

イレイザー



[トップページへ戻る](#)

特徴 & 戦法

他の勢力に比べて異常にスピードが速く、またパワーも高い。
速度に関しては、主戦力の殆どが3・4速であり、1速以下が3枚しか存在しない。パワーでは平均すればダーククロアとほぼ同等。追い回すもよし、バックアタックを狙うのもよし、殴りあうもまたよし。局地的なピンチの際にもすぐに駆けつけられる。その基本能力の高さゆえ、初心者から上級者まで幅広く使われている模様。
スキルも攻撃的なモノがほとんどで、デッキに入る際アタッカーとして使われる事が多い。
反面、防御的スキルがほぼないため、黒のキャラには「防御するより相手を攻め続ける」といった立ち回りが求められる
また、オルタも非常に強力なものが多いが、多少コストが重い(コマソは例外)。やはりキャラの強さを生かしたいとにかくその速さとパワーを生かして、相手にガンガンプレッシャーをかけるよう立ち回って欲しい。

本家では攻撃力がぶっちぎり最強勢力であり防御力が紙なのだが、AAAではパワーが防御力も兼ねているので再現できなかったようだ。
紙装甲を愛していた方々にとっては物足りないかも知れない。

キャラクター解説

・〔殲滅タイプ〕

いわゆる黒の代名詞。ルシフェルやミカエル、ウリエル、イアーリス等。
殴ってよし、追い回してよし、スキルで殲滅するのもよしといった、高コスト高性能型。

・〔移動型タイプ〕

黒特有の、テレポートによる特殊移動型。
現在はラファエルやウリエル、アラエル等、数は少ないが
駆けつけや、逃げてるところを追い込んだりと、様々な場面で活躍出来る。
また、若干上とは違うが、メタトロンもこちらに属する。

・〔突撃 光弾、レーザータイプ〕

黒の攻撃スキル持ち。
メルキやジブリアル等の突撃型と、レティクル・スリエル・マトリエル等の光弾型。現状一人しか居ないレーザー型のガブリエル
特に前者の突撃型は、他の勢力にはハニエル、キャッツアイしかいない特殊なダメ属性なので、巧く使えばかなり便利。

オルタレーション解説

・パニッシュメントII

スタータに入ってる割りに使いづらい全員での突撃攻撃。
フォトンスラッシュのように置いてから突撃地点を変えることが出来ないため、発動時のキャラの位置取りが重要。
単に突撃しているだけなので、シヴァリア、ロユスバリア、デスルーンには阻まれます。

・タイムストップ

自キャラクターの速度を+2する。
基本追いかけて早い事は有利に働くが、元々イレイザーはスピード3キャラが多く、追いかける事に困らない。
4コストを払ってまで使われることは少ない。
多色デッキでは鈍足キャラ(3/4/1や4/5/1等)のスピード補強と追い込み時に効果を発揮する。

・ステルスシステム

完全に自キャラを見えなくする。自分にはきちんと見えます。
それなりにスピードがあれば良いが、スピード1のキャラなどは今何処にいるのか状況把握がしにくくなる。
発動してしまえば敵MBを安全に殴れる。ただし、相手が青混じりだと手当たり次第に光弾を撃ってきてフィールドがカオスと化する。

・ちょー銀河こんぴーたりせつとちゃん

味方を含め敵までも強制的にパワー3にしてしまうというもの。
壊れ魔人を後から修正を加えたり、スキルダメージがパワーに依存する青のキャラと組み合わせが考え「れる」。
但し、補正値(セドナやブレデモ、またはチルフィルなど)で上下した分はそのままである。シヴァルシセドナ相手に使うのは考え

物かもしれない、

彗星爆弾

効果はフィールド全体除去、敵味方関係なく、場に居るキャラクターを全滅させる。不利な状況になったときに仕切りなおしをするためのカード。

ただし、単色だとエナジー差が響いて大きく不利になるので、混色デッキ用だろう。

・エンジェル・リング

相手の白のエナジーを全て消しさり、一定時間溜めることをできなくする。

対白にはそれなりに有効だが、それ以外には何の意味も持たない。(せいぜい相手が三元遁甲陣を使った時のハズレである)

・ジャッジメント

場の味方キャラクターが自MBの周りを突進状態で周りはじめる。破壊力はなかなかの物で、自分が相手MBに近くで発動された場合地獄をみる。

ただし、対策可能キャラやオルタは結構な数あるのでそのオルタ(キャラ)を使わせる(戦闘不能にする)or使え(ブレイクできない)エナジー量の時に使わないと不発や不完全燃焼で終わってしまうので気をつけよう。

・コマンド・ソーティ

壁に跳ね返りダメージを与える光弾を設置する。

白のスパークリング・プラズマのように自分で操作する事はできないが、大体の移動方向は予測できるのでそちらへ自MBやキャラを逃がすなり、メタトロンのスキルで相手キャラを吹き飛ばしてあげよう。

壁際でメタロンなどで逃げ道を塞ぎながら連続Hitさせた場合MBの体力の20%はもって行く事ができる。

・四大天使降臨

自MBの体力を3割けずり、キャラクターのパワーを+9、スピードを+5する。

強化する内容はかなり魅力的だが、自MBへのダメージが3割は大きくなんの対策もなく使うのは難しい。

ダメージをなくす方法や、逆に利用する方法などはいろいろあるので自分のデッキで可能かどうかいろいろ考えてみて欲しい。

・コズミックラブ

自MBを相手MBを引き合う状態にする。

ダッシュとバトルセンス以外の操作は受け付けなくなるので、相手MBと自MBが近い状態でどうやって自分を守り相手を攻めるのかを考える必要があるオルタである。

上手く使えばコスト3以上の効果が得られる事は間違いない。

・熾炎の剣

青のイヴのスキル「エデズガーディアン」を自分のMBとキャラに長時間発生させるオルタ。

書いてる人が持ってないのでどういう感じなのかわからないが、効果時間内消える事が無いのであれば、相手MBを味方全員で追い回すだけで勝負がついてしまいそうな恐ろしいオルタである。

デッキを組むに当たって

とりあえず、コスト別にキャラを分けてみました

数値は左からパワー スピードです。

・ 1コスト

レティクル 1 2 光弾と火炎放射持ち、使い勝手は並。

メタロン 1 2 相手を吹き飛ばす結界を張るスキル故に使いやすく、人気が高い

メーユ 1 2 相手MBの移動速度を0にするスキル、壊れカード

・ 2コスト

ジブリール 1 2 コスト2でパワー1はちょっと辛いキャラ

ソフィエル 2 3 コスト2でこのスペックなら十分入れる価値がある、強キャラ

ザフキエル 2 2 ジブリール涙目の突撃スキル持ち、ただしザフキエル自身は突撃しない。

エルムティムベル 1 2 えーと・・・はっちゃん!!!

つかさ 2 2 味方キャラを回復できるスキル、使い勝手は普通。

タロス 1 2 パワーは低いスキルが非常に使いやすい、ロックオンされたらまず逃げれない。

・ 3コスト

カマエル 4 3 いわずと知れた、黒の3コス枠大安定キャラ。

メルキ号 2 3 快速メルキ便に持っていけるなら選択肢に入る。スキル発動の関係上、PSが必要

アラエル 3 3 強力な固定砲台と相性がいい、ソニアとかコロナとか、実は素のスペックも優秀

マトリエル 2 3 設置光弾を活かせるかが鍵、スペック的に少し厳しいか

ラファエル 3 3 移動結界はかなり面白い、デスルーンや次元斬などに放り込みたいところ

ルニア 2 3 実質のスペックは3 2 5。ただし、パワーはカマエルに負け、粘着はラシエルに劣る不遇なキャラ

サンダル 2 3 幅の広い光弾もち、光弾の威力は強い。

ロヤック 2 2 持続時間が短い事から裏返しっぱなし推奨のキャラ。

ラシエル 2 4 黒単開幕に出すと脅威になるキャラ、もちろん2色でも大活躍できる。

R,O,N 1 3 相手から完全に見えなくすることができるキャラ、開幕に出すのもありか・・・？

・ 4コスト

ウリエル 3 3 スターターに入ってるエスケーパー。使いこなすとかかなり強い、PRが妙に可愛い
ィアーリス 4 4 狂ったスペックを持ったキャラ。ガチ殴り、粘着、どちらでもどうぞ
ラブツェル 3 3 味方を含めれる速度上げ、重んじ粘着か、もしくは緑あたりの速度上げか
サラセニアン 2 3 Hit&Away戦法の有効なスキルをもつ。相手に光弾対策がなければ、蹂躪することができる
ハイドラ 3 3 二段突撃、突撃方向を変える事が出来るので、相手の逃げる方向を読めるとかなり強い
スリエル 3 2 特殊な光弾持ち。密集していれば異常な強さを誇る。
ラツィエル 2 3 マトリエルの上位互換、MBのHPに反比例してダメ上昇、思いがけない逆転も、ロマン。
アミティエル 2 3 脳トレ、スキル発動までが長く使いにくい。

・ 5コスト

ルシフェル 5 4 スペック・スキル共に優秀。スキル調整を何度も受けているが、更なる調整を求める声多数
ガブリエル 3 4 パワーがちょっと低いが、スキルは使い勝手が良い。速度の遅い相手だと近づける事無く倒す事もできる
ラユュー 5 1 テクニカルなカード操作と判断力が必要なキャラ。使いこなせばかなりの強キャラにはなるが
コネクト(UX) 5 0 発動、再発動、移動速度共に速い突撃スキルをもつ、威力もなかなか。ただし、対策をされていると・・・

・ 6コスト

クラウドディア 6 0 超々高火力キャラ。足の遅さとコストの重さも火力の魅力の前には愛らしい
ミカエル 6 4 スペックが高く、出せば強いのだが、正直重い。スキルも高コストなのに自爆系と、なかなかにつらい。

・ 単色

もし単色で組むとするなら、メタトロンが欲しい。
この勢力の特徴故かどうかとも防御を考えない事が多いので、なんとかしてくれるメタトロンの存在は大きい。
まあ、カマエルなどの高パワーで「攻撃は最大の防御」という手段も簡単に実現できるが、
ただしメタトロンは弱体化したし、パワーも元々低いので過信は禁物。
また開幕カマエルなどの開幕単体も現状では、開幕に2：1ないし3：1とかになりやすく、やはり多少きつい
後、コストの関係上、単色だとほぼオルタの出番はないかもしれない。実際、黒単の人の多くはオルタを入れていないことが多い。

立ち回りの際は、高パワー&高性能スキルによる殲滅を狙うのか、高スピードによる粘着を狙うのかを、はじめから決めていたほうがよいかと
両方狙って、結局どっちつかずになり、ぼこぼこにされる、ということのないように

・ 二色以上

二色以上でデッキを組むのであれば、攻撃的なカードが多いので、
防御バランスなら赤・白、妨害殲滅なら黄色、光弾援護なら青、殴り合い宇宙で緑と、
どんな勢力と組んでも十分な活躍が期待できる。

先に上げた性質上、よっぽどのことがない限りアタッカーとして使われることが非常に多い
特に、3コスト以上の黒キャラには、スペックが高いのも多いため、援護とかはどうしても良いから、とにかく前で
と言う感じのため、単純なスペックや、強力なスキルを持つキャラが多く使われているようだ

黒の低コストに求められることは3種類、メタトロンによる場の制圧か、MB粘着orキャラ殲滅、である
お勧めキャラは、メタトロン、ザフキエル、ソフィ、タロスあたりか

中~高コストに求められることは2つ、MB粘着かキャラ殲滅のみである
お勧めは、カマエル・アラエル・ラシエル・・・ィアーリス・ウリエル・ラブ・サラセニアン・・・ルシフェル・ガブリエルあたりか

とにかく、妨害だのなんだのとかはどうしても良いから、相手を蹂躪することを第一に考えて動けば問題ない
裏方の作業はもう一色のほうに任せてしまおう。
ただし、もう一色が緑の場合は別、最高パワーの二色で殲滅しまくりましょう

高いスピードとパワーに移動or攻撃型スキル。
もう兎に角、敵を追いかけまわし倒したい、初心者で何をすれば？と困ったら黒を。