

ステータスメモ

カウント+1

ステータスメモ

カウント+1

ステータスメモ

カウント+1

ステータスメモ

カウント+1

ステータスメモ

カウント+1

ステータスメモ

カウント+1

ステータスメモ

カウント+1

ステータスメモ

カウント+1

☆評価試験用ゴーレム タイプ・ケンタウロス 『タウロッケ』
初期HP：15 AP：15 属性：風、弓
種族：女性、ゴーレム、半騎人（型）、人馬（型）、ケンタウロス（型）

「キィィィイツッ!! そんなことを仰るんですたら、あたくしの超性能っぷりを、とくと、ご覧に入れて差し上げますわ! 勝負ですわ! 決闘ですわ! 血塗られた百年戦争の勃発ですわああ! んもおおおおっ!!」

○解説

かねがね芸術的なゴーレムを造りたいと願っていたゴーレム技師が、当時、錬金王国軍から求められていた「ゴーレムに機動力を与える」というテーマにかこつけて、人馬族をモチーフに制作したゴーレム娘。同時期に進められていたエギム計画に、生産性、汎用性の観点から大惨敗し、正式採用への道は断たれた。が、造った本人は出来映えにうっとりとしていて、全く気にしていなかったらしい。

制作者からの惜しめない讃辞と世間からの評価との間の著しいギャップが、彼女の知能に激しいストレスを与えている。特に、コスト・パフォーマンスの悪さを指摘すると、涙目になってプリプリ怒り出すので、注意が必要だ。嫌いな物は、圧迫面接。

<特殊能力>

◆風に招かれる人馬弓兵（有利な位置取り）

○効果：

各キャラクターの行動順が決定した後、フェイズ開始時に使用を宣言出来る。自分の行動順を、1つ上げるか、好きなだけ下げるかする（変更された行動順で、フェイズを開始する）。下げる場合にペナルティは無いが、上げる場合は、自分のHPを直接1点減らさなければならない。

この特殊能力は、以降のフェイズ開始時にも、再び使用する事が出来る。

○解説：

タウロッケの風の精霊力に対する親和性は群を抜いていて、その結果、ボディに流れる風霊の力が自然と彼女を弓撃に有利な位置へと誘導してくれる。

ちなみに本来は、束縛を嫌い自由を好む風霊の力は一箇所に留まり辛く、その上、石や鉄鋼などのゴーレムに使われる素材とは、本質的に相性が悪い。そこを何とか、良好に定着させる為、タウロッケの躯体や魔導コアには独自の製法が用いられている。すなわち、風霊の好むエメラルドや空鯨の涙、雲海の杭晶などの高価な素材をふんだんに組み込み、豪華に飾り立てて御機嫌を取るのだ。

コストが軍艦一隻の建造費にも匹敵する、その仕様書を読んだトライアル審査官は、黙ってそれを伏せたという。

◆コード：サジタリウス／【カウント：後衛殺し】

○効果：

このキャラクターは、【カウント：後衛殺し】という数値を持つ。初期値は『0』である。最大値は『99』である。自分のターン中、敵対チームの後衛にいるキャラクターがダメージを受けた際に（0点ダメージも含む）、【カウント：後衛殺し】の数値を『1』点増やす。また、数値は1つのターン中に、『1』点までしか増えない。

このキャラクターは、【カウント：後衛殺し】の数値を消費して、行動決定ダイスを振る代わりに、下記の効果を発動させることが出来る。

・【射程∞】指定したキャラクター1人に、2Dダメージを与える。【消費カウント：4】

○解説：

あまりのコスト・パフォーマンスの悪さに忘れられがちだが、ゴーレムの膂力——繊細な造りのタウロッケは、非力な方とはいえ——と正確な演算能力によって放たれる矢は、熟達した弓兵のそれに匹敵する。まあ、もともと、一体分の制作費用で、ベテラン弓兵を軽く数十人は育成出来るのであるが。

トライアル敗退後、美観を重視する貴族向けに護衛として小数が生産、提供されたが、目立った戦果を挙げたという記録は残っていない。

◆隠しレイピア

○効果：このキャラクターは、行動決定ダイスを振る代わりに、下記の効果を発動させてもよい。

・【射程1】指定したキャラクター1人に、1ダメージを与える。

○解説：接近戦に持ち込まれた場合に備えて、腕部にレイピアを収納している。掌の根元から、刃だけが突き出てくる。とはいえ、護身用の小振りな物なので、これを使うぐらいなら逃げた方がいいだろう。

◆属性変換システム 【風→火】

○効果：このキャラクターは火属性のカードも2枚までデッキに組み込むことが出来る。

○解説：試作型の精霊力変換システムを搭載している。

wvn-you006-TG04-cha01-ver.1.0 illust:-

ステータスメモ

この変化×3つ

ステータスメモ

この変化×5つ

ステータスカード

被ダメージ+1

ステータスカード

被ダメージ+1

ステータスカード

被ダメージ+1

ステータスカード

被ダメージ+1

ステータスカード

被ダメージ+1

ステータスカード

被ダメージ+1

アクションカード **C -2**

イラスト： -

『錬脈材』
 コスト：-2 属性：無 他条件：なし
 ●効果：自分のHPを直接2点減らす。
 ●解説：錬脈材とは、魔力を流す細かい『道』を内部に焼き付けた、ゴーレム用の素材やパーツ全般のこと。人間で言えば、血管の通っている腕や足のような物で、心臓部である魔導コアの性能が良くても、こちらが駄目なら、完成品に期待は持てない。外観からは出来が分かり辛い為、掘り出し物が見つかることもあれば、不良品を掴まされることもある。

wvn-you006-TG04-act01-ver. 1.0

アクションカード **C -1**

イラスト： -

『柔肌鋼（シルキー・メタル）』
 コスト：-1 属性：無 他条件：なし
 ●効果：自分のHPを直接1点減らす。
 ●解説：普段は人間の肌のように柔らかく、魔力を強く通した時にだけ、鋼の如く硬くなる、特殊な錬金鋼。ゴーレム娘の外観を人に近づけるのに用いられる。奇襲等を受けた時、反応が遅れると柔らかい状態で攻撃を喰らってしまう為、戦闘向きとは言い難い。一応、掌が武器を握り易くなる等の利点も、あるにはあるが。

wvn-you006-TG04-act02-ver. 1.0

アクションカード **C 0**

イラスト： -

『球体関節のお手入れ』
 コスト：0 属性：無 他条件：なし
 ●効果：このターンは何も行動しない。
 ●解説：ゴーレム娘の関節は球体関節になっている。魔力を流すと、受けとの間に力場が生じ、生物の如く滑らかに動作するようになるのだ。汚れが詰まっていると反応が鈍くなる為、小まめなお手入れは欠かせない。

wvn-you006-TG04-act03-ver. 1.0

アクションカード **C 1**

イラスト： -

『アーティフィシャル・ジュエル・ヘアー』
 コスト：1 属性：無 他条件：種族名に「ゴーレム」を含む。
 ●効果：自分に、ネームド・ステータス『精霊力の吸束』（効果はステータスカードを参照のこと）を付与する。
 ●解説：錬金術が宝石を『溶かす』過程で生まれた、柔らかい状態で安定した宝石を、髪状に加工してゴーレム娘の頭部に飾り付けた物。通常、透明さは失われている。精霊力を伝達する性質があり、余剰精霊力の放出や吸収、駆体の冷却等に使われる。なので、長い方が有利と言える。とはいえ、髪が長ければ接近戦で掴まれてしまうなどの別の弊害が出てくるので、そこら辺は兼ね合いの問題だ。普通は価値の低い人造宝石が使われるが、なんとタウロックの髪は、天然のエメラルド製。それを後頭部で結わえて、幾つかの縦ロールの房にしている。

wvn-you006-TG04-act04-ver. 1.0

アクションカード **C 3**

イラスト： -

『錬金王国の支給弓』
 コスト：3 属性：風、弓
 他条件：なし
 ●効果：【射程3】指定したキャラクター1人に、1D-2（結果が0以下の時は1として扱う）ダメージを与える。
 ●解説：大量生産、安定供給に重きを置かれた、シンプルな構造の弓。街道警備で野盗の相手をする程度なら、これでも十分だが、心得のある者は自作した方が性能は良いらしい。

wvn-you006-TG04-act05-ver. 1.0

アクションカード **C 5**

イラスト： -

『A・コンポジット・ボウ』
 コスト：5 属性：風、弓
 他条件：なし
 ●効果：【射程3】指定したキャラクター1人に、1Dダメージを与える。
 ●解説：何でもかんでも人造で賄いたがる錬金術師が、神への挑戦と称して作成した、複合弓。天然素材に頼らず、研究室で合成した素材だけを用いていることが特徴。真面目に作られているらしく、薬品臭いことを除けば、十分に耐え得る性能を持つ。ちなみに、AはアルケミーのA。

wvn-you006-TG04-act06-ver. 1.0

アクションカード **C 6**

イラスト： -

『ウーケビリカ族の呪詛弓』
 コスト：6 属性：風、弓、呪
 他条件：なし
 ●効果：【射程5】指定したキャラクター1人に、1D-2（結果が0以下の時は1として扱う）ダメージを与える。
 ●解説：得体の知れない骨や腱で作られている、密林のアマゾネス部族の呪術師が使う弓。相手に呪詛を掛けてから、これを射ると、どんなに遠く離れていても必ず突き刺さる……らしい。呪術上の必要が邪魔をしたのか、弓としての造りは荒く、威力は低い。本来は鏝に毒を塗って使うのだろう。

wvn-you006-TG04-act07-ver. 1.0

アクションカード **C 8**

イラスト： -

『風宿りの強弓』
 コスト：8 属性：風、弓
 他条件：なし
 ●効果：【射程5】指定したキャラクター1人に、1Dダメージを与える。
 ●解説：風宿樹を弓幹（ゆがら）、翠天竜の巻き鬚を弦に用いた、タウロックの専用武装。物質的に優れているだけでなく、魔法的にも高い価値を有し、風を味方につけた矢が何処までも飛んでいくと云われている。これを贈った製作者の頭の中からは、トライアルや生産性のことなど、綺麗さっぱり消え失せていたと思われる。

wvn-you006-TG04-act08-ver. 1.0



アクションカード

C 10

アニメーション/フリー素材提供: Whitecat 様

illustration: -

『次元追跡機構ウケト』

コスト: 10 属性: 風&弓

他条件: なし

●効果:【射程∞】指定したキャラクター1人に、1Dダメージを与える。
 ●解説: 錬金術師のとある一派が主張する、風の小神『瘴(さわ)る制裁ウケト』を呼び表す言葉。神々が人格を持つという常識を否定し、より高位の存在が用いる世界運営の為のツールに過ぎないとする見解が、はたしてどれほど真実に近いのか、確かめる術は、今の所、見出(みいだ)されていない。

wvn-you006-TG04-act09-ver. 1.0



アクションカード

C 3

アニメーション/フリー素材提供: Whitecat 様

illustration: -

『風導のリアエリア・ハンティング』

コスト: 3 属性: 風&弓

他条件: なし

●効果:【射程3~4】指定したキャラクター1人に、1Dダメージを与える。
 ●解説: 自由奔放な風霊の力が魔導コアから身体へ流れるがままに矢を射る。横風などの妨害を受けること無く、伸び伸びと翔けた矢が、敵陣の奥深くを貫くことだ。しかし、その反面、近局的を狙うことは、動作その物が拒絶してしまう。

wvn-you006-TG04-act10-ver. 1.0



アクションカード

C 3

アニメーション/フリー素材提供: Whitecat 様

illustration: -

『風叫のピンポイント・ハンティング』

コスト: 3 属性: 風&弓

他条件: なし

●効果:【射程[5]】指定したキャラクター1人に、1D+2ダメージを与える。また、指定出来る対象が存在しない場合、自分のHPを1点回復する。
 ●解説: 最大射程の為の最適仰角を付ける、弓撃プログラム。距離や的に融通は利かないが、彼方より飛来する矢は敵陣に動揺を招くことだろう。

wvn-you006-TG04-act11-ver. 1.0



アクションカード

C 3

アニメーション/フリー素材提供: Whitecat 様

illustration: -

『風騒のチキン・ハンティング』

コスト: 3 属性: 風&弓

他条件: なし

●効果:【射程: 1~5『以外』/射程を変更する効果の影響を受けない】指定したキャラクター1人に、2Dダメージを与える。
 ●解説: 自由を求めるのと同じぐらい、風霊は悪戯好きでもある。自分の居る場所が安全だと信じて疑わない輩に矢を当てるような、意地悪で残酷な遊びを好む。

wvn-you006-TG04-act12-ver. 1.0



アクションカード

C 2.5

アニメーション/フリー素材提供: Whitecat 様

illustration: -

『羽毛を散らすレイ・フィンガー』

コスト: 2.5 属性: 風&弓

他条件: なし

●効果:【射程3~4】キャラクターを1人指定する。対象が、飛行属性を持つか、飛行属性のある状態変化を付与されている場合は、1Dダメージを与える。それ以外の場合は、1D-2(結果が0以下の時は1として扱う)ダメージを与える。
 ●解説: タウロッケの指は、ゴーレムの臂力で専用の強弓を引く力が集中してかかる為、頑丈さと精密さの両方が要求される。特に念入りに造り込まれており、その部分の制作費だけでも、一体分の値段と勘違いしてしまいそうな程だ。

wvn-you006-TG04-act13-ver. 1.0



アクションカード

C 4

アニメーション/フリー素材提供: Whitecat 様

illustration: -

『空を閉ざすバシリスク・アイ』

コスト: 4 属性: 風&弓

他条件: なし

●効果:【射程3~4】キャラクターを1人指定する。対象が、飛行属性を持つか、飛行属性のある状態変化を付与されている場合は、1D+2ダメージを与える。それ以外の場合は、1Dダメージを与える。
 ●解説: タウロッケの瞳は、弓撃プログラムと連動した特注品である。相手を視た瞬間に射落とすという意味を込めて、魔獣の名が冠されている。

wvn-you006-TG04-act14-ver. 1.0



アクションカード

C 3

アニメーション/フリー素材提供: Whitecat 様

illustration: -

『対空プログラム: スター・エリミネーター』

コスト: 3 属性: 風&弓

他条件: なし

●効果:【射程3~4】キャラクターを1人指定する。対象が、飛行属性を持つか、飛行属性のある状態変化を付与されている場合は、1D+2ダメージを与える。それ以外の場合は、1D-2(結果が0以下の時は1として扱う)ダメージを与える。
 ●解説: 対空監視を強める、タウロッケの行動プログラム。その分、地上への対応が疎かになってしまうことは否めない。

wvn-you006-TG04-act15-ver. 1.0



アクションカード

C 4

アニメーション/フリー素材提供: Whitecat 様

illustration: -

『蒼穹穿つ一矢』

コスト: 4 属性: 風&弓

他条件: なし

●効果:【射程∞】キャラクターを1人指定する。対象が、飛行属性を持つか、飛行属性のある状態変化を付与されている場合は、2Dダメージを与える。それ以外の場合は、1ダメージを与える。
 ●解説: ゴーレムの臂力と強弓が生む、蒼穹に孔を穿つかとすら思える、凄まじい一射。太陽すら射落としかねない——とは、流石に言い過ぎか。

wvn-you006-TG04-act16-ver. 1.0



アクションカード

C 9

『ウーケビリカ族の呪詛弓+』

コスト：9 属性：風、弓、呪
他条件：デッキ構築時点で、初期HPを-5する。

●効果：【射程5】指定したキャラクター1人に、1D-2（結果が0以下の時は1として扱う）ダメージを与える。また、その効果によって対象のHPが減った場合、対象にネームド・ステータス『ウケト神の翡翠毒』（効果はステータスカードを参照のこと）を付与する。

●解説：

鏃に翡翠毒という部族伝来の呪毒を塗りつけた、ウーケビリカ族の呪詛弓の本来の姿。ちなみに「ウーケビリカ」というのは、ウケト神の花嫁という意味で、伝承によるウケト神の性別が不明な為、様々な憶測を呼んでいる。

wvn-you006-TG04-act17-ver. 1.0

Illustration



アクションカード

C 4

『騎馬人弓兵の疾走』

コスト：4 属性：風、弓
他条件：種族名に「半騎人、人馬、ケンタウロス」のいずれかを含む。

●効果：【射程3】まず、ポジション移動を1回行ってよい。次に、指定したキャラクター1人に、1D-2（結果が0以下の時は1として扱う）ダメージを与える。その後、もう1回、ポジション移動を行ってもよい。

●解説：ケンタウロス族の弓兵は厄介だ。馬の下半身による機動力は言うに及ばず、その上、身体の構造的に、人間の騎兵よりも遥かに射撃時の安定性が高いのである。

wvn-you006-TG04-act18-ver. 1.0

Illustration



アクションカード

C 3

『エメラルド・フラッシュ・ミトン』

コスト：3 属性：風 他条件：なし
●効果：【射程1】ラインを1つ指定する。そこにいるキャラクター全員に、1ダメージを与える。

●解説：一箇所に定着しにくい風霊の力の性質を逆用し、緑光を放つ放出兵器として仕上げた、ゴーレム用の換装砲戦腕。手先がミトンを嵌めたような形状をしていることから、こう名付けられた。収束が上手く行っていない為、指先に当たる部分に開いた長方形の噴出孔から、扇形的光線を近距離にばらまく形になる。美観の問題により、タウロクゲには与えられていない。

wvn-you006-TG04-act19-ver. 1.0

Illustration



アクションカード

C 1

『圧迫面接』

コスト：1 属性：風 他条件：なし
●効果：【射程1】指定したキャラクター1人に、『被ダメージ+1』の修正（状態変化）を付与する。この効果は重複する。

●解説：

「ほう。エメラルド製のゴーレム。実に美しい。……で、戦場漁りや敵国の兵士達にボーナスでも支給してやるつもりなのかね？ 彼女の鹵獲を目当てに、隣国が大挙して攻め寄せてくるだろうな。そのゴーレム一体で撃退して貰うが、可能かね？」「弓？ 硬い肌を持っていないが、突撃する柔らかい人間達の後手で、ちまちまと矢を射って下さる訳だ。さぞ素晴らしい貢献を、軍にしてくれるのだろうか？」

wvn-you006-TG04-act20-ver. 1.0

Illustration



アクションカード

C 2

『風向き変更』

コスト：2 属性：風 他条件：なし
●効果：

自分に、ネームド・ステータス『暴風一過』（効果はステータスカードを参照のこと）を付与する。

●解説：

風の猛威が席捲した後、戦闘の流れは一変していた。

wvn-you006-TG04-act21-ver. 1.0

Illustration



アクションカード

C 6

『プライベート・ハリケーン』

コスト：6 属性：風 他条件：なし
●効果：【射程1】指定したキャラクター1人に、ネームド・ステータス『青空の放物線旅行』（効果はステータスカードを参照のこと）を付与する。

●解説：極めて限定された範囲に小さな竜巻を産み出す魔法の、無人詠唱装置を起動する。これに巻き込まれた者は、天高く投げられた後、大地へ叩きつけられることとなる。

wvn-you006-TG04-act22-ver. 1.0

Illustration



アクションカード

C 1

『風妃の覚醒』

コスト：1 属性：風 他条件：なし
●効果：

■1. まず、自分に付与されている、構え属性を持つ全てのネームド・ステータスを破棄する。次に、NS『風妃烈弓の構え』か『風妃翔弓の構え』のどちらか1枚を選んで、自分に付与する。 ■2. 「効果1」を発動させないことで、自分のHPを1点、回復させてもよい。

●解説：激しい衝撃を受けるなどして、タウロクゲが意識を手放すと、時折、別の人格が身体の主導権を握ることがある。どうも、造りが豪勢過ぎて、力ではなく高位の精霊その物が宿ってしまったようだ。「妾の寝所が無能の誹りを受け続けるのは、ちと面白くないのう。どれ、一つ、人智を超えた風雅の業前、見せてくれようか」

wvn-you006-TG04-act23-ver. 1.0

Illustration



アクションカード

C 4

『風妃の覚醒+』

コスト：4 属性：風 他条件：なし
●効果：

■1. まず、自分に付与されている、構え属性を持つ全てのネームド・ステータスを破棄する。次に、NS『風妃天弓の構え』を、自分に付与する。 ■2. 「効果1」を発動させないことで、自分のHPを2点、回復させてもよい。

●解説：激しい衝撃を受けるなどして、タウロクゲが意識を手放すと、時折、別の人格が身体の主導権を握ることがある。どうも、造りが豪勢過ぎて、力ではなく高位の精霊その物が宿ってしまったようだ。「妾の寝所が無能の誹りを受け続けるのは、ちと面白くないのう。どれ、一つ、人智を超えた風雅の業前、見せてくれようか」

wvn-you006-TG04-act24-ver. 1.0

Illustration

Illustration

アクションカード **C 1**

イラスト： -

『鞆を投げ付ける』
 コスト：1 属性：風 他条件：なし
 ●効果：場にフィールドカード『風の風ぐ決戦場』を設置する。
 ●解説：国際会議の場などで、国家の手袋とも言うべき、国王の武具の鞆を投げ付ける行為は、相手の国家への宣戦布告や徹底抗戦の意思表示を意味する。「この抜き身の剣を、貴様を討ち滅ぼすまで鞆に収めるつもりは無い」という決意を示したものと解されるのだ。そこから転じて、組織の構成員が武具の鞆を投げ付ける行為は、相手の組織への宣戦布告を意味する。

wvn-you006-TG04-act25-ver. 1.0

アクションカード **C 2**

イラスト： -

『草で編まれた招待状』
 コスト：2 属性：風 他条件：なし
 ●効果：場にフィールドカード『ウケトの神覧試合』を設置する。
 ●解説：『射逃さぬ者』の二つ名を持つ、神々の与える懲罰の代行者、風の小神『瘴（さわ）る制裁ウケト』は、弓の使い手から信仰されている。今、貴方の元へ届いた、草で編まれた緑色の奇妙な物体は、弓使いとしての優れた伎倆を認められ、秘密の神覧試合へと招待された証である。

wvn-you006-TG04-act26-ver. 1.0

アクションカード **C 4**

イラスト： -

『コール・タービュランス』
 コスト：4 属性：風 他条件：なし
 ●効果：場にフィールドカード『矢除けの風乱領域』を設置する。
 ●解説：自由を好む風霊を、魔術的に一箇所へ縛り付けることで激怒させ、辺りに突風を吹き荒れさせる気象呪文。矢除けとして絶大な効果があるものの、風霊に嫌われてしまうので、多用は避けるべきだろう。

wvn-you006-TG04-act27-ver. 1.0

アクションカード **C 1**

イラスト： -

『明かされる闇』
 コスト：1 属性：魔王 他条件：なし
 ●効果：チームを1つ指定する。その所属キャラクター全員に、悪属性を与える。
 ●解説：「諸君ご自慢の『無人』詠唱装置。その中枢に使われているのがホームクルスの脳だというのは、ご存じかね？」 復讐と刑罰の魔王ザーバツハ / ——魔術・魔法とは、知性体の業（わざ）である。従って、無人詠唱装置の素材となったホームクルスの脳も、『その状態で精神活動を継続』していなければならない。魔導器の一部にされ境遇に呻吟しながらも、魔術的な信号を送られると、即座に反応して習得した魔術を行使させられる日々。無人詠唱装置の耐用年数とは、素材の脳が考えることを止め、精神的な死を迎えるまでの時間である。

wvn-you006-TG04-act28-ver. 1.0

アクションカード **C 0**

イラスト： -

『烈風の刻印』
 コスト：0 属性：無 他条件：なし
 ●効果：自分のHPを直接2点減らす。 / また、このカードがデッキにセットされ、使用可能である限り、このキャラクターは風属性も持っているものとして扱う。
 ●解説：風霊と契約を交わした証。代償は契約者の生命力である。

wvn-you006-TG04-act29-ver. 1.0

アクションカード **C 0**

イラスト： -

『彼方より注がれる熱病じみた眼差し』
 コスト：0 属性：無 他条件：なし
 ●効果：自分のHPを直接3点減らす。 / また、このカードがデッキにセットされ、使用可能である限り、このキャラクターは風属性と呪属性も持っているものとして扱う。
 ●解説：何の因果か、呪わしき弔鐘の凶鳥ヴゾソフィアンカに、獲物として見初められてしまった証。その末路には、破滅しか待っていない。

wvn-you006-TG04-act30-ver. 1.0

フィールドカード **S 0**

イラスト： -

『風の風ぐ決戦場』
 分類：フィールドカード
 属性：風 難所度：0
 ●効果：ゲーム上の効果は何も無い。
 ●解説：静かに風の風ぐ此の場所には、戦いに横槍を入れてくるような物は、何も無い。さあ、いざ尋常に、決戦である。

wvn-you006-TG04-fie01-ver. 1.0


フィールドカード **S 1**

イラスト： -

『ウケトの神覧試合』
 分類：フィールドカード
 属性：風 難所度：1
 ●効果：弓属性を持つ全てのアクションカードから発生するダメージ値は、『+2』される。また、弓属性を持つ全てのアクションカードは、行動として選ばれた際、そのターン中のみ、射程を『+1』してもよい（しなくてもよい）。
 ●解説：ここに、ウケト神へと捧げる神覧試合を執り行う。必中の輩（ともがら）よ、各々、奮起せよ。

wvn-you006-TG04-fie02-ver. 1.0

フィールドカード **S 2**




『矢除けの風乱領域』
 分類：フィールドカード
 属性：風 難所度：2
 ●効果：全てのアクションカードは、射程を『1』に変更される。ただし、射程∞のアクションカードには影響を与えない。
 ●解説：戦場を、激しい突風が不規則な方向へ吹き荒れている。弓や銃などを用いることは、非常な困難を伴うだろう。風霊の激怒によって齎されたこの事象の中では、相手の背後へ転移するなど、魔術的な跳躍すら阻まれてしまう。

Illustration: -

Material: Pony / Pony
 Provided by: Whitecat

wvn-you006-TG04-fie03-ver. 1.0

ステータスカード **I 1**




『精霊力の吸束』
 分類：ネームド・ステータス
 属性：無 影響力：1
 ●効果：このキャラクターが次に振るダイスの出目は、『+1』される。この効果が発揮された場合、このネームド・ステータスは破棄される。重ね掛けは不可。同名のNSを付与されているキャラクターに、このNSを付与することは出来ない。
 ●解説：逆立った貴方のジュエル・ヘアから、元になった宝石に対応する精霊力が流れ込んでくる。それを上手く束ねられれば、次の一撃は強力な物となることだろう。

Illustration: -

Material: Pony / Pony
 Provided by: Whitecat

wvn-you006-TG04-sta01-ver. 1.0

ステータスカード **I 2**




『ウケト神の翡翠毒』
 分類：ネームド・ステータス
 属性：風、呪、毒 影響力：2
 ●効果：この状態変化を付与されているキャラクターは、自分のターン開始時にHPを直接1点減らされる。重ね掛け可。「ウケト神の翡翠毒」が2つ以上付与される場合もありうる。
 ●解説：緑色の毒が血管内で増殖して死に至るといふ、悍ましい呪毒。これの使用は、風の小神『瘴(さわ)る制裁ウケト』の与える懲罰の代行であるとされている。

Illustration: -

Material: Pony / Pony
 Provided by: Whitecat

wvn-you006-TG04-sta02-ver. 1.0

ステータスカード **I 3**




『暴風一過』
 分類：ネームド・ステータス
 属性：風 影響力：3
 ●効果：フェイズ開始時に効果。このフェイズ中、キャラクター達の行動する順番を、通常の行動順の逆に変更する。つまり、最下位のキャラクターから順番に行動を行うように変更する。尚、トークン枠内部の行動順には影響を与えない。／重ね掛けは不可。同名のNSを付与されているキャラクターに、このNSを付与することは出来ない。
 ●解説：理不尽に吹き荒れた暴風は、戦闘行為の前提を根底から覆し、新たな展開を齎した。この条件下では、攻めていた者は追われ、守っていた者は逆襲に転じることとなるだろう。

Illustration: -

Material: Pony / Pony
 Provided by: Whitecat

wvn-you006-TG04-sta03-ver. 1.0

ステータスカード **I 1**




『青空の放物線旅行』
 分類：ネームド・ステータス
 属性：風、飛行 影響力：1
 ●効果：このネームド・ステータスを付与されている間、このキャラクターの全てのキャラクターとの距離は、ポジションに関わらず、『3、4、5』のどれでもあるとして扱う。どれか1つに決めなければならない場合は、そのターンの主が決定する。また、自分のターン開始時に、このNSを失う。その際、1Dダメージを受ける。
 ●解説：小型の竜巻によって空高く放り投げられた貴方は、優雅な空旅を楽しんでいる。最終落下地点がとても硬いであろうことは頭から締め出して、今は存分に解放感に浸ろうではないか。

Illustration: -

Material: Pony / Pony
 Provided by: Whitecat

wvn-you006-TG04-sta04-ver. 1.0

ステータスカード **I 2**




『風妃烈弓の構え』
 分類：ネームド・ステータス
 属性：風、構え 影響力：2
 ●効果：自分のデッキにセットされている、「射程3以上」かつ「属性に『風』『弓』の両方を含む」アクションカードは、与えるダメージ値が『+2』される。
 ●解説：脆きこと、板切れの如し、鉄鎧。底まで地穿つ、風妃の矢。

Illustration: -

Material: Pony / Pony
 Provided by: Whitecat

wvn-you006-TG04-sta05-ver. 1.0

ステータスカード **I 2**




『風妃翔弓の構え』
 分類：ネームド・ステータス
 属性：風、構え 影響力：2
 ●効果：自分のデッキにセットされている、「射程3以上」かつ「属性に『風』『弓』の両方を含む」アクションカードは、射程を『+1』される。
 ●解説：風切り音、聞こえた時には、もう遅い。果てまで届く、風妃の矢。

Illustration: -

Material: Pony / Pony
 Provided by: Whitecat

wvn-you006-TG04-sta06-ver. 1.0

ステータスカード **I 3**



『風妃天弓の構え』
 分類：ネームド・ステータス
 属性：風、構え 影響力：3
 ●効果：この状態変化を付与されているキャラクターは、自分のターン開始時にHPを直接1点減らされる。／また、自分のデッキにセットされている、「射程3以上」かつ「属性に『風』『弓』の両方を含む」アクションカードは、射程を『+2』される。更に、同条件のアクションカードによるダメージ値に、『射程-対象との距離』の値を上乗せする。但し、射程「∞」のアクションカードに、この効果は適用されない。
 ●解説：「うむ。いかん。ちと、本気を出し過ぎてしまった。これでは、この石細工娘の身体が壊れてしまうのう……」

Illustration: -

Material: Pony / Pony
 Provided by: Whitecat

wvn-you006-TG04-sta07-ver. 1.0