」](#)

- 霊力削りはガードさせた場合に減らせる霊力の数です。
- **打撃系(緑数字)** はガード方向を間違えた時に霊力が減り、**射撃系(青数字)** はガード方向に関わらず霊力が減ります。

スペルカード一覧

人符「現世斬」



コスト	Damage	空中使用	判定	霊力削り	フレーム数 (暗転前+暗転後)	被ガード時 相手と妖夢の行動可能時間差
2	2250 削り11.1%	不可	打撃	0	11F+5F	35F

- 前方へ踏み込み相手を切り抜ける 空中ガード不能。
- 空中の相手には命中し難いが、地上戦では非常に強力。
- 相手の射撃に合わせたり、コンボに組み込んだりと使い勝手が良い。
- 暗転～突進中は完全無敵だが、暗転前は無防備なので出掛かりを潰されないよう注意が必要。
- Ver.1.03からは、ガードされると密着状態で隙を晒してしまうため不用意なぶっぱなしは危険。

断命剣「冥想斬」



コスト	Damage	空中使用	判定	霊力削り	フレーム数 (暗転前+暗転後)	被ガード時 相手と妖夢の行動可能時間差
3	3455 (1000×5) 削り10%	不可	射撃	0.5×5	7F+8F	33F

- 楼観剣を妖力媒体として使い巨大な光の刀身を生成して斬る。
- 剣は **射撃属性** なのでグレイズすることが可能。
- 逆に **自身には無敵・グレイズ等は無く**、硬直も長めなのでガードやグレイズされると危険。
- 基本的にコンボのメに使うってダメージアップを狙うスペル。
- 中段クラッシュ効果付き、とは言え見ながら立ちガードが間に合う。下段クラッシュ技を振っておいて冥想斬、とか.....。
- 霊力削り性能は成仏得脱斬と同様高め、ただし削りダメージは高くない。
- Ver.1.03からは、コンボにも割りにも使えるので、使い勝手がよくなった。

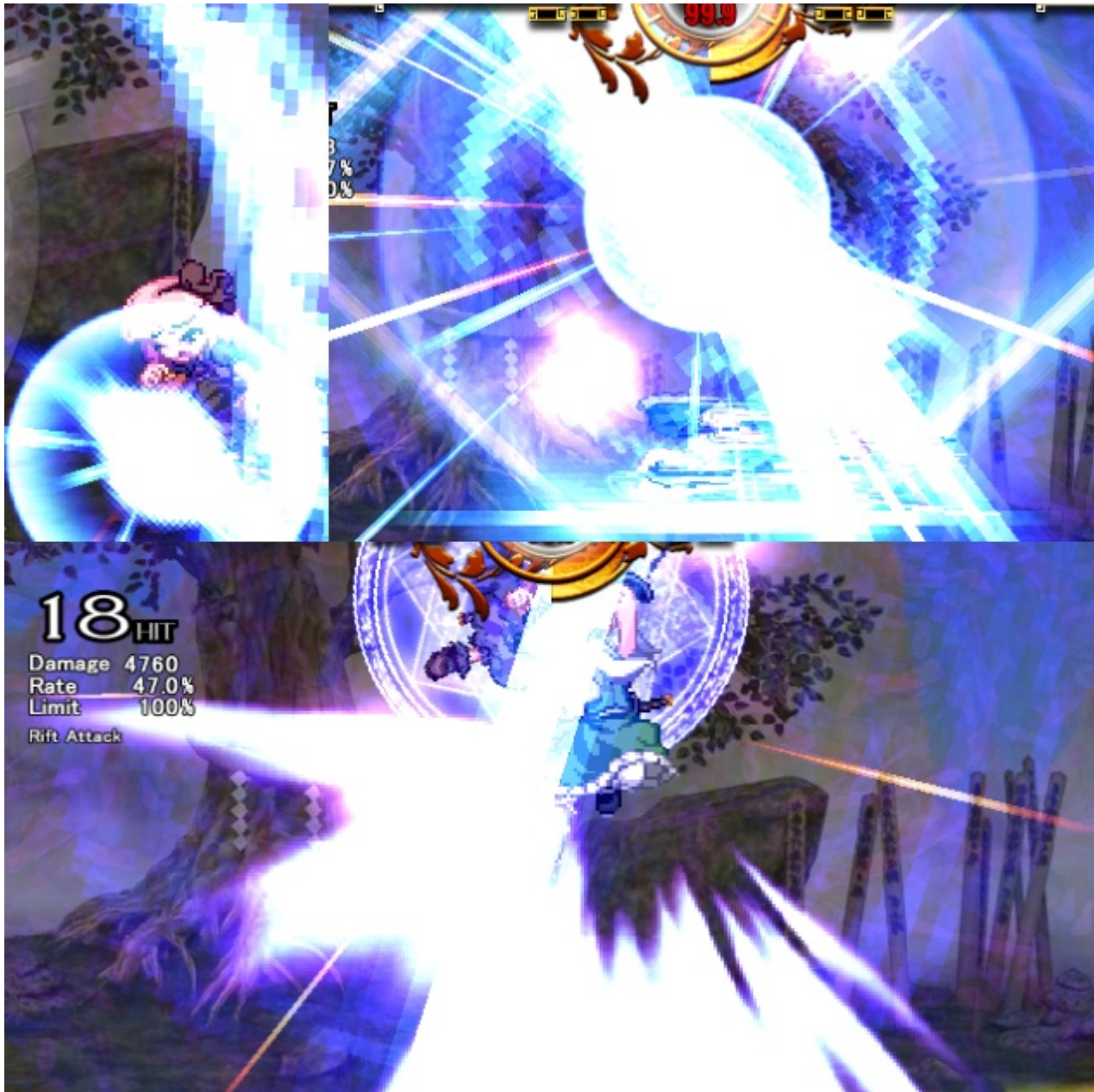
魂符「幽明の苦輪」



コスト	Damage	空中使用	霊力削り	フレーム数 (暗転前+暗転後)
2	0	不可	0	14F+43F

- 半身が本体をトレースして追加攻撃 射撃技はトレースされない、また、半身を使う技、つまり **22BorCとC射撃全般は使用不能になる**。
- 持続時間4秒 持続時間中はカードゲージが増加しなくなる。
- 人間側の攻撃力は通常時と変わらない、半身の攻撃は人間側と全く同じ攻撃力を持つ。
- 最速で技をキャンセルした場合、半身が次の行動をトレースしてくれない事がある。一瞬遅らせて技を繋げていくと良い。
- 発動中は攻撃面が大幅に強化されるが、相手が攻撃を食らってくれる可能性は低い。
- ガードさせる前提でクラッシュ狙いの連携を仕掛けるのが無難 天気雨や台風の時に発動するのモ手。
- 相対的に技の硬直が短くなるので、生死流転斬や心抄斬などで強引に削りダメージを取りに行く事も出来る。
- 効果時間中にスペカを使用すると、残り時間に関係なく効果が切れる。
- 同キャラの場合、相手の反射下界斬に触れると反射された状態になってしまい自分への攻撃になってしまう、というバグは Ver.1.03で修正された、が、1.04で復活した。

人鬼「未来永劫斬」



コスト	Damage	空中使用	判定	霊力削り	フレーム数 (暗転前+暗転後)	被ガード時 相手と妖夢の行動可能時間差
5	4903 削り100%	不可	打撃	0	11F+1F	25F

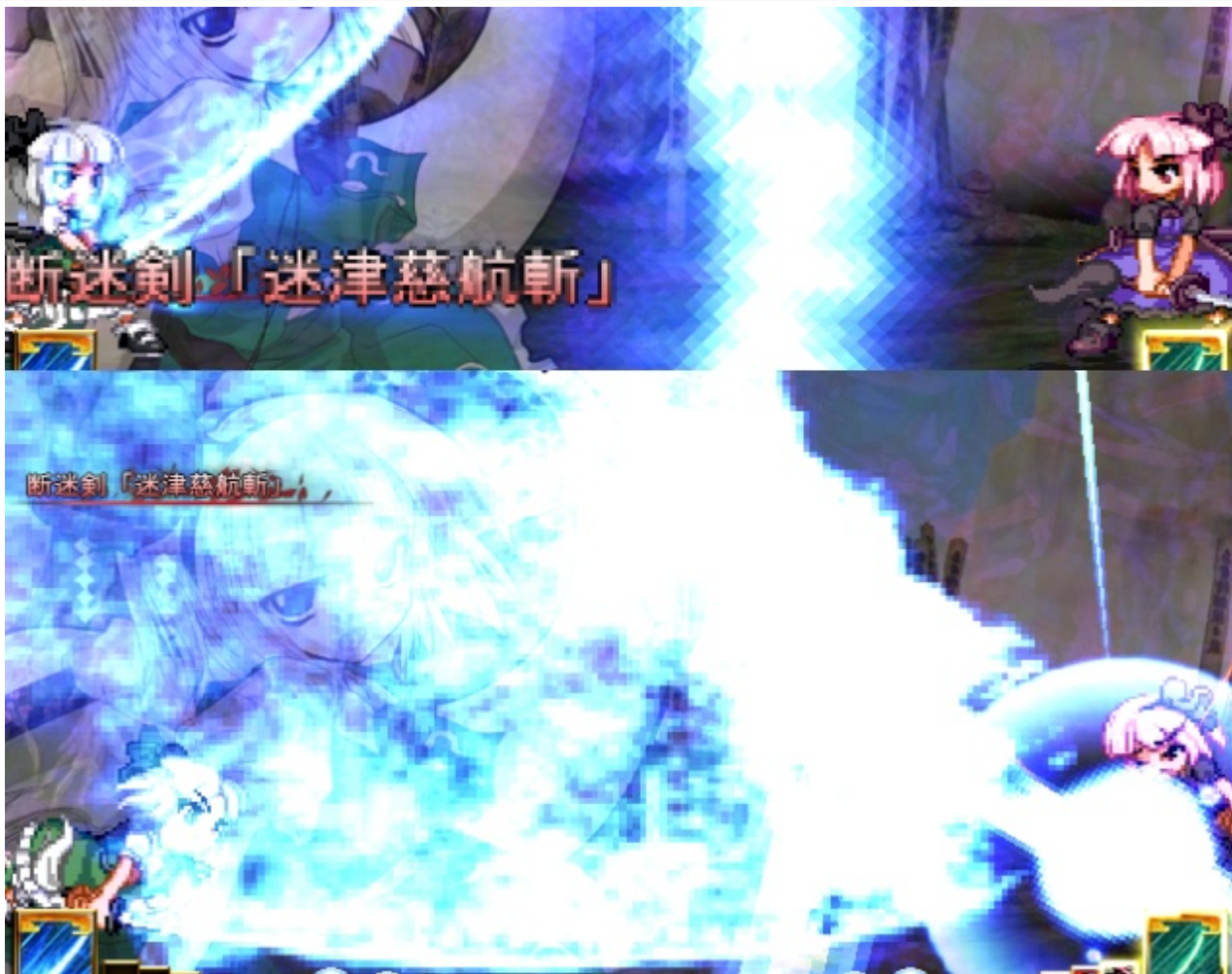
- 踏み込み斬りで敵を宙へ舞い上げ連続追撃で空中へ縫い付ける 威力は非常に高く無敵時間も持つ。
- 人符の強化版 攻撃判定発生後の瞬間から切り込み終了まで **物理・射撃問わず全ての攻撃に対して無敵**。
- コスト5にふさわしい性能と見た目。
- 外れても、大きく相手と距離が離れる為、隙が出来にくい。
- ただし、ガードされると敵の目の前で停止する為、隙を晒すことになる。ほぼ密着状態から発動、ガードさせた場合は、妖夢は相手の裏に少し突き抜ける。
- ガードされた時の削りダメージは500。
- 一段目、相手を斬り上げる。台風等 **スーパーアーマーの相手は仰け反らない為、この初撃しか当たらない**。またアリスの人形など身代わり技に注意。
- 二段目、空中に縫い付ける。 **ガード不能だがグレイズ可能**、相手の位置をサーチする為、川霧時など相手、または自分が移動しても当たる。
- 三段目、フィニッシュ部分。一番のダメージソース。 **攻撃する場所は一段目がHITした位置に固定** の為、川霧時など相手、または自分が移動した場合スカル。
- 川霧時でも、画面端付近ならばフィニッシュまでHITする。

一段目の斬り上げと同時に射撃がHITすると、相手は射撃HIT時の仰け反り状態になり、行動可能になる。

■ この場合、微塵斬りはサーチして行くが、グレイズで簡単に(フィニッシュが来る位置から)逃げられる。

■ 反撃確定の技をガードさせ、反撃を永劫で狩るという大胆な使い道もあるがお勧めはしない。

断迷剣「迷津慈航斬」



コスト	Damage	空中使用	判定	霊力削り	フレーム数 (暗転前+暗転後)	被ガード時 相手と妖夢の行動可能時間差
4	4666 (1200×6) 削り12.5%	不可	特別射撃	0.25×6	7F+20F	40F

- 楼観剣に大量に妖力をつぎ込み巨大な刀身を作り出して薙ぎ払う。刀身はグレイズ不可能の射撃。前方に対して圧倒的な攻撃力を誇る。
- 自身の真上には攻撃判定が無いので注意。キャラ一人分開いた位置なら暗転見てから斜めジャンプで抜けられる程度。
- 冥想斬の強化版とみせかけて、発生が大幅に鈍化。コンボには非常に組み込みにくくなっている。また自身に打撃・射撃無敵は無い。
- HIT数は少ないので霊力削り量は冥想斬の半分。
- 台風時に使い方を間違えなければ頼れる一枚。
- 対応を間違えれば大ダメージだが知ってる相手に当てるのは中々難しく工夫が必要となる。
- 前作と違い多段技になった。ジャキーンという音は息を潜めた。

魂魄「幽明求聞持聡明の法」



コスト	Damage	空中使用	霊力削り	フレーム数 (暗転前+暗転後)
5	0	不可	0	14F+5F

- 半身が人間側の攻撃をトレースする 射撃技はトレースされない、また、**22BorC、C射撃は使用不能**に。
- 持続時間 **10秒** 「幽明の苦輪」と比べて **発動後硬直が短い**ので連続して固めやすい。
- 「幽明の苦輪」と異なり、持続時間中でも **カードゲージが溜まる**。
- 人間側の攻撃力は通常時と変わらない、半身の攻撃は人間側と全く同じ攻撃力を持つ。
- 最速で技をキャンセルした場合、半身が次の行動をトレースしてくれない事がある。一瞬遅らせて技を繋げていくと良い。
- 基本的な使い方は苦輪と同じ 持続時間が長いのでクラッシュさせられれば、強力なコンボを叩き込める。
- 途中で相手に逃げられると大損なので扱いが難しい 効果時間中にスペカを使うと残り時間に関係なく効果が切れる。
- 同キャラの場合、相手の反射下界斬に触れると反射された状態になってしまい自分への攻撃になってしまう。終了後も続くひどいバグだったが、1.03で修正された。と思いきや1.04でまさかの復活。そして1.05で再修正。

剣技「桜花閃々」



コスト	Damage	空中使用	判定	霊力削り	フレーム数 (暗転前+暗転後)	被ガード時 相手と妖夢の行動可能時間差
3	2661(3HIT) 3169(4HIT) (1000 × 14) 削り10%	不可	磨耗射撃	0.25 × 14	10F+46F	高速移動後46F・剣閃ガード時 - 48F

- 高速で前方に移動、間髪入れず軌道上に桜色の剣閃が走る。暗転～突進中は完全無敵。
- 見た目は綺麗なのだが **高速移動に攻撃判定は無く**、剣閃までタイムラグがあるので当てるのは難しい。
- 妖夢の移動終了と同時に攻撃判定のある剣閃が発生する。剣閃はグレイズ可能・磨耗射撃。
- 剣閃は7つ発生し、1つにつき2HIT=合計14回の攻撃判定が発生する。ただし1HITにつきLimit10%なので、最大でも10HITとなる。
- 画面端で発動させると **剣閃が1箇所集中**し、威力が非常に高まる（通常時5123・霧雨時6318・台風時測定不能）。
- 剣閃全てをガードさせると霊球3.5個を削る(グレイズでも霊球を少し削れる)ので、見慣れていない相手には強力なクラッシュ手段となる。
- 固めの終局に使うと引っかかってくれた時のリターンが大きい。ちなみに端で桜花を当てると心抄・弦月で追撃が可能。クラッシュが早めであればJAで拾えるので空中コンボも可能。

断霊剣「成仏得脱斬」



コスト	Damage	空中使用	霊力削り	フレーム数 (暗転前+暗転後)	被ガード時 相手と妖夢の行動可能時間差
4	4094 (600 × 10) 削り25%	不可	0.25 × 10	10F+11F	6F

- 白楼剣、楼観剣の二本を交差させ上空への剣気の柱を作り出す。
- **射出まで無敵** で対空、割り込み、上空への連続技に活用できる。
- 打撃には一方的に打ち勝てるものの、射撃と相打ちになって止まってしまう事がある。
- 加えて **密着状態では当たらず** 発生も早くはないため、割り込み技としては若干の不安が残る。
- 上から早めに打撃を振ってくる相手には効果絶大だが、遅めの打撃にあわせると着地ガードが間に合うので注意。
- 10HIT技だが1HITにつきLimit10%なので、Limitが増加する技から繋げるとHIT数が減ってしまいダメージが伸びにくい。
- 難しいが相手のガー反に反応して打てるようになると良いダメージソースになる。相手がガー反をセットしていたら意識するのもいいかも。
- 霊力削り、体力削り共に優秀なのでガード割りに用いるのも効果的。