

半妖の君「アセルス」サンプルデッキレシピ

千の夜を知る者デッキ	枚数
K01《かすみ二段》	3枚
K02《パライ》	1枚
K03《隼キャンセル》	3枚
K04《清流剣》	3枚
K05《濁流剣》	3枚
K06《乱れ雪月花》	3枚
K07《幻魔相破》	2枚
K09《羅刹掌》	2枚
K10《シャドウサーバント》	3枚
K12《ギャラクシィ》	2枚
K13《触手》	3枚
K14《アビスの風》	2枚
K15《ムーンスクレイパー》	3枚
K16《愛がアップ》	3枚
K18《ポドールイの千の夜》	2枚
A03《飛び道具》	2枚

解説

K18《ポドールイの千の夜》によって、ゲージを貯めつつ自分のダスト札の枚数を増やし、モンスター技が強化された状態で相手を圧倒するのが目的のデッキです。  
特にダスト札10枚以上の時のK15《ムーンスクレイパー》はゲージ1消費で速度2・間合3を叩きだし、このデッキの中核を担うこと請け合いです。また、ダスト札が15枚を超えたら、スタミナが切れてしまう前に《ポドールイの千の夜》の継続を止め、ドロ一枚数も調整して強化された状態を維持して相手にプレッシャーを与える戦略も有効ですし、無防備になってもゲージさえあればリバーサルK12《ギャラクシィ》で相手の攻撃を切り返して仕切り直しができます。  
一方、ダスト札・ゲージ共に少ない状態では、間合いに弱みがあるため我慢が必要です。適当な頃合いでコールして深入りしないようにすると良いでしょう。K16《愛がアップ》も、ダスト送りやダメージ行きのカードを一気にゲージ行きにするまで取っておくより、「今、1枚でもゲージが欲しいっ……！」という使い方で助けられるケースが多いです。  
五分以上の状態をキープし、チャンスにK09《羅刹掌》、K13《触手》をネジこんで一気に勝ちにいきましょう。

総参謀長「メタとろん」サンプルデッキレシピ

発進！メルキ号デッキ	枚数
L02《N700系メルキ号》	3枚
L03《あざか棒》	2枚
L04《シヴァゴモリ》	2枚
L05《賈ポーラ》	2枚
L06《あかりハウス》	2枚
L07《特攻野郎Jチーム》	2枚
L08《偽乳特戦隊》	3枚
L09《死は永遠にarz》	2枚
L10《サン“コロナ”人肌暖房モード》	3枚
L11《打撃巡洋艦“クラウドディア”近接格闘モード》	2枚
L13《九頭龍“イアーリス”》	1枚
L14《ライトニング姉さん“東海林 光”》	1枚
L15《裸狼“フェンリル”》	3枚
L16《中央特快メルキ号》	3枚
L17《京浜快速メルキ号》	3枚
L18《ジャッジメント》	1枚
A05《全力攻撃》	3枚
A18《先見の明》	2枚

解説

3種ある《メルキ号》のカードを各3枚、ぎりぎりいっぱいまで突っ込んだメルキ乗車希望の方のためのデッキです。速度1での差し合いについては本当に多彩で、たとえ相手に間合4のカードを出されたとしても、メルキの豊富さに任せて「ダブルアタック」の「ダッシュ」で《メルキ号》の先間合いを4にして出すなどの対処もできます。そして、お互いがベットしているカードを見比べ、相手だけがダウンするタイミングを見計らってL03《あざか棒》を刺し、相手にコールさせましょう。相手が速度2・間合3の必殺技で勝負に出てくるようなら、それを見てからL08《偽乳特戦隊》で迎撃してやれば大幅有利です。  
ファーストベットにL10《サンコロナ》を使って強制的に速度1勝負に持ち込む作戦も非常に有効です。このカードはガード不可なため、相手が何らかのカードで応酬しなければ、直撃でさらにボーナスベットのチャンスを得ることができます。  
ゲージが貯まるのも早く、速度3以上に対抗する手段も持っている万能デッキですが、手札が減りやすいことと、全体的な攻撃値の低さ（特に相手が無防備の時にベットするカードの無さ）で勝ちきれないという二面性もありますので、基本カードからはその弱点を補うカードを選んでいきます。

罨師「北条沙都子」サンプルデッキレシピ

バナナと踊れデッキデッキ	枚数
M01《バナナ》	3枚
M02《会則第三条》	2枚
M03《ひぐらしのじかん》	2枚
M04《固有結界》	2枚
M05《メイドインヘヴン》	2枚
M06《お持ち帰りい〜》	2枚
M07《にぱー》	3枚
M09《蔵ちゃん肉弾プレス》	2枚
M10《給料いくらだ》	3枚
M11《ほんまスラッシャー》	2枚
M13《くけけけけけけけ》	1枚
M14《KOOLになれ》	1枚
M15《鬼狩柳様》	3枚
M16《魔女ラムダデルタ》	3枚
M17《魔女ベルンカステル》	3枚
M18《嘘だっ！！》	1枚
A14《補助除去》	3枚
A15《カウンターラップ》	2枚

解説

今までの【魔剣】では考えられなかったほど、カードが回転するコンボデッキです。40枚中の10枚が補助カードで構成されており、M17《魔女ベルンカステル》がオープンできなければ手札を圧迫して不利になるように思えますが、余った補助カードはディスクカードフェイズにどんどんダスト送りにしてしまって問題ありません。M04《固有結界》に代表されるダスト札リサイクルカードがゲージへと戻してくれますし、ゲージへ行った補助カードの中で「この《補助除去》は今、実に必要……！」などという時には、M03《ひぐらしのじかん》等を使った時に自然とセットカードにできます。  
序盤は間合への対応からM02《会則第三条》やM09《蔵ちゃん肉弾プレス》に頼りがちになりますが、不用意に出して大損害を被ることもあります。できる限り、後にM06《お持ち帰りい〜》を控えさせておいていざという時は即ゲージ消費するなど、フォローアップができるようになるとさらに立ち回りが強化されていきます。  
終盤は一発で決め手になる大技もたくさん持っていますが、M13《くけけけけけけけ》やM14《KOOLになれ》を強化するとゲージを使用せず速度の速い攻撃を出せるので、相手の姿勢に応じてガード出来ないタイミングで出してヒットを狙うのも有効な戦法です。