

掲示板っばいの (wiki内版) 過去ログ8

上が新。

- 《生神の勇猛提督ギリアーナ》は自然文明です -- 氷月
- 生神の勇猛提督ギリアーナ
コスト(7)
クリーチャー:ホーン・ビースト
パワー:5000
このクリーチャーをバトルゾーンに出した時、自分の山札の上から3枚を表向きにする。その中にある名前に《生神》とあるカードを全て自分の手札に加え、残りを好きな順序で山札の一番下に戻す。
相手のターン中にこのクリーチャーが手札から捨てられる時、墓地に置くかわりにバトルゾーンに出してもよい。 -- 氷月
- 青騎士の魚雷提督ラメンバー
水 (7)
クリーチャー:ゲル・フィッシュ
パワー:5000
このクリーチャーをバトルゾーンに出した時、自分の山札の上から3枚を表向きにする。その中にあるすべての名前に《青騎士》とあるカードを自分の手札に加え、残りを好きな順序で山札の一番下に戻す。
相手のターン中にこのクリーチャーが手札から捨てられる時、墓地に置くかわりにバトルゾーンに出してもよい。 -- 氷月
- 無い頭を使って色々と思いを巡らせた結果、考え方に若干の変化が芽生えましたので、申し訳ありませんが の書き込みはひとまず無視して頂ければ幸いです(^_^;) -- ぐりぐら
- 今後のオリカ作りの参考にと思い、各オリカエキスパンションに目を通して気付いたのですが、単色6マナでパワー7000デメリット無し(加えて非バニラ)のクリーチャーが11体(うち6枚が火文明)もいるんですね..... -- ぐりぐら
- もう一枚

青騎士ルナ・シルバーエッジ 水文明 (4)

クリーチャー:サイバー・ムーン 5000

このクリーチャーを召喚する以外の方法によってバトルゾーンに出した時、自分の山札を見て、その中から名前に《青騎士》とつくカードを1枚選んで相手に見せ、手札に加えてもよい。その後、山札をシャッフルする。

ブロッカー

このクリーチャーは攻撃できない。

(F)青騎士の結束は、共通の目的と確固たる方程式によって固く結ばれている。綻びなどありはしない。 -- ぐりぐら

- 枚数が少なめなので今回はこちらに投稿させていただきます。

生神の賢者ホワイト・パングルフ 自然文明 (4)

クリーチャー:ドリームメイト 3000

自分の他の名前に《生神》とつくクリーチャーをバトルゾーンに出した時、自分の山札の上から1枚目を表向きにする。そのカードが名前に《生神》とつくカードであれば、手札に加えてもよい。そうしない場合またはそれ以外のカードである場合、そのカードを持ち主のマナゾーンに置く。

(F)見た目に騙されるでない!! その者の魂を、脈々と受け継がれてきた命の歴史を見通すのじゃ! 生神の賢者ホワイト・パングルフ

#手札補充&マナブーストを兼ねたシステムクリーチャー。

昔は白ではなく灰色だった、紅蓮に燃え盛るデーモン・コマンドと単身戦って勝った等々の逸話があるのかないとかw

-- ぐりぐら

- ・ 生神の神羅ガルバディア・ムーン 自然文明(6) ビーストフォーク/ルナテック・エンペラー 進化クリーチャー 13000 究極進化:バトルゾーンにある自分の自然の進化クリーチャーの一体上に置く。Tプレイヤー このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、破壊された時、マナゾーンから進化でない「生神」とつくクリーチャーを一体バトルゾーンに出してよい。
 コメント:生神の神羅。
 -- 大和
- ・ 青騎士の神羅エリサベレ・ムーン 水文明(7) サイバーコマンド/ルナテック・エンペラー 進化クリーチャー 12000 究極進化:バトルゾーンにある自分の水の進化クリーチャーの一体上に置く。Wプレイヤー自分が「青騎士」とつくクリーチャーを出した時、カードを1枚引いてよい。その後、相手は自分のクリーチャーを1体手札に戻さしてよい。
 コメント:青騎士の神羅。
 -- 大和
- ・ 暁と永遠の神罰
 光/自然(7)
 S・トリガー
 相手のパワー5000以下のクリーチャーを一体持ち主のマナゾーンに置く。その後、そのクリーチャーよりもコストが小さい相手のクリーチャーを全てタップする。 -- 氷月
- ・ 聖霊王機ミルムル 光文明(6)
 クリーチャー：アーク・セラフィム/エンジェル・コマンド/グレートメカオー/5500
 自分のクリーチャーが攻撃する時、相手のクリーチャーを1体、タップしてもよい。
 作成者：GiS -- GiS
- ・ 白騎士の開眼者ライチョウ VR 光文明(6)
 進化クリーチャー：メカサンダー/10500(14500+ =1000)
 進化-自分の名前に《白騎士》とあるクリーチャーまたはメカサンダー1体の上に置く。
 W・プレイヤー
 メテオバーン-このクリーチャーが攻撃する時、自身の進化元を1枚墓地に置いてよい。
 そうした場合、コスト6以下の光の呪文を1枚、自分のマナゾーンにからコストを支払わずに唱える。
 作成者：GiS -- GiS
- ・ 《蒼神龍インフィニティレイア》はオーバースペックとか言うモノではありません。
 単体のクリーチャーが何の条件もなくその能力を持つこと自体があまりにも強力すぎます。 -- GiS
- ・ 蒼神龍インフィニティレイア 水文明(8) ポセイディア・ドラゴン クリーチャー 6000 このクリーチャーをタップした時、その後、このクリーチャーをアンタップする。
 コメント:神帝のドラゴン版。
 -- 大和
- ・ ぐりぐらさん>>たしかに文明的には闇の効果ですが、最近のカード(特に顕著なのは神羅ライジングNEX)は違う文明の効果を持っているのでいいのかなーとも思いましたが、やはり危険な気がするので
 進化ではないパワー6000以下のクリーチャーに変更したいと思います。
 -- APOLLO
- ・ エボリユート・フォースを見て思いつきました。
 エボリユート・プラス(このクリーチャーの上に置いている時、進化クリーチャーは次のEP能力を得る。)
 EP-このクリーチャーがシールドをブレイクする時、代わりにそのシールドを墓地に置く。
 発案者：GiS -- GiS
 - ・ 電影山脈バシカラ
 ではパワーアタッカーを無くし、パワーを7000にします。そして「相手プレイヤーを攻撃できない」追加
 - ・ 進化と退化の魔方陣
 選択効果で -- 氷月
- ・ > ボルメテウス・碎進・ドラゴン
 「このクリーチャーがアタックするとき、相手の進化ではないクリーチャーを1体選び、破壊する。」の部分にバランス的にも文明的にもちょっと違和感を感じました。

なんとも主観的な意見で大変申し訳ないのですが、一応ご参考程度に。 -- ぐりぐら

- エボリューション・フォース > なるほど、軽い進化クリーチャーを逆に利用するわけですね！使わせていただきます。

進化と退化の魔方陣 > コストを下げて選択効果にしたらどうでしょうか？進化元マナ行き効果が使いたい時に不便になると思ったので。

電影山脈バシカラ > 「7/7000」にする、「相手プレイヤーを攻撃できない」、「パワーアタッカーの数値を減らす」、くらいしないと壊れカードになります。 -- 烏鷲

- ボルメテウス・碎進・ドラゴン

7マナ パワー6000 アーマードドラゴン/サムライ

このクリーチャーがアタックするとき、相手の進化ではないクリーチャーを1体選び、破壊する。

エボリューション・フォース - このクリーチャーのブレイクするシールドは、手札に加えられる代わりに墓地におかれる。

Wブレイカー

(F)進化の力を手にその龍はどこまでも強くなるであろう！ -- APOLLO

- 新能力的なものということで、提案。

エボリューション・フォース - このクリーチャーをバトルゾーンに出したとき、バトルゾーンにある自分の進化クリーチャーを1体選ぶ、そのクリーチャーがバトルゾーンにある間、このクリーチャーは次のE F能力を得る。

E F -

という感じです。かぶってたらすいません。 -- APOLLO

- 進化と退化の魔方陣

水/自然 (7)

S・トリガー

進化クリーチャーを1体選ぶ、その一番上にあるカードを持ち主の手札に戻す。

進化クリーチャーを1体選ぶ、その下にあるカードを全て持ち主のマナゾーンに置く。 -- 氷月

- 孤天の精霊エルフィメス光 VR エンジェル・コマンド (7) 8500 自分の呪文を唱えるコストは1少なくなる ブルース BS-このクリーチャーはブロッカーを得、呪文を唱えた時、デッキの一番上のカードか手札を一枚シールドゾーンに置く W・ブレイカー -- マイルス

- 電影山脈バシカラ

火/水 (6)

ビッグマッスル/マーフォーク

クリーチャー

パワー:6000+

ブロッカー

パワーアタッカー+6000

このクリーチャーが攻撃又はブロックする時、クリーチャーを1体選び、持ち主の手札に戻しても良い。

このクリーチャーはアンタップされているクリーチャーを攻撃できる。

覇鏡編 第2弾VR希望 -- 氷月

- 訂正 護法僧アリタニカ

二つ目の効果の最後に「その後、山札をシャッフルする。」を追加 -- 氷月

- 護法僧アリタニカ

自然 (8)

ワンダー・トリック

進化クリーチャー

パワー:7000

進化-自分のワンダー・トリック1体の上に置く。

このクリーチャーをバトルゾーンに出した時、相手のクリーチャーを1体選び、持ち主のマナゾーンに置く。その後、自分の山札を見る。マナゾーンに置いたクリーチャーとコストが同じクリーチャーを1体選び、バトルゾーンに出しても良い。

W・ブレイカー -- 氷月

- ・アポカリプス・チャージャー

光 (7) 呪文

バトルゾーンにクリーチャーが6体以上あれば、それらを全て破壊する。

チャージャー -- 氷月

- ・死神の人形パパラステ

闇文明 (4)

デスパペット

クリーチャー

1000

Sトリガー

このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札の上を四枚墓地に置いてよい。そうした場合、墓地から「死神」とつくクリーチャーを1体墓地から手札に戻してよい。

コメント:スクリームの死神版。

-- 大和

- ・イミテーション・アタッカー

水 (7) 呪文

相手のアンタップされている、攻撃可能なクリーチャーを1体選ぶ。そのクリーチャーで攻撃してもよい。 -- 氷月

- ・>封冥の精霊エザルド

墓地回収、リアニメイト等を完全に無効化するのでもう少し重めでも良いかと

>ヘルゲート

マグナムかコンクリオンをお勧めします。あとは星域ですかね

-- 氷月

- ・ヘルゲートデッキにいるべきカードを教えてください。

-- 大和

- ・封冥の精霊エザルド エンジェルコマンド 光 C (3) 3500 誰も墓地の呪文を唱えることはできない 誰も墓地からクリーチャーを召喚できない 誰も墓地からカードを手札に戻せない (F)死者の力など不要!! 墓地進化対策に(墓地進化使ってみてくださいけど……) -- マイルス

- ・訂正 コスト(9) コスト(11)

パワー:11000 10500 -- 氷月

- ・龍滅光姫ガルシア

光/水 (9)

サイバー・ムーン/メカ・デル・ソル

クリーチャー マナ:1

パワー:11000+

G・ゼロ

手札を9枚以上持つプレイヤーがいれば、このクリーチャーをコストを支払わずに召喚しても良い。

ドラゴン・ブロッカー

ドラゴンとバトルする時、このクリーチャーのパワーは+9000される。

このクリーチャーは相手プレイヤーを攻撃できない。

光器サーシャ+ルナ・コスモビュー -- 氷月

- ・超神羅ガルバディア・ムーン

光・自然文明 (7)

エンジェル・コマンド/ガイア・コマンド/ルナテック・エンペラー

進化クリーチャー

16000

究極進化V:バトルゾーンにある自分の進化クリーチャー2体上に置く。

このクリーチャーが攻撃する時と離れた時、山札の2枚表向きにする。その中にある進化でないクリーチャーを

すべてバトルゾーンに出して、それ以外は手札に加える。

Tブレイカー

コメント:究極進化Vシリーズ。ペガサスを2倍にした能力。

--大和

- 超電磁サイバートウレット

水文明(7)

サイバーコマンド/サバイバー

進化クリーチャー

7000

進化:バトルゾーンにある自分のサバイバーとつくクリーチャーの一体上に置く。

このクリーチャーが攻撃する時、手札からサバイバーの種族を持つクリーチャーを手札からバトルゾーンに出してよい。

Wブレイカー

コメント:進化サバイバー。

--大和

- >《斬隠サイバ・ゲッコウ》

8マナ必要とはいえ、ノーコストで相手クリーチャーのみというのは若干危うい気も..... --ぐりぐら

- クリスタル・チャージャー

水(5) マナ:1

カードを2枚引く。

チャージャー

エナジー・ライトのチャージャー版 --氷月

- リンクするところなります。

神獣神マグ&幻龍神口ロル

水・火・自然・時空文明(9+9)

サイバーコマンド/アーマード・ドラゴン/ガイア・コマンド/ディファレント・ドラゴン/ゴット

クリーチャー

18000

Wブレイカー

Qブレイカー

このクリーチャーは破壊されない。

相手クリーチャーが攻撃する時、相手は自分のクリーチャーを1体山札の下に置く。

このクリーチャーが攻撃する時、パワー6000以外になるように相手クリーチャーを破壊してよい。

--大和

- 幻龍神口ロル

火・時空文明(8)

アーマード・ドラゴン/ディファレント・ドラゴン/ゴット

クリーチャー

9000+

このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の山札を見て、ゴットを1体相手に見してよい。その後、山札をシャッフルする。その後、そのゴットを山札の上に置く。

Wブレイカー

Gリンク:「神獣神マグ」の右側

このクリーチャーがリンクしている時、相手クリーチャーが攻撃した時、相手は自分のクリーチャーを1体山札の下に置く。このクリーチャーが攻撃する時、パワー6000以外になるように相手クリーチャーを破壊してよい。

コメント:覇鏡編第二弾SRを希望します。

--大和

- 神獣神マグ

水・自然文明(8)

サイバーコマンド / ガイア・コマンド / ゴット

9000+

このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の山札を見て、ゴットを1枚相手に見して、山札をシャッフルしてよい。その後、そのゴットを山札の上に置く。

Wブレイカー

Gリンク:「幻龍神ロロル」の左側。

このクリーチャーがリンクしている時、「Qブレイカー」を得て、破壊されない。

コメント:覇鏡編第二弾VRを希望します。

-- 大和

- 邪魂殺生

闇文明(5)

呪文

Sトリガー

自分のクリーチャーを1体破壊してよい。そうした場合、カードを3枚引く。

コメント:邪魂創世のSトリガー版。

-- 大和

- 覇空の精霊ロリアス

光文明(14)

エンジェル・コマンド

クリーチャー

15500

ブロッカー

Tブレイカー

コメント:超でかいブロッカー。

-- 大和

- 氷牙レリナウス5世

水文明(1)

グラウンド・デビル/ナイト

クリーチャー

2000

ブロッカー

このクリーチャーは攻撃出来ない。

コメント:1マナブロッカー。

-- 大和

- もう一つ質問ですけど、JKシリーズどう思います(DM vault見たら結構強い評価されてました) -- マイルス

- ベターMワンショットキル -- 牛乳

- MRCのガチにするなら、ヴィルジニアがいます。

-- 大和

- フルメタルレモンで負けず、オロチ+Rロマノフで山札回復.....レモンすぐに殺されますね。 -- 氷月

- でもそれってキリコより増殖力すごいんじゃないですかね?フルメタルレモンで時間を稼ぎつつ墓地を大量に肥やして、聖域アマテカヤタイズナで降臨!みたいな -- APOLLO

- R・ロマノフをロイヤル・ドリアンでひっぺがしてクリーチャーを大量展開.....なんていう無謀な事を考えていますw -- ぐりぐら

- ロマノフとアレクサンドルを並べて神門うって善悪揃えるオーバーキルデッキとかですかね -- APOLLO

- Rロマノフを使ったデッキを作りたいですね

Rロマノフから一気にビャ八とか -- 氷月

- 質問です、MRC買ったらどんなデッキ作りますか?

自分は、赤白黒のナイト作るうと思ってます -- マイルス

- ロスト・ウィンド

闇(1) 呪文

・自分の山札を見る。その中から一枚選び、持ち主の墓地に置く。その後、山札をシャッフルする。 -- 氷月

- バルケリオス・剣斬・ドラゴン
火文明(8)
アーマード・ドラゴン/サムライ
クリーチャー
6000
Gゼロ:自分のバトルゾーンにサムライドラゴンが3体以上いれば、このクリーチャーをコストを支払わずに召喚してよい。
侍流ジェネレート
Wプレイヤー
コメント:激戦編のVRを希望します。
-- 大和
- 時幻海王グルレイス
水・時空文明(7)
ポセイディア・ドラゴン/ディファレント・ドラゴン
クリーチャー
8000
このカードはマナゾーンにタップして置く。
このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、相手のクリーチャーを1体山札の下に送ってよい。
Wプレイヤー
コメント:覇鏡編第二弾SRを希望します。
-- 大和
- 「アルバレミア」使わせてもらいます。

アルバレミアの城壁 闇文明(5)

城

城 - 自分のシールドをひとつ選び、このカードを付けて要塞化する。その要塞化されたシールドがシールドゾーンから離れた時、

このカードを自分の墓地に置く。(「S・トリガー」能力を使う場合は、このカードを墓地に置く前に使う)
自分のクリーチャーは全て「スレイヤー」を得る。

この城を付けて要塞化したシールドが他の城によって要塞化されていないければ、そのシールドが相手クリーチャーにブレイクされる時、

かわりに自分のシールドを1枚手札に加えてもよい。

フレーバーテキスト: 奴らの前に、呪われた絶壁が立ちはだかる。

作成者: GiS -- GiS

- 氷月さん謝ることはありませんよ。
一つ言っておくとぐりぐらさんの言うようにただコスト論に従うだけでは駄目なときもあります。
そういうときにどうするかで、オリカデザイナーとして腕が試される。
私はそう思ってます。
ところで話は変わりますが、新しいカードを思いつきました。
それがこのアーティファクトです。

宝玉エマージェンシー・オーラ 水文明(2)

アーティファクト

アーティファクト-このアーティファクトを設置、変更、発動、この内いずれかをする時、このカードのコストを支払う。

設置-バトルゾーンに置く時、このアーティファクトをタップまたはアンタップして置く。

変更-このアーティファクトをタップまたはアンタップする。

発動: アンタップ-各ターン、初めて自分がカードを引いた時、発動してもよい。そうした場合、カードを2枚引き、手札を1枚捨てる。

発動: タップ-自分のクリーチャーが破壊される時、発動してもよい。そうした場合、そのクリーチャーを墓地に置く代わりに手札に戻す。

アーティファクトの設置や変更は、召喚やジェネレートと同じフェイズに行うことができる。
発動は条件に合う時、そのカードのコストを支払って行う事が出来る。
manaさえあれば、条件が合うたびに発動することが出来る。
ただし、ある一つの条件が満たされた時には、一度しか発動できない。
例えば相手が攻撃する時、という発動条件であれば、その攻撃につき一回しか発動することが出来ない。
しかし、別々のアーティファクトを連続で使うことは出来る。
だが、デュエルマスターズのゲームデザイン上同時に使うことは出来ない。
水文明はアーティファクトが”得意”であり、墓地からアーティファクトを回収するカードや、コストを軽減したり、サーチする能力がある。 -- GiS

。GiSさん

申し訳ありません。

コスト論について勉強不足でした。

正常なスペックのオリカを作れる様にしたいと思います。

以後気を付けます。

・ぐりぐらさん

ファントム・パイツからS・トリガーを外してコスト-1、チャージャー追加でコスト+2としました。

ちなみにアルバレミアは完全な造語です。 -- 氷月

- ・闇のカードの中には、4manaでタップされているクリーチャーを確定破壊+S・バック付きの《ファンタズム・クラッチ》や、
5manaで無条件に-5000でき、更に特定条件下においては強力な追加効果を発揮する《魔弾口マノフ・ストライク》、
3manaS・トリガー付きで無条件に-2000できる《ファントム・パイツ》(これは《獅子幻獣砲》の存在に寄る所も多々ありそうですが...)といったようなカードもあります。

たしかにコスト論はカードをデザインする上で非常に重要な法則です。

しかしそれ以上に、「そのカードが実用に足るものかどうか」「そのカードがゲーム全体にどの程度の影響を及ぼすのか」を十分考慮する事こそが最も重要なのではないかと自分は思います(実際に既存のコスト論を敢えて破る事で実用性を獲得したカードもありますしね)

長文失礼しました。

-- ぐりぐら

- ・何で効果ごとのコストパフォーマンスを把握してないんです？

でないともともなオリカが作れませんよ。

1ターンのパワーダウンは火力よりパワーを1000多く消費します。

パワー-2000の効果は3000相当になります。

タップされたクリーチャーに効果を限定すれば消費するパワーを1000低減します。

このターン、タップされた相手のクリーチャー1体のパワーは-2000される。

この効果が2000相当の効果です。

パワー2000以下の相手のクリーチャーを1体破壊する。

この火力も2000相当です。

ここまで言えば分るでしょう。

最後に一つ言っておきますが、コストパフォーマンスが正常でもゲーム的には異常なカードは存在します。

その代表例が《スケルトン・バイス》や《ソウル・アドバンテージ》それに《超竜バジユラ》ですね。

これらのカードはゲームデザイン上、非常に強力です。

ハンデスやランデスなど相手の行動を阻害するカードは慎重にデザインしなければなりません。

気を付けてください。 -- GiS

- ・2000でも効果としてはクリムゾン・チャージャーより上位ということに.....(文明が違うので上位互換ではありませんが)

クリムゾン・チャージャーは現状でも十分一線級のカードですし、何かしらの差異をつけて差別化した方がいいように思えます。例えば、一昔前のパワー低下効果に習って対象をタップされているクリーチャーに限定する...というのは如何でしょうか？(これなら-4000位でも問題ないかも？)

ところで、「アルバレミア」というのは氷月さん独自の造語でしょうか？

-- ぐりぐら

- ではアルバレミアは-2000に変更します -- 氷月
- 氷月さんアレバレチャージャーは - 2 0 0 0 するべきです。

-- 大和

- 知ってますが.....何か問題点でも？ -- 氷月
- アルバレ？
クリムゾン・チャージャーを知らないの？ -- GiS
- アルバレミア・チャージャー

闇 (4) 呪文

相手のクリーチャーを一体選ぶ、このターン、そのクリーチャーのパワーは-3000される。

チャージャー -- 氷月

- 俊足の影へセレノーボ

闇文明 (1)

ゴースト

2 0 0 0

このクリーチャーは攻撃した後、破壊する。

コメント:墓地進化デッキに、

-- 大和

- 天雷龍聖ノルサテカを書き直します。

天雷龍聖ノルサテカ 1 (?) 世

光文明 (7)

アポロニア・ドラゴン/ナイト

7 5 0 0

自分が手札からコストを支払って呪文を唱えた時、唱えた呪文以外の墓地にある他の呪文を 1 枚手札に戻してよい。

Wブレイカー

フレーバーテキスト:天雷の力は全てを凌駕する。

コメント:激戦編の第一弾のSRを希望します。

-- 大和

- 訂正 悪魔鎧虫ゲルバルト 悪魔鎧胃ゲルバルト -- 氷月
- 戦攻霊騎ガリアベルク

光/水 (7)

アースイーター/アーク・セラフィム

クリーチャー

マナ:1 パワー:6500

ブロッカー

このクリーチャーがタップした時、相手のクリーチャーを一体タップしても良い。

このクリーチャーが各ターン初めてタップされた時、アンタップしても良い。

タイタンクラッシュ+ です。 -- 氷月

- 悪魔鎧虫ゲルバルト

闇/自然 (8)

ジャイアント・インセクト/デーモン・コマンド

クリーチャー

マナ:1 パワー:6000

シンパシー:デスパペット及びワイルド・ベジーズ
ブロッカー

このクリーチャーが選ばれた時、相手は手札を全て捨てる。このようにして相手が手札を捨てない場合、相手のマナゾーンからカードを四枚選び、持ち主の墓地に置く。

このクリーチャーは攻撃できない。 -- 氷月

- 天雷龍聖ノルサテカはパワー6000でお願いします。

-- 大和

- >天雷龍聖ノルサテカ1(?)世

アンタッチャブルでその能力は流石に凶悪すぎるような.....(汗)

-- ぐりぐら

- 天雷龍聖ノルサテカ1世は選ばれないです。

-- 大和

- 覇刀ガスカレラはサムライクロスギアです。

-- 大和

- 天雷龍聖ノルサテカ1(?)世

光文明(7)

アポロニア・ドラゴン/ナイト

クリーチャー

7000

このクリーチャーは選ばない。

自分が呪文の手札を唱えた時、唱えた呪文以外の呪文を1枚墓地から手札に戻してよい。

フレーバーテキスト:天雷の力は全てを滞らせる。

コメント:激戦編第一弾のSRを希望します。

-- 大和

- 覇刀ガスカレラ

水・火文明(3)

クロスギア

このクロスギアをクロスしたクリーチャーはブロックされなくて、このクリーチャーが攻撃する時、相手の「ブロッカー」を持つクリーチャーを1体破壊してよい。

コメント:矛盾しているクロスギア。

-- 大和

- 天雷光姫ペトログラート

光文明(7)

メカ・デル・ソル/ナイト

クリーチャー

マナ:1 パワー:9000

・ブロッカー

・相手がバトルゾーンにあるクリーチャーを1体選ぶ時、このクリーチャーを選ぶことはできない。(ただし、このクリーチャーを攻撃又はブロックしてもよい)

・W・ブレイカー -- 氷月

- 電磁無頼ノスカオラ

水・自然文明(2)

サイバーロード/ビーストフォーク

クリーチャー

2000+

このクリーチャーが攻撃する時、山札を1枚めくってよい。そのクリーチャーが進化クリーチャーなら手札に加える。それ以外なら山札の下に送る。

パワーアタッカー+2000

コメント:使いやすいカード。

-- 大和

- では《肅清者ベルロア》は6コストパワー5500で。 -- 氷月

- ・ 緑神龍ボルガラド
自然文明 (6)
アース・ドラゴン
クリーチャー
4 0 0 0
このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、山札の上 2 枚をマナゾーンに置いてよい。
コメント:使いやすいドラゴン。
-- 大和
- ・ オイリー・コックローチ 自然 ジャイアントインセクト (1) 5000 このクリーチャーが攻撃する時、マナゾーンに火文明のカードがあれば、攻撃の後、このクリーチャーを破壊する このクリーチャーは破壊された時、マナゾーンに置かれる (F)爆焰特攻! -- マイルス
- ・ 氷月さん > はじめまして！管理人の烏鷲（うろ）です。
早速添削を・・・《ベルロア》は、《白騎士の精霊レオニダス》と比べると、オーバースペックなのが分かります。
能力、種族をそのままにするなら、5コスト・パワー5500もしくは4コスト・パワー4500あたりが妥当でしょうか。
コストとパワーの調整をお願いします。 -- 烏鷲
- ・ 芸のないオーバースペックは好ましくありません。
作り直した方がよいでしょう。 -- GiS
- ・ 激神兵ライア
火文明 (2)
アーマロイド
クリーチャー
3000-
・ このクリーチャーが攻撃する時、相手とジャンケンで勝敗を決めても良い。自分が勝った場合、このクリーチャーのパワーは+3000され、負けた場合は-2000される。 -- 氷月
- ・ 初ですが書いてみます

粛清者ベルロア

光文明 (4)

ソルトルーパー/オリジン

クリーチャー

6500

- ・ ブロッカー
・ このクリーチャーがバトルする時、相手のクリーチャーを2体までタップする。
・ このクリーチャーは相手プレイヤーを攻撃できない。 -- 氷月
- ・ 天雷護聖パナシラテと魔光ピアス・メーフィルはクリーチャーです。
-- 大和
- ・ 爆獣ゲラサド
火文明 (4)
ヒューマノイド/ナイト
クリーチャー
2 0 0 0
自分が呪文を唱えた時、相手の「ブロッカー」を 1 体破壊する。
コメント:普通のカード。
-- 大和
- ・ 天雷護聖バラシラテ
光文明 (4)
ガーディアン/ナイト
2 0 0 0
自分が呪文を唱えた時、クリーチャーを 1 体タップする。

コメント:普通のカード。

-- 大和

- 魔光ピアス・メーフィル

闇文明(4)

ブレインジャッカー / ナイト

2000

自分が呪文を唱えた時、相手のクリーチャーを1体を-1000する。

コメント:普通のカード。

-- 大和

- 瞬壁の聖霊レスティア 光 エンジェルコマンド(7) 7500 S・バック

ブロッカー このクリーチャーを召喚した時、デッキの一番上のカード一枚をシールドゾーンに加える このクリーチャーは相手プレイヤーを攻撃できない -- マイルス

- 炎獄バースト

闇文明(5)

呪文

Sトリガー

相手の多色でないクリーチャーを1体破壊する。

コメント:炎獄スマッシュのSトリガー版。

-- 大和

- 蒼剣豪ルロ

水文明(8)

ポセイディア・ドラゴン / サムライ

進化クリーチャー

12000

進化:バトルゾーンにある自分のサムライの1体上に置く。

このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のバトルゾーンにいる進化でないサムライを好きなだけ手札に戻してよい。その後、手札から手札に戻した分の進化でないサムライをバトルゾーンに出す。

Wプレイヤー

コメント:激戦編のSRを希望します。

-- 大和

- 神壁の精霊ゴルガン

光文明(4)

エンジェル・コマンド

4000

ブロッカー

このクリーチャーは相手プレイヤーを攻撃出来ない。

自分の他の「ブロッカー」のパワーを+3000する。

コメント:ムルムルの上位版

-- 大和

- ミラレス・キャッスル

光文明(4)

城

自分が相手のクリーチャーをタップした時、カードを1枚引いてよい。

コメント:光の城。

-- 大和

- オメガレイク・ドラゴンの破壊は1体で、デストラクション・フレアは予言編第一弾闇のSRを希望します。

-- 大和

- 大地の超人(ガイア・ジャイアント)

自然文明(7)

ジャイアント

クリーチャー

8000

スリリング・スリー:ジャイアント

T 3:相手は自分のクリーチャーを1体マナゾーンに置く。

Wブレイカー

コメント:予言編第一弾自然のSRを希望します。

-- 大和

• オメガレイク・ドラゴン

火文明(11)

アーマード・ドラゴン

クリーチャー

14000

シンパシー:アーマード・ドラゴン

自分の他のアーマード・ドラゴンは全てパワー+3000され、破壊される時、相手のパワー3000以下のクリーチャーを破壊してよい。

Tブレイカー

コメント:予言編第一弾火のSRを希望します。

-- 大和

• デストラクション・フレア

闇文明(8)

呪文

ランチャーE:デーモン・コマンド

LE:自分のタップしたクリーチャーの数、相手は自分のクリーチャーを破壊する。

コメント:予言編闇のSRを希望します。

-- 大和

• キング・ファラレス

水文明(6)

リヴァイアサン

クリーチャー

5000

サイレントスキル

SS:自分の山札を見て、その中からカードを2枚相手に見せずに手札に加える。

コメント:予言編第一弾水のSRを希望します。

-- 大和

• 光迅の精霊メザック

光文明(7)

エンジェル・コマンド

クリーチャー

9000

Wブレイカー

メタモーフ

MM:このクリーチャーは「ブロッカー」を得て、自分のターンの始めに山札の上の1枚をシールドゾーンに置く。

コメント:予言編第一弾光のSRを希望します。

-- 大和

• 大勇者「超獣の長」(ディファレント・オブ・マスター)

7マナ パワー6000 ビーストフォーク 自然

進化 - 自分のビーストフォーク1体の上に置く。

メタモーフ:自分のターンの始めに自分のマナゾーンからマナにあるカードの枚数よりコストが小さいクリーチャーを1体選び、バトルゾーンに出す。

Wブレイカー

(F)彼のいるところ、超獣あり。超獣のいるところ、彼の姿あり。

-- APOLLO

- エンペラー・ハナコ
5 マナ パワー7000 サイバーロード 水
進化：自分のサイバーロード1体の上に置く。
メタモーフ：自分のターンの始めにカードをもう1枚引いてもよい。
Wブレイカー
(F)深海にも、大地は存在する。 -- APOLLO
- カルシマ>>強すぎではないでしょうか？ 1ターン目これ アロマ増殖、2ターン目海底鬼面城、でゲームが終わります。2ターン目から複数のクリーチャーが殴ってくる可能性があると言うのは... -- APOLLO
- > 《ブラッディ・ルピア》
微妙に能力過多ではないでしょうか？
現状でもブラッディ系ブロッカーは十分実用レベルな訳ですし..... -- ぐりぐら
- カルシマ
水文明(1)
サイバーロード/オリジン
クリーチャー
2000
ブロッカー
このクリーチャーは攻撃出来ない。
コメント:アロマが2ターン目に出てきます。
-- 大和
- 了解しました！ -- 烏鷲
- いいですよ。是非回顧編を予言編のテーマにしてください。
プログラム・ブレインに「Sトリガー」をつけてください。
-- 大和
- 回顧編>
マイナー能力復活は良い案ですね。
良ければ、「予言編：ヴァニシング・プロフェシー」のテーマにさせて頂きたいのですが・・・

プログラム・ブレイン>

1コスト減らしても良いような気もします。(3+1コスト)
山札操作はアドバンテージが取れないので、自分は+1コストと考えてます。
もしくは「S・トリガー」を付けても良いかもしれません。 -- 烏鷲

- プログラム・ブレイン
水文明(5)
呪文
山札の上の4枚見る。その中から2枚手札に加える。それ以外は山札の下に置く。
プレーヤーテキスト:知識は計画的に。
コメント:いい呪文だと思います。
-- 大和
- また新しいエキスパンション考えました。今度は回顧編(リターン・メモリー)です。
名前は第一弾回顧編(リターン・メモリー)
第二弾多色混合(レインボー・リターン)
第三弾神化混合(エボリューション・リターン)
内容は極神編以降登場していない能力(サバイバー・ウェーブストライカー・メタモーフ等)を持ったクリーチャーを収録したいです。
新能力はありません。
第一弾は普通に。
第二弾は多色中心。
第三弾はそれらの能力を持った進化クリーチャーを。
ご意見があれば書いてください。
-- 大和

- 黄泉（よみがえり）の剣豪アレサラヴェラエラ

闇文明（7）

デーモン・コマンド

クリーチャー

6000

このクリーチャーを墓地から手札に戻す時、代わりにバトルゾーンに出してもよい。

Wブレイカー

コメント:「蘇る嫌なやつだろう」悪魔神バロム・バデス

コメント:悪魔神の進化元に。

-- 大和

- > ストーム・テントウ、プワーン

《ソイル・チャージャー》や《死の宣告》などの同様の効果を持つ呪文のコスト設定から考えても、どちらも4マナ以上が妥当なところなのではないかと個人的には感じました。 -- ぐりぐら

- それを言うならプワーンもです。ヘヴィのドロウがなくなった代わりにコストが2軽くなったと考えれば、恐ろしい強さです。

あと、ストローモスキートも強いと思います。エンフォーサーで止まる、アロマや1マナブロッカーと相打ち等と言う弱点はあるものの、薔薇城で死なないというのは大きなメリットです。ほぼポレゴンの上位と考えると...

-- APOLLO

- ストーム・テントウが強すぎる、ソイル・チャージャーがチャージャーとれてクリーチャーになったなんて...

ヘヴィとか考えても相手の場を減らすカードはマナゾーンに置くとしても、自害能力をもたない限り、5以上が望ましいかと。 -- 牛乳

- リンクするところになります。

聖霊神王ギガル / 超竜神ノルディアス

光・火文明（9+9）

エンジェル・コマンド / アーマード・ドラゴン / ゴッド

進化クリーチャー

26000

このクリーチャーはアンタップされているクリーチャーを攻撃出来る。

このクリーチャーは破壊される代わりにバトルゾーンにとどまる。

Wブレイカー

Tブレイカー

ワールドブレイカー

このクリーチャーは選ばれない。

このクリーチャーが攻撃する時、山札の上を1枚めくってよい。そのカードが進化でないアーマード・ドラゴンかエンジェル・コマンドならバトルゾーンに出してよい。それ以外のカードなら山札の下に置く。

コメント:ゴッド主体のエキスパンションのSRを希望します。

-- 大和
