

## スペルカードルールとは

幻想郷に吸血鬼（どんな吸血鬼を指すのかは示されていない）が現れて大暴れをした後に、いくつか挙げられた候補から選ばれたのがスペルカードルールである。

スペルカードルール、弹幕ごっこなどに類する、幻想郷で行われているバトルは、全て **遊び** である。

遊びと言っても **本気の戦闘** である。

過剰な力で戦えば、幻想郷が崩壊する恐れがあり、しかしして闘争のない世界では妖怪はその力を失ってしまう。

そこで考え出されたのが擬似的に命をかけた戦いができ、同時に持ち得る力を衰えさせない為の遊びである。

これにより幻想郷外から新たに力のある妖怪が現れたとしても、力で捻じ伏せられるということが無くなるのである。

## スペルカードルール理念

- ・ 妖怪が異変を起こし易くし、又人間が異変を解決し易くする。
- ・ 完全な実力主義を否定し、美しさと思念を追及しこれに勝るものはなしとする。

異変もポーズとしての異変であり、前口上から負け台詞まである種のプロレスのようなものである。

最初にスペルカード枚数を提示し、時間制限付きで、美しさを競い合い、負ければ余力が残っていたとしても潔く敗北を認める。

解決側が負けた場合は異変解決まで繰り返される。が、事故で死ぬ可能性も0ではない。

（以上求聞史紀等）

## スペルカードルールと、純闘争を語る場合の注意点

- ・ スペルカードでの勝ち負けは、ガチバトルに於いて重要な参考資料足りえない。（矛盾点や疑問が残る）
- ・ スペルカードの名前は、ほとんどがモチーフにただけの場合のもの。（レミリアは実際にグングニルを持っているわけではない等）

## ルールの無い世界では弹幕はナンセンスである

スペルカードに於ける弹幕は、木の葉から光まで様々で、そのどれに当たっても一機減ります。

グリモワールオブマリサで、スポーツであり、遊びであることが強調されています。

**弹幕から威力を押し量ることは難しい**です。

（The Grimoire of Marisa）