**重要！！！**

xx倍率的弹幕攻击：相对于普攻，多少倍伤害

buff作用xx回合：持续时间为释放者的行动间隔的多少倍。

为防止无限循环，反击类符卡的伤害不可再触发反击类符卡。

四选一：上下左右之一

八选一：上下左右，左上右上左下右下之一

未注明的符卡均视为一定命中。

如果buff消失的时刻，刚好到被buff者的行动阶段，则至结束阶段buff再消失。

敌人每一身，即每一次spell break，算作一次死亡，可能触发“击杀”类技能。

FA♂Q

屏幕上显示的描述

灵梦

天赋：飞翔于空中的不可思议的巫女

移动视为瞬移。获得的所有灵力一律提升(15%/20%/25%/30%)。

移动视为瞬移的唯一用处是普通移动忽视敌方单位体积碰撞，但是仍然不能移动到敌方单位所在格子里。

符卡1：灵符「梦想妙珠」→灵符「梦想封印」→→神灵「梦想封印·瞬」

范围4内一点周围3x3范围内所有敌人受到(1.5///2.0)倍弹幕攻击。若该区域内只有一名敌人，该敌人受到(6///8)倍弹幕攻击。

符卡2：梦符「封魔阵」→神技「八方鬼缚阵」→神技「八方龙杀阵」→

以全屏任意一点为中心划出一块3x3的区域，使其内敌方角色行动间隔+(8/10/12/15)，并且普通机动无法移出结界。持续3回合。

因为灵梦本身有天赋“移动视为瞬移”，不能被「封魔阵」束缚住。其他含有此天赋的同理。

所以实现方法可以是，增加一圈隐形敌人。而隐形敌人无法阻挡含有“移动视为瞬移”天赋的单位。

lw：「梦想天生」

本回合行动立即终止。给自身增加buff(1///2)回合。buff阶段内若受到攻击，则攻击无效，普通类敌人会被当即秒杀，boss类敌人承受2倍反伤。只能触发一次该效果。

魔理沙

天赋：普通的魔法使

魔理沙的符卡技能伤害根据当前灵力量获得增幅，伤害增幅百分之当前灵力量除以(40/30/20/10)，增伤上限为25%（升级时上限不变）

符卡1：魔符「星屑」→魔符「星屑幻想」→黑魔「黑洞边缘」→

略低耗，对全屏一点周围1格范围内所有敌方单位造成(1.0//1.2/)倍率的弹幕攻击。

选定一块十字区域，对其内所有敌方单位造成1.0倍率的弹幕攻击。

符卡2：恋符「极限火花」→恋心「二重火花」→魔炮「究极火花」→魔炮「超究极火花」

对自身中心四选一方向的直线上（后两阶段为粗3格）内所有敌方单位释放魔炮，对其造成2.0倍率的弹幕攻击，两侧两条线为1.5倍率。

粗3格：比如选前方，则选择自身向前的射线以及左右相邻两条射线上的所有敌方单位。

lw：「掠日彗星」

选择自身前后左右直线上与自身距离小于等于(2///3)的最接近自己的一名敌方单位。魔理沙瞬移至其面前。然后对其造成2.0倍率的真实伤害（无视防御及减伤，享受被动增伤，可以被闪避）。若命中敌人，则敌人被后退两格。

如果此时在边界或者目标位置有其余单位，则不被移动。

魔理沙通过八卦炉加速撞向与自身直线距离小于等于二的一名敌人，造成2\*攻击力的真实伤害（无视防御及减伤，享受被动增伤，可以被闪避），若敌人被击中则将被强大的冲击力向反方向击退两格

冴月麟

天赋：rm -rf

移动阶段若没有移动，移动阶段结束之后会进入隐身状态一回合，并且下次攻击增加伤害50%，攻击阶段若没有攻击，攻击阶段结束之后则会恢复10%灵力值。

隐身：隐身后无法被普通攻击以及指向性符卡选定，但是会被范围伤害技能或某些特殊机制的技能（比如标记型）打中。

“攻击阶段若没有攻击”释放符卡也算攻击。

符卡1：花符「盛开的恶之花」

向八选一直线方向发起冲锋，撞到第一个敌人时停止，并对这个敌人造成1.5倍率的弹幕攻击，对同一直线上其身后的第一个敌人造成1.0倍率的弹幕攻击。

若没有撞到人则会停留在地图边缘。

符卡2：风符「乘着风fly away」

若为第一次使用该符卡需在任意自选地点放置一枚麟之印记，并继续。每次使用可以使一个任意方人物瞬移至该标记处。

标记处已存在单位的情况下该技能不可用。

人偶，分身，玉枝，第一类永动机等均可以被移动。

lw：花符「孤独绽放的anemone」

对2格内一个敌人造成（1.0倍率+30%被攻击方已损失体力）的伤害，若该技能击杀敌人则返还该技能所消耗的70%灵力。

露米娅

天赋：狩猎之夜

露米娅的每个行动开始阶段，最少HP的敌人会被标记，直到下一个行动开始阶段重新标记。所有被标记的敌人受到的露米娅的伤害增加50%。

如果最少HP的敌人有多个则随机选取一个。

符卡1：夜符「夜雀」→0→0→夜符「子夜之鸟」

瞬移到任意位置，对周围2格内所有敌人造成0.7倍率的弹幕攻击，并增加10点闪避，1回合。

符卡2：月符「月光」→0→0→月符「月神之光」

消耗10%生命，恢复10%灵力。天赋的标记数量增加(1/2/3/4)个，持续3回合。

lw：暗符「暗影收割」→0→0→暗符「月之阴暗面」

露米娅对自身周围2格内所有敌人造成1.5倍率的弹幕攻击。若此攻击击杀至少一个敌人则返还该符卡(40%/60%/80%/100%)灵力消耗。

大妖精

天赋：雾之湖的恩惠

自己行动开始时，2格内体力百分比最少的己方角色恢复自身最大血量5%的血量，并给该人物施加自然汲取1回合。

符卡1：妖精「贴心的妖精」

瞬移到自身周围3格内一个位置，并给该位置周围一格的友方人物恢复1.0倍攻击倍率的生命值，对生命值(10%/20%/30%/30%)以下人物额外恢复该治疗的(30%/30%/30%/50%)生命值

符卡2：花符「花仙炮」

对四选一方向一列的所有敌人造成1.5倍率伤害，并给经过的友军施加自然汲取，持续3回合。

自然汲取：大妖精每次释放符卡1都会对拥有该BUFF的人物再生效一次

lw：妖精「妖精狂欢」

被动，每系列战斗只能触发一次，自动复活被击败的第一个友军，恢复体力(20%/30%/40%/50%)，并施加免于一次伤害的护盾。

琪露诺

天赋：笨蛋！笨蛋！

琪露诺对正方向敌人的普通攻击永远不会命中。

一定闪避。

符卡不受影响。

符卡1：冰符「冰瀑」→雹符「冰雹暴风」→冰块「巨冰破碎」→雪符「钻石风暴」

对普攻范围内一名敌人造成0.7倍率的弹幕攻击并使其防御-(15/30/45/60)，持续1回合。

符卡2：冰块「冷冻洒水器」→冰符「剑式制冰器」→冰符「冰柱机关枪」→吹冰「碎冰龙卷」

对3格内的一名敌人进行(2/3/4/5)次0.3倍率的弹幕攻击（不必中），每命中一次减少5点攻击，持续1回合。

lw：冻符「完美冻结」→0→0→冰符「终极暴雪」

使一个敌人机动变成0一回合，受到的所有伤害增加(5%/10%/15%/20%)持续3回合，并造成1.3倍率的弹幕攻击。

红美铃

天赋：武术姿态

红美铃的命中率提高20%，闪避率提高20%

可以做成，每次受到攻击的时候，额外进行一次随机判定，有20%的几率闪避，若此次命中，则继续执行普通的闪避判定。造成攻击的时候同理，有20%的几率直接命中跳过闪避判定。虽说不是恰好提高了20%不过这么做也可以。

符卡1：华符「破山炮」→0→0→三华「崩山彩极炮」

对普攻范围内一名敌人造成1.3倍率的弹幕攻击，并为自己刷新一个能抵消一次伤害的护盾

符卡2：虹符「烈虹真拳」→0→彩华「虹色太极拳」→华符「彩光莲华掌」

对普攻范围内的一名敌人造成1.5倍的弹幕攻击。

lw：彩符「彩光风铃」→0→彩符「极彩飓风」→极彩「彩光乱舞」

对2格范围所有敌人造成1.5倍的弹幕攻击，并立即恢复自身x%(6%/9%/12%/15%)生命值。

小恶魔

天赋：帕琪赠与的护身符

小恶魔每回合会恢复最大灵力10%的灵力。

符卡1：噩梦「诅咒」→0→0→噩梦「鲜红梦魇」

让4格范围内的一名敌人遭受诅咒，受到的伤害增加(10%/20%/30%/40%)，持续1回合。

符卡2：魔法「封印之书」→0→0→魔法「上古魔法书」

开始治疗一个队友，每回合恢复5%生命值和5%灵力值，持续(2/3/4/5)回合

lw：梦魇「恶魔华尔兹」→0→0→梦魇「群魔乱舞」

所有杂鱼进入恐惧状态，精英怪与BOSS防御减半，持续(1/2/3/4)回合。

恐惧：在小怪的ai里无视小恶魔，不会攻击小恶魔。

帕秋莉

天赋：贤者之石

每造成3次伤害后，下一个符卡不需要消耗灵力。

每个aoe算一次，一个aoe中至少有一个命中则算作一次。

这个“3次”包括免费的这次符卡。就是说，

符卡1：日&月符「皇家钻戒」

无消耗，恢复(10%/12%/14%/16%)灵力。

符卡2：水符「水精公主」→水符「湖葬」→土水符「诺亚的大洪水」→月符「沉静的月神」

对5格内一点周围3x3范围敌人造成1.5倍率的弹幕攻击，并使之机动-(1/1/2/2)，行动间隔+(0/5/5/10)，持续(1/1/1/2)回合。

lw：火符「火神之光」→火符「火神的光辉」→火金符「圣爱尔摩火柱」→日符「皇家烈焰」

对5格内一点周围3x3范围敌人造成1.7倍率的弹幕伤害，并使之进入燃烧状态，每回合受到0.25倍率的真实伤害，持续(1/2/3/4)回合。

十六夜咲夜

天赋：Silver Blade

咲夜普攻或符卡攻击击中的敌人行动间隔+2，持续3回合（注意是击中，闪避不算），可以叠加。

符卡1：奇术「误导」→奇术「幻惑误导」

被攻击（普攻或者符卡）前，可以消耗一定的蓝，随机传送至前后左右1格的位置（有单位的位置不可传送，若4方都有单位则不可发动此符卡）。若随机传送后位置仍在敌人攻击范围内，则攻击仍然生效（平a：平a范围。单体指向性符卡：释放范围。aoe型符卡：生效范围。）若此攻击命中，则命中后，咲夜对攻击者造成0.5倍率的弹幕攻击反击。

符卡2：时符「换位魔法」

选择一名2倍攻击范围内的任意方单位，咲夜与其换位。换位结束后，对自身周围2格内的敌方单位造成0.2倍率的弹幕攻击。

lw：幻世「The World」→→「咲夜的世界」→「我的世界」

释放此符卡不占用当前回合普攻。释放后进入时停状态，可以额外进行一次移动和一次普攻。两者都完毕（或者跳过）之后继续当前回合。额外阶段内所造成的所有伤害在额外阶段结束后一并造成一次伤害。额外阶段内任意角色均不可释放符卡（但是符卡效果造成的数据提升之类存在）。

蕾米

天赋：悲惨命运

蕾米对10%生命值以下的敌人会造成9999伤害。

平a符卡均算

符卡1：红符「深红射击」→0→0→红符「绯红之主」

自己普攻次数+(1/1/2/2)，持续（2/3/4/5）回合。

普攻次数为x：每次普攻会造成x次伤害，每次伤害和原来一次普攻相同

多次普攻时，每次伤害减少25%（乘以75%），最低10%。下同

符卡2：夜符「恶魔之王的摇篮」→0→0→夜王「德古拉的摇篮」

全体敌方单位受到0.7倍率的弹幕攻击，此攻击命中的每个敌人会为蕾米恢复5%生命值。若此攻击击杀了至少一名敌人，蕾米永久普攻次数+1。

所有永久均为下一场战斗重置。

lw：必杀「碎心」→0→0→神枪「冈格尼尔之枪」

蕾米召唤神器对4选1方向所有敌人造成2.0倍率的弹幕攻击

芙兰

天赋：血之瘟疫

所有人（任意方单位）受到的流血伤害会为芙兰恢复伤害值三分之一的生命值

符卡1：禁弹「折反射」→0→0→QED「495年的波纹」

无消耗，攻击芙兰或芙兰分身的目标会进入流血状态，持续(3/4/5/6)回合。

流血状态：每回合掉0.2倍芙兰攻击。

指定为目标即可，不必命中

符卡2：禁忌「四重存在」

芙兰在自身周围2格内随机位置召唤(2/2/3/3)个分身，分身拥有(10%/20%/30%/40%)芙兰的最大生命值，攻击，防御和100%芙兰的近战补正，命中，闪避，机动，射程，由AI控制，攻击会制造流血效果。

如果空格子不足3个则有几个格子召唤几个。

lw：禁弹「星弧破碎」→0→0→禁忌「莱瓦丁」

芙兰召唤神器对以全屏某一点为中心的3x3范围造成1.7倍率的弹幕攻击。

蕾蒂

天赋：北风的胜者

光环，自身中心2格内所有敌方单位行动间隔增加(5/7/9/11)。

符卡1：寒符「寒流」

选定4格内一个点，{动画：扔过去一团寒气，之后炸开}对周围1格内所有敌方单位造成1.2倍率的弹幕攻击，并使其机动值-1，持续2回合。

符卡2：寒符「延长的冬日」

恢复自身已损失生命值(35%/40%/45%/50%)。

lw：冬符「花之凋零」

使全屏所有敌方角色行动间隔增加(10/12/13/15)，持续3回合。

与天赋叠加。

橙

天赋：化猫

被动

描述：正常移动时，你可以移动至敌方单位的脸上，若如此做，对它造成0.5倍率的体术攻击并返回一格。你还可以继续普通攻击。

符卡1：天符「天仙鸣动」→翔符「飞翔韦驮天」→童符「护法天童乱舞」→鬼神「飞翔毗沙门天」

3回合额外增加(10%/20%/20%/30%)闪避率，行动间隔-(4/6/8/10)。（对天赋生效）

增加闪避率同理，可以做成，每次受到攻击的时候，额外进行一次随机判定，有20%的几率闪避，若此次命中，则继续执行普通的闪避判定。

符卡2：仙符「尸解永远」→0→鬼符「鬼门金神」→方符「奇门遁甲」

消耗50%灵力，每系列战斗只能使用一次，当前战斗持续生效，生命值上限提升(50%/70%/90%/110%)，生命值补充生命值上限的提升量，每回合对周围范围1内敌人造成(0.2/0.25/0.3/0.35)倍伤害。

lw：鬼神「鸣动持国天」

消耗50%灵力，每系列战斗只能使用一次，从此之后永久sa（至当场战斗结束），每回合随机释放：

使所有敌人进入流血状态1回合，每回合损失0.2倍橙的攻击力的伤害

使所有小怪敌人命中-10

使所有敌人进入减速状态1回合，行动间隔+5

此流血状态与芙兰共享

爱丽丝·玛格特洛依德

平a动画：连线扔过去人偶，然后收回来

天赋：回归虚无

场上每有一个人偶，减少自身10%防御增加5%攻击。防御最多减到50%。

符卡1：咒诅「魔彩光的上海人形」

在爱丽丝距离1位置上放置一个上海人偶（屏幕上最多2个）玩家操纵，爱丽丝回合结束时上海人偶按放置顺序活动。持续三回合。上海人偶的攻击方式为激光，一条直线(4选1)上所有目标。

不可移动，攻击=爱丽丝当前攻击的50%，命中=爱丽丝当前命中，防御=0，闪避=0，生命=1

符卡2：咒诅「上吊的蓬莱人形」

在爱丽丝距离3以内的位置放置一个蓬莱人形（最多一个），自动与战场上防御最高的敌人联系，血量为绑定的敌人的当前血量。当蓬莱人形受到伤害时，0.5倍伤害施加给被绑定的敌人。

被绑定的敌人被消灭或spell break时，蓬莱人形自动消灭。

如果蓬莱人偶受到了多于其血量的一次攻击，则溢出部分伤害不转移。

lw：「猎奇剧团里的怪人」

三回合内，爱丽丝可以以1.5倍灵力的代价，突破数量上限地设置人偶。每系列战斗限用一次

莉莉霍瓦特

天赋：弥生之雨

每次行动开始时回复100灵力，莉莉黑状态下效果减半。

白：符卡1：「纯白的报春信使」

为范围(3///4)以内的所有友军增加50灵力

不包括自己

白：符卡2：「虹色的樱之云」

指定范围2以内的一个友军，回复失去血量的(40%/45%/50%/55%)

白：lw：「三途花开」

切换为莉莉黑模式，攻击与防御增加(30%/35%/40%/45%)，更换普通技能。三回合后变回莉莉白状态。每场战斗限用一次。

莉莉布莱克状态：

黑：符卡1：「黑翼的班西女妖」

自身范围3以内的敌人均受到一倍弹幕伤害，且敌人的伤害降低(20%/25%/30%/35%)，持续2回合

黑：符卡2：「暗色的枯之雾」

指定范围2的一个敌人，受到1.5倍弹幕伤害。伤害结算后，降低其(15%/20%/25%/30%)防御，持续两回合

黑：lw：「彼岸的丰收祭」

全体敌人每回合开始时受到1.0倍弹幕伤害，持续三回合。不因变回莉莉白模式而解除该状态。

露娜萨·普莉兹姆利巴

天赋：吵闹的忧郁

光环，附近3格内的所有敌方单位行动间隔增加(3/5/7/9)。

符卡1：弦奏「Guarneri del Gesù」

对全屏内的一个敌方单位造成1.0倍率的伤害。

符卡2：弦乐「Johann Sebastian Bach」

选择2条竖直线，线上所有敌方单位增加debuff攻击力下降(8%/10%/12%/15%)，己方单位增加buff命中上升(4/6/8/10)，持续2回合。

lw：大合葬「灵车大协奏曲」

对自身周围4格以内所有敌人造成(0.7/0.7/1.0/1.0)倍率的弹幕伤害。

发动时，每个灵力足够的骚灵三姐妹都会发动一次，都消耗灵力。

灵力消耗：如果在场的骚灵三姐妹只有释放者一个，则为700；两个：每人500；三个：每人400。

梅露兰·普莉兹姆利巴

天赋：乐观的灵魂

光环，附近3格内所有己方单位行动间隔缩短(10%/13%/17%/20%)

符卡1：冥管「灵之Clifford」

对8选1的一条直线上的第一个目标造成随距离递减的伤害。距离1格1.5倍∼距离8格0.8倍线性，对角线上一步算一格。

符卡2：管乐「Maurice André」

选择全屏2个点，每个点周围2格内所有敌方单位增加debuff命中下降(4/6/8/10)，己方单位增加buff攻击上升(8%/10%/12%/15%)，2回合。

lw：大合葬「灵车大协奏曲」

对自身周围4格以内所有敌人造成(0.7/0.7/1.0/1.0)倍率的弹幕伤害。

发动时，每个灵力足够的骚灵三姐妹都会发动一次，都消耗灵力。

灵力消耗：如果在场的骚灵三姐妹只有释放者一个，则为700；两个：每人500；三个：每人400。

莉莉卡·普莉兹姆利巴

天赋：灵魂噪音流

每个莉莉卡的行动开始时，附近3格内敌方单位受到(0.1/0.15/0.2/0.25)点真实伤害。

符卡1：冥键「Fazioli冥奏」

对自己前方屏幕内所有敌方单位造成0.5倍率的伤害。

过自身画一条水平线把屏幕分成两半，前方一半内所有敌人，不包括那条线上的敌人

符卡2：琴乐「Ludwig van Beethoven」

光环，选择3条水平线，持续3回合，每次莉莉卡行动开始时，线上己方角色恢复(8%/10%/12%/15%)最大血量的血量，敌方角色受到(8%/10%/12%/15%)最大血量的真实伤害。

lw：大合葬「灵车大协奏曲」

对自身周围4格以内所有敌人造成(0.7/0.7/1.0/1.0)倍率的弹幕伤害。

发动时，每个灵力足够的骚灵三姐妹都会发动一次，都消耗灵力。

灵力消耗：如果在场的骚灵三姐妹只有释放者一个，则为700；两个：每人500；三个：每人400。

蕾拉·普莉兹姆利巴

天赋：幻想重逢

场上每有一个普利兹姆莉巴四姐妹，所有普利兹姆莉巴四姐妹的攻击力与防御力提升(5%/8%/12%/15%)。

符卡1：灵创「具现的思念」

如果场上没有普利兹姆莉巴三姐妹的镜灵，你可以在自己周围一格创造一个普利兹姆莉巴三姐妹的镜灵。每名姐妹最多一个。

血量，攻击，防御为蕾拉数据的75%，命中，闪避为蕾拉的100%，机动，射程，近战补正按照三姐妹的基础数值设定。

符卡2：旧律「三分损益律」→改律「五度相生律」→纯律「十二平均律」→幻律「完美的十八律旋宫」

为一名己方队友回复最大血量(20%/25%/30%/35%)的血量。

lw：

四姐妹都在场上时发动，全体敌人受到四姐妹力量总和除以4的伤害，四姐妹每人范围3内的敌人受到的伤害乘2

魂魄妖梦

天赋：六道怪奇

妖梦的伴生灵麻薯随同妖梦一起战斗，妖梦每次攻击后麻薯再次对敌人造成一次弹幕攻击。符卡伤害减半。妖梦暴击的时候回复最大生命值15%的血量。符卡暴击回复量减半。

麻薯造成的攻击一定为弹幕攻击，即使妖梦的攻击是体术。

符卡1：六道剑「一念无量劫」

妖梦对上下左右的直线上距离大于或等于3的一点划出剑芒，对当格敌人造成0.3倍率的弹幕攻击，同时剑芒四散爆发，对以其为中心的3x3区域的敌方单位再次造成0.7倍率的弹幕攻击。

（伤害总计：该点敌人受到1.0攻击倍率伤害，周围一圈敌人受到0.7攻击倍率伤害）

符卡2：空观剑「六根清净斩」

妖梦拔出楼观剑御敌，清除自身所有负面状态，获得减伤效果20%并提高20%攻击力，持续2回合。下回合再次使用为二段效果：无消耗，近战体术射程提升2

近战射程提升2意思是：在攻击距离3以内的敌人前，会瞬移至它面前。

lw：人鬼「未来永劫斩」

妖梦施展生命二刀流最终剑技「未来永劫斩」，使用楼观剑和白楼剑对距离1以内的单体敌人造成5次伤害，单次伤害为0.3倍率的体术攻击。并降低敌人攻击、防御20%两回合，自身获得buff一回合：在妖梦被攻击前，妖梦闪避变成攻击者命中+40；在妖梦攻击前，妖梦命中变成被攻击者闪避+40。

此攻击若有至少一次触发暴击，则取消暴击，增加一次同样为0.3倍率的攻击。最多触发一次暴击。

buff中，自身命中和闪避属性位置显示“？？？”

获取台词：你好，人类。我是魂魄妖梦，在今后的战斗中请多指教……诶？幽幽子大人也在这里吗？我一定会更加努力的！

西行寺幽幽子

天赋：死蝶灵

普通攻击均是弹幕攻击，并且额外乘以一个按照目标距离递减的倍数。距离1时为(1.2//1.3/)，每增加一格递减0.1，最低0.9。普通攻击4格或以上的目标时，有50%的概率随机以该倍率一半的倍率同时攻击该目标周围2格以内一名随机敌方单位。

符卡1：亡舞「生者必灭之理 -眩惑-」

亡舞「生者必灭之理 -死蝶-」

亡舞「生者必灭之理 -毒蛾-」

亡舞「生者必灭之理 -魔境-」

被动。对被普通攻击过的敌人增加一次持续一回合的死蝶标记。该敌人受到的所有伤害\*(1.05/1.1/1.15/1.2)

死蝶标记无法叠加。

符卡2：樱符「完全墨染的樱花 -封印-」

樱符「完全墨染的樱花 -亡我-」

樱符「完全墨染的樱花 -春眠-」

樱符「完全墨染的樱花 -开花-」

指定一个距离3范围内的点，以该点为中心范围4的敌人都会受到(1.0/1.1/1.2/1.3)倍的弹幕攻击，并在伤害结算后打上死蝶标记

lw：「反魂蝶 -一分咲-」

「反魂蝶 -三分咲-」

「反魂蝶 -五分咲-」

「反魂蝶 -八分咲-」

指定4格内的一个敌人，造成(1/1/1.5/1.5)+x倍率的弹幕攻击。X为无法战斗的敌人和友军数乘以(0.5/0.55/0.6/0.7)。

死蝶标记增益有效。

八云蓝

天赋：暗藏玄机的九尾

被攻击之后对普攻射程一半（向上取整）以内的随机一名敌方单位造成(10%/13%/17%/20%)的反击真实伤害。

符卡1：式神「十二神将之宴」

在全屏随机位置扔出(6/8/10/12)个式神，每个式神对周围1格造成0.5倍率的伤害。不叠加。

符卡2：超人「飞翔役小角」→式神「凭依荼吉尼天」

给自己增加buff，机动+1，射程+1，防御+(20%//25%/)，持续3回合。

lw：「狐狗狸先生的契约」

以全屏任意一点为中心划出一个5x5的区域，持续3回合，其内所有敌方单位不能通过常规机动越出结界，而且附加debuff，防御-(20%//25%/)，闪避-(20%//25%/)。

八云紫

天赋：八云紫的神隐

移动视为瞬移。可以从屏幕的一边，穿越到屏幕的对面（左到右，下到上，之类），消耗一次机动。

符卡1：境符「波与粒的境界」→→光弹「多普勒效应」→幻想「第一类永动机」

境符「波与粒的境界」

对自身周围2格，如果只有一个敌人则造成1.5倍率的弹幕攻击，若不止一个则施加持续2回合的混乱debuff。

光弹「多普勒效应」

对自身周围3格，如果只有一个敌人则造成1.5倍率的弹幕攻击，若不止一个则施加持续3回合的混乱debuff。

幻想「第一类永动机」

在自身前方放置一个静止的光玉。每个回合结束时光玉对自身周围2格内区域内的敌方角色，如果只有一个则造成1.5倍率的弹幕攻击，若不止一个则施加持续1回合的混乱debuff。5回合后自动消失。

如果前方有单位则不可发动。光玉是一个单位，存在体积碰撞。

光玉不可被攻击。无限血量。

符卡2：空饵「狂躁高速飞行体」→外力「无限的超高速飞行体」→废线「废弃车站下车之旅」→

在4选1的一条直线上拉出一条隙间放出一趟火车，对直线（飞行体：宽1；废弃列车：宽3）的目标造成0.8倍率的伤害。

lw：紫奥义「弹幕结界」→→→「深弹幕结界 -梦幻泡影-」

对全屏每个单位造成与和到边界最短距离成负相关的伤害。

伤害：距离1为2.0倍率，5（中间一列）为0.0，线性。

动画：从外到内飞的一层一层弹幕，停止在每一格（层）

伊吹萃香

天赋：

死亡时，可以避免无法战斗，而是立刻雾化从战场上移除，跳过下一回合，并在战场随机一点以1点生命重新出现。一次战斗只能触发一次。

随机一个没有任何单位的点。如果全屏全被填满了则直接死亡。（不过这不可能吧）

跳过相当于萃香一倍行动间隔的时间。

符卡1：地狱「炼狱气息」

清除自身负面状态，并给自身周围3×3的敌人「鬼气」debuff，降低20%命中增加10行动间隔，持续时间2回合。

符卡2：萃符「户隐山之投」

对3格内一点周围2格内的所有敌人造成1.5倍率的弹幕攻击。

lw：四天王奥义「三步坏废」

对2格内的单体造成2.5倍率的伤害，自身降低防御20%并免疫debuff，两回合。

莉格露·奈特巴格

天赋：荧光现象

每回合莉格露会吸引来一只小虫。最多5只。

符卡1：蠢符「小虫风暴」→蠢符「夜虫风暴」→蠢符「夜虫龙卷」→隐虫「永夜蛰居」

无耗。莉格露使用所有小虫对单一敌人造成（0.5x小虫数）倍率的弹幕攻击(0.5/0.55/0.6/0.65)

符卡2：萤符「地上的流星」→萤符「地上的彗星」→→萤符「地上的恒星」

莉格露每回合额外吸引来一只小虫，莉格露移动后会消耗1只小虫并在移动前位置留下永久的荧光印记，技能持续2回合(2/2/3/3)。

荧光印记：

友军踩到会恢复15%生命值，并消耗印记

敌军踩到会受到额外15%伤害，持续一回合，并消耗印记

lw：「不合时令的蝶雨」

当莉格露有5只小虫的时候，莉格露消耗所有小虫，对全屏敌人造成(1.5)倍率的弹幕攻击。若此攻击至少击杀了一名敌人，莉格露回复25%的灵力。

米斯蒂娅·萝蕾拉

定位：脆皮 高闪避 中上机动 中下输出 中场游击的多功能辅助 适合搭配闪避流

天赋：流星吟游诗

光环。自身中心3x3范围内我方闪避+( 4/5/7/8)；处于2格范围内的我方受到负面状态时，有50%概率负面状态持续时间减少一轮。

buff持续时间减少buff作用目标的行动间隔那么大。因为这一轮很难判定所以就减目标的好了，虽说效果上不一定是一轮。

符卡1：鹰符「祸延疾冲」→→夜盲「夜雀之歌」→

（低耗）

对3格内一点发动。对当格内目标单体造成1.6倍率弹幕伤害，并使当格及其前后左右格内敌人机动力-1，持续至该角色下一次行动。（即持续时间为目标行动间隔的1倍。）

符卡2：慑魂「夜雀秘音」

（中耗）

对(2/2/3/4)格内一点周围3x3区域释放，区域内所有敌方单位命中-10，闪避-10，持续(2/2/3/3)回合；随机清除目标一种正面状态。

lw：「午夜的领唱者」

（高耗）

对4格内一点周围3x3区域释放，区域内所有我方单位行动间隔-12，持续2回合；同时HP回复最大血量的20%

上白泽慧音

辅助。可能の专门克制の造成

天赋：月下的白泽

慧音的行动结束时，有16.7%的概率进入白泽状态。符卡换作一套白泽的符卡。直到慧音下一次行动结束重新判定随机。白泽形态近战补正变为2.0。

人：符卡1：终符「幻想天皇」→遁史「遗落的历史」→隐史「尘封的过去」→虚史「幻想乡传说」

使一个任意方单位不可攻击也不可受到伤害直到下次慧音行动。

由于某些技能要求“清除一个buff”“清除一个debuff”之类，此技能提供的buff既不是正面buff也不是负面debuff，可以算作第三类。

白泽：符卡1：旧史「旧秘境史 -古代史-」→旧史「旧幻想史 -近代史-」→新史「新宗教史 -现代史-」→新史「新梦境史 -未来史-」

4格内所有己方人类(包括半人，妹红)(不包括自己)，攻击+50%，行动间隔-33%，敌方非人类(不包括半人，妹红)，攻击-33%，行动间隔+50%，直到慧音下一次变为人形态。

如果下一次行动开始仍然判中了16.7%的概率，则buff持续。

所有人类注释在了下面，不好做的话就做成所有己方单位

人：符卡2：国符「三种神器之剑」

对3格内单体造成1.2倍率的伤害。

国符「三种神器之玉」

对3格内一点周围1格内所有敌方单位造成1.0倍率的弹幕攻击。

国符「三种神器之镜」

对4格内一点以及其左右镜面对称（以竖直线，即己方出场↔敌方出场方向的中心线）的点周围1格内所有敌方单位造成1.0倍率的弹幕攻击。

国体「三种神器之乡」

对全屏一点周围3格内所有敌方单位造成随与慧音距离变化的伤害，距离1伤害1.2，距离4伤害0.6，距离9伤害1.6，线性。

白泽：符卡2：转世「一条归桥」

以自身为中心左右长3格，前后贯通（9格）画出一条一条归桥，对区域内所有敌方单位造成2.0倍的弹幕攻击。

人：lw：未来「高天原」→「日出之国的天子」

选定一名己方角色，对以它为中心它的射程距离内所有敌方单位施加永久伤害增加(30%/35%/40%/45%)的debuff，直至此次战斗结束。

白泽：lw：「无何有的净化」

使一名己方单位永久无视所有debuff直至此次战斗结束，并使下一次受到的攻击无效。

所有人类：**灵梦魔理沙16**早苗堇子莲子梅莉阿求小铃梦美千百合**蕾拉**

所有半人：**妖梦慧音**乡长妖忌；妹红：**妹红**

因幡帝

天赋：幸运的白兔

战后收益(10%/15%/20%/25%)概率增加一倍。

只有道具与经验加倍。卡片不加倍。

符卡1：兔符「因幡的硬币」

无消耗，指定普攻射程内的一个敌人，50%概率造成(1.5/1.7/1.9/2.1)倍伤害，50%概率回复(0.75/0.8/0.85/0.9)倍（正常攻击伤害）的血量。

符卡2：兔符「开运大纹」

对3格内己方单体使用。下次普攻一定暴击，且此次普攻额外回复30%的灵力。

可以选择自己。

lw：「远古的骗术」

在场上任意位置放置一个幻象，不可移动，属性值与当前的因幡帝全同。距离1格以外的敌方单位对因幡帝的所有伤害与buff/debuff无效，敌方单位对幻象的伤害与buff/debuff施加给因幡帝。幻象持续3回合后消失。

若因幡帝自身和幻象同时被攻击，因幡帝只承受自身所受伤害

幻象也会被敌方ai视为一个攻击目标。

没有幻象的回合。

铃仙·优昙华院·因幡

天赋：狂气之瞳(Luna Illusion)

所有队友在进入战斗直到铃仙第四次行动开始，射程+1。

符卡1：幻兔「平行交差(Parallel Cross)」

指定3格内一个敌方单位，对敌方单位的上下左右的所有敌人造成1.0倍率的弹幕伤害。

符卡2：懒符「生神停止(Idling Wave)」→懒惰「生神停止(Mind Stopper)」

指定一个敌方单位，其机动变为0，持续1回合。

lw：「幻胧月睨(Lunatic Red Eyes)」

所有敌人受到2.0倍率的弹幕伤害，并施加混乱debuff3回合。

八意永琳

天赋：思兼的智慧

永琳每两次行动的开始时，可以回复自身射程内的一名友方角色已损失血量的30%。

可以选择自己。

符卡1：天丸「壶中的天地」→药符「壶中的大银河」

选定一块3x3的区域，对其内所有敌方单位造成0.5倍率的弹幕攻击，并且普通机动无法移出结界。持续3回合。

符卡2：药符「蝴蝶梦丸噩梦」

对一名在普攻范围内的敌方角色造成2.0倍率的弹幕攻击，并对其造成2回合的混乱。

lw：秘术「天文密葬法」→「天网蛛网捕蝶之法」

对一名在普攻范围内的敌方角色造成2.0倍率的弹幕攻击，并使其机动变为0，持续时间为目标的2回合。

使其下回合不能移动。

蓬莱山辉夜

天赋：永远与须臾的公主殿下

死亡时，如果永琳在场，释放隐藏符卡「蓬莱之药」，若永琳不在场，释放隐藏符卡「永夜返」。释放完隐藏符卡后辉夜死亡。

在自身第一次死亡之前，符卡补足内容显示为“？？？”。第一次死亡之后显示全部内容。

「蓬莱之药」

全屏所有己方单位施加buff，每回合回复(5%/7%/10%/15%)生命，攻击+(25%/30%/35%/40%)，持续3回合.

「永夜返 -初月-」→「永夜返 -新月-」→「永夜返 -上弦月-」→「永夜返 -待宵-」

全屏所有敌方单位施加debuff，每回合受到辉夜当前攻击力(20%/25%/30%/35%)的真实伤害，防御-(25%/30%/35%/40%)，持续3回合。

符卡1：难题「龙颈之玉 –五色的弹丸」→→神宝「耀眼的龙玉」→新难题「艾哲红石」

对全屏任意一个敌方单位施加debuff：攻击-20%机动-1，3回合，并造成1.0倍率的弹幕攻击。

符卡2：难题「蓬莱的弹枝 -七色的弹幕-」→→神宝「蓬莱的玉枝 -梦色之乡-」→「蓬莱的树海」

辉夜于正前方放置一个蓬莱枝（不可移动），每次辉夜行动开始时蓬莱枝对其5×5范围内的敌人造成0.2倍的弹幕攻击，4回合后蓬莱枝消失。

前：同样是自身→敌方的方向

如果已经有单位则不可发动此符卡

蓬莱枝有体积碰撞别人不可与之重叠

lw：新难题「金阁寺的一块天花板」

对全屏一点周围3x3范围内所有敌方单位造成2.0倍率的弹幕攻击，然后施加debuff：防御减少(15%/20%/25%/30%)，3回合。

扔出一块天花板并造成大量伤害。

藤原妹红

天赋：Resurrection

妹红回合开始时自动回复最大血量10%的血量。

符卡1：不死「火鸟 -凤翼天翔-」

消耗自身最大血量10%的血量，瞬移至3格内一名敌人前，造成1.2倍率的体术伤害。

对自身造成的伤害不计算伤害浮动。

妹红可以用技能自杀。发动效果之后死亡。

符卡2：焰符「自灭火焰大旋风」

消耗自身最大血量(25%//20%/)的血量，以自身为中心，对所有4格内的敌人造成1.5倍率的弹幕伤害。

对自身造成的伤害不计算伤害浮动。

妹红可以用技能自杀。发动效果之后死亡。

lw：惜命「不死之身的舍身击」

消耗自身最大血量(50%//40%/)的血量，指定3格内的一个敌人，瞬移到其身前，然后对自身附近3格内所有敌人造成2.0倍率的体术伤害。

对自身造成的伤害不计算伤害浮动。

妹红可以用技能自杀。发动效果之后死亡。