


gシステムカード - System Card

- キャラ個別ではない全員共通のカード。コストは全て1。
 - 単体では攻撃性能はほとんどなく、状況を変えるために使うカードと回復系のカードである。
 - スキルカードやスペルカードと異なり、カードの枚数は全員共通になっている。
- 効果もガード反撃以外は全員同じである。

名称	特徴	考察
 気質 発現	現在の予報の天候を発現。 予報なしの場合ランダムで発現。 上記2つはともにカウント99.9。 天候発現中はカウントを高速に進め天候を終了させる。	宣言中に無敵時間が存在するが、無敵のまま突っ立っているだけなので 有効に生かせる場面は非常に限られる。 自分の得意な天候を発現、相手の苦手な天候を発現、とどめ目的に台風発現or濃霧早送りとか。 便利な緊急回避。 カード使用から攻撃判定発生まで無敵状態となり、衝撃による全方向攻撃を行う。 攻撃はダメージ0・高Rate・高Limitだが吹き飛ばしがある為 カウンターヒットすると相手を大きく吹き飛ばし、追撃が可能となる。 萃夢想と違いコンボに組み込む使い方はできない。 ガード中のみ使用可能。使用するとガードモーションをキャンセルして ダメージ0・Limit100%の遠Aモーションの吹き飛ばし攻撃を行う。 相手は魔法陣発生で飛んでいくため追撃不可能。 また、攻撃時は無敵状態ではない為、ガード反撃の使用を見てから妖夢の 未来永劫斬の様な発生無敵型スペルカードの割り込みが間に合う点に注意。 キャラによってモーションや判定発生までの違いがあるため、ある程度の慣れが必要。 2秒間完全な無防備状態となり、スペルゲージを回復させる。
 霊撃	衝撃波で周囲を吹き飛ばす。 緊急回避の基本。	1秒で1枚回復、最大2枚。 特定スキルカードを一刻も早く引きたい場合以外は使い所がない。
 ガード反撃	ガードを中断して打撃で反撃する	3秒間完全な無防備状態となり、体力を回復させる。 回復量は約1割(1000)。最大値(10000)以上は回復しない。 回復量が非常に安く割に合わないがストーリー攻略ならダウン～スペカ発動までに使えるのでお勧め。
 スペル増幅	ゲージを1本消費して2本分増加させる。 攻撃を受けると中断。	1秒間完全な無防備状態となり、霊力を完全回復させる。 ボーダークラッシュで破壊された霊球があった場合、1個だけ即時に回復させる。 隙も少ないので回復系の中では一番使えるカードと思われる。
 体力回復	使用すると体力を回復する。 回復中は動けない。	
 霊力回復	使った瞬間霊球をフル回復。 破壊された霊球も1つ回復する。	