
遊戯王GX ~ ノーバディ・レコード ~ ~ 番外 ~

ネイビー

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

遊戯王GX〜ノーバディ・レコード〜 番外

【Nコード】

N9962S

【作者名】

ネイビー

【あらすじ】

遊戯王GX〜ノーバディ・レコード〜のオリジナルカードや設定などを入れている部分です。

オリジナルカード&解説1（前書き）

主にオリジナルカードとその解説ですが…徐々に作者の集中が切れ、解説できない部分もあります。

新たなオリジナルカードは投稿カードの前に入れていく予定です。
書き方は戒鴛さんの蟹と魔女の娘の設定資料を参考にさしてもらいました。

あまりのカードの多さに15話ずつに分けて投稿します。

オリジナルカード&解説1

第一話〈スピリット精霊VS古代の機械アンティークギア〉

スピリットドロ―

通常魔法

墓地のスピリットモンスターを一体ゲームから除外して2枚ドロ―する。

使用者：ユウ

補足：

スピリットのドロ―強化カード。

墓地にスピリットがないと使用できないから手札断殺やスピリット・バンのコストで墓地に送ったスピリットを使用したらそのカード含めて±0となる。

除外の効果でエンシェントスピリットや戦いの精霊ヴァルキリーの攻撃力強化となる事もできる。

第二話〈獣の魂 現れる魔法少女〉

眠る魂の咆哮

通常罫

自分のフィールド上または墓地から、融合モンスターカードによって決められたモンスターをゲームから除外し、グラニティアルピースト「剣闘獣」という名のついた融合モンスター1体を融合デッキから特殊召喚する。

使用者：シゲル

補足：

墓地及びフィールドから剣闘獣を融合召喚できる現在唯一のカード。バトルフェイズ中なら更に特殊召喚したモンスターで追撃もできる。また、相手の攻撃に対してマキロやヘラクレイノスで攻撃を防いだりもできる。

ただ一つの難点は素材を除外してしまうため異次元からの帰還やD・R等のサポートカードが無いと復帰は難しい。

制限指定となったベストロウリイを除外してしまえばガイザレス召喚は難しくなる。

第三話「怒りの決闘？本気の罠」

異次元からの罠

通常魔法（制限）

ライフポイントが10000以上ある時、ライフを2000になるように払う。

ゲームから除外されてる自分の通常罠を選択する。

このカードは選択したカードの効果になる。

使用者：ユウ（処刑時）

補足：

ハッキリ言うとメリットよりもデメリットの方が大きい。LP10000以上にするには初期ライフ4000からすると6000ポイントアップする必要がある。

それと引き換えに除外されている罠カードを発動するので強力な効

果も発動できるが、ほぼD・D・ダイナマイトの様な止め専門にしか使えない。

第5話〈スピリットヒーロー 精霊VS英雄〉

魂の聖地―スピリット・フィールド―

フィールド魔法

このカードがフィールド上に存在する場合、スピリットモンスターは召喚条件を無視して特殊召喚できる。自分の墓地に存在するスピリットモンスターを除外することで、自分の墓地に存在する星4以下のスピリットモンスターを特殊召喚する。

この効果は1ターンに1度しか使えず、特殊召喚したスピリットモンスターの効果は無効化される。

フィールド上のスピリットモンスターは手札に戻らなくてもよい。

使用者：ユウ

補足：

ユウのデッキのキーカード。スピリットのデメリット効果をすべて無効にすることができ、そのため実質伊弉冉よりも有能だ。

また、ゾンビマスターの様な蘇生効果を使うことができる。効果が無効なのは痛いところだが、そこから上級スピリットや土宮茂につなげる事もできる。

フィールド魔法の為、テラフォーミング等でサーチできる点も都合がいい。

ヒーローエフェクト

通常魔法

エレメンタヒーロー

墓地のE・HEROと名のついた、

融合モンスターをゲームから除外し自分のフィールド上に存在する、
モンスター1体を選択する。

選択したモンスターはエンドフェイズまで除外したモンスターの効果を得る。

このターン選択したモンスター以外のモンスターは攻撃することができない。

選択したモンスターはエンドフェイズに除外される。

使用者：十代

補足：

墓地のHEROの効果を得る魔法カード。ちなみに効果を得るモンスターは融合モンスターで無くても良いため、エリクシーラーにサnderジャイアントの効果をつければ最低2900以下のモンスターを破壊できる。

その後除外される効果もメインフェイズ2で融合素材などで逃れたり、アブソリュートZEROなら相手のモンスター破壊もできる。

第六話〱王道？お約束？ 獣VS儀式の魔導師 前編〱

天使の恵み

通常魔法（制限）

デッキから2枚ドロし、その後一枚をデッキに戻す。
このカードを発動するターン自分は、

特殊召喚及びバトルフェイズを行えない。

使用者：シゲル

補足：

天使の施しと違い、墓地に送ることができないので墓地アドバンテージを狙うことができないカード。
だが、剣闘獣やリクルーター狙いの上級モンスターをデッキに戻すのに重要な役割を持たせることもできる。

ただ特殊召喚やバトルフェイズを行うことができないので、先行１ターン目やもう手段の無い最後の手として使いたい。

スレイブウルフ

効果モンスター

星３／土属性／獣族／ＡＴＫ ８００／ＤＥＦ１２００

このカードが相手のカード効果によって破壊され墓地へ送られた時、手札から「剣闘獣」と名のついたレベル４以下のモンスターを１体特殊召喚する。

このカードの効果で特殊召喚したモンスターは「剣闘獣」と名のついたモンスターの

効果で特殊召喚した扱いとなる。

使用者：シゲル

補足：

スレイブエイプの様に効果で破壊された時手札から剣闘獣を特殊召喚するモンスター。

ただ、手札の消費が激しくなるためハンドアドバンテージを作ってしまう、だが剣闘獣の効果で召喚された状態の為ムルミロを召喚し更なる追撃を防ぐこともできる。

グラディアルビースト

剣闘獣マキロ

融合・効果モンスター

星6 / 閻属性 / 岩石族 / ATK 1400 / DEF 2700

「剣闘獣ホプロムス」 + 「剣闘獣」と名のついたモンスター

自分フィールド上に存在する上記のカードをデッキに戻した場合のみ、

融合デッキから特殊召喚が可能（「融合」魔法カードは必要としない）。

このカードが戦闘で破壊される時、デッキの一番上のカードを墓地に送ることで、

破壊を無効にすることができる。この効果は相手のバトルフェイズのみ行える。

このカードが戦闘を行ったバトルフェイズ終了時に

このカードを融合デッキに戻す事で、デッキから「剣闘獣ホプロムス」以外の

「剣闘獣」と名のついたモンスター2体を自分フィールド上に特殊召喚する。

使用者：シゲル

補足：

防御力に特化した剣闘獣の融合モンスター。

守備力2700で破壊耐性があるのは評価すべきところだ。さらに破壊無効時デッキからカードを墓地に送るため墓地アドバンテージ

も望める。これで眠る魂の咆哮等が落ちれば頭を悩ませるところだが――

第7話〈獣の意地 儀式の脅威 獣VS儀式の魔導師 後編〉

ミラー・ビースト

効果モンスター

星3 / 光属性 / 獣族 / ATK 0 / DEF 0

このモンスターの召喚成功時、

墓地に存在する「剣闘獣」と名のついたモンスターを

1体ゲームから除外する事ができる。

このカード名は表側表示で存在する時、

除外したモンスターと同名カードとして扱う。

除外したモンスターは2ターン後のエンドフェイズ、

デッキの一番下へ戻る。

使用者：シゲル

補足：

墓地の剣闘獣として扱うのは剣闘獣ラニスタと同じだ。それにこちら剣闘獣ではないため正直使い勝手が悪い――

というのも作者はラニスタの存在を知らなかったためミラー・ビーストを作った。

だが、ラニスタは剣闘獣特有の効果でしか発動できないが、ミラー・ビーストは召喚成功時の為ラニスタより速攻性を狙える。さらに除外したモンスターを2ターン後にデッキに戻ってくる。

セメタリー・ガードナー

効果モンスター（制限）

星2 / 光属性 / 戦士族 / ATK 200 / DEF 100

墓地にこのカードが存在しフィールド上にカードが存在せず、手札が0枚の時相手の攻撃宣言時発動することができる。

このカードを除外し、バトルフェイズを終了する。

使用者：フェイト

補足：

ネクロガードナーの様に墓地から効果でバトルフェイズを終了させることができる。だが発動条件が厳しく、バトルフェーダーや速攻のかかしの方が効率がいいとも言える。

だが、手札警戒で手札抹殺や水霊術などを使われても墓地にいるこのカードは盲点となる可能性はある。

存在しないモノの叫び

通常魔法（制限）

手札が2枚以下の時、相手の除外されている

モンスター1体につきカードを一枚ドロウする。

相手の除外されているモンスターが4体以上いる場合発動することはできない。

使用者：フェイト

補足：

ドロ―増強のカードとしては上位に入るカードだが、相手の除外されているカードが無いと使用できない。しかもユウの《異次元デッキ》だと余計に除外されている時発動できないため、使うのに使用者の腕が試される。

ちなみに異次元Ⅱ存在しないという作者の勝手なイメージの為此の名前になった。

リチュアガード

カウンター罠

自分フィールド上にレベル6以上の儀式モンスターが存在する時、相手の「カードを破壊する」効果を持つ

モンスター、魔法、罠の効果と発動を無効にし破壊する。

使用者：フェイト

補足：

フィールドにレベル6以上の儀式モンスターがいる場合スターダストドラゴンの様な効果として使える。儀式モンスターの殆どはレベル6か7以上の為儀式系のデッキなら発動は比較的簡単だ。

カウンター罠の為ほぼ全ての破壊効果に無効することができる。

剣闘の反撃

速攻魔法（制限）

自分のフィールド上の剣闘獣と名のついたモンスターが効果で破壊された時デッキから剣闘獣を特殊召喚する。
この効果で特殊召喚されたモンスターの効果は無効され、ターン終了時墓地へ送られる。

使用者：シゲル

補足：

ハンディキャップマッチ！の効果破壊劣化版。自分のカード効果で破壊した場合も可能の為、ガイザレスやムルミロの効果で自身のカードを破壊しても発動できるが、わざわざそれをしてメリットはない。

オクタビウスを召喚したとしたら擬似通常モンスターとして扱うことができる。

グラディアルピースト

剣闘獣ラカン

融合・効果モンスター

星6 / 闇属性 / 魚族 / ATK2000 / DEF1000

「剣闘獣ムルミロ」+「剣闘獣」と名のついたモンスター

自分フィールド上に存在する上記のカードをデッキに戻した場合のみ、

融合デッキから特殊召喚が可能（「融合」魔法カードは必要としない）。

このカードの特殊召喚成功時、自分フィールド上のカード一枚と相手フィールド上のカード一枚をゲームから除外することができる。

ターン終了時この効果で除外された相手のカードはフィールド上に戻る。

このカードが戦闘を行ったバトルフェイズ終了時にこのカードを融合デッキに戻す事で、デッキから「剣闘獣ムルミロ」以外の

「剣闘獣」と名のついたモンスター2体を自分フィールド上に特殊召喚する。

使用者：シゲル

補足：

素材指定のムルミロは攻撃力も低く、効果も単発式の為ムルミロで攻撃してデッキにもどして新たな剣闘獣を出すよりラカンを出した方がいい可能性が高い。

効果はスクラップ・ドラゴンの様に自分と相手のカードをフィールドから除外する効果だ。ただ特殊召喚のみの為、スクラップ・ドラゴンの様に連続して発動できない。

そして除外した相手カードはターン終了時戻ってくる。だがリビングデット等の効果はそのままモンスターをリリースした状態と同じ状態で戻ってくる。

自身を除外することもできる。

第八話〜白き悪魔のバーン？ 精霊VS天使の魔導師 前編〜

スピリット・ガードナー

効果モンスター

星3 / 光属性 / 戦士族 / 攻 0 / 守 0

相手の直接攻撃宣言時、手札のレベル5以上のスピリットモンスターを

墓地におくってこのカードを守備表示で特殊召喚することができる。
墓地に存在するスピリットモンスターを除外し、このモンスターの破壊を無効にする。

使用者：ユウ

補足：

バトルフェーダーや熱風のギブリの様に手札から特殊召喚するモンスター。手札のレベル5以上のスピリットを墓地に送るが、少なくとも主力のスピリットを失うことになるが、スピリット・フィールドやスピリット・ドローがあれば墓地のスピリットをコストとして使用できる。

また自身の効果で墓地のスピリットを除外効果は何度でも使えるため異次元からの埋葬などを入れて効果を何度も使いたいところだ。

第八話「古の精霊? 始る狂い」 精霊VS天使の魔導師 後編「

エンシェント・スピリット——やつのかみ夜刀神

スピリットモンスター

星10 / 光属性 / 戦士族 / ATK ? / DEF ?

このモンスターは他のカードの効果で特殊召喚できない。

このモンスターは「魂の聖地——スピリット・フィールド——」が存在する場合、

フィールド上のレベル7以上のスピリットモンスターを除外して

特殊召喚することができる。

このモンスターの元々の攻撃力・守備力は召喚時に除外したモンスターと同じになる。

このモンスターが場から離れた時ゲームから除外されているスピリットモンスターを効果を無効にして特殊召喚する。

除外されているスピリットモンスター1体につき、

このモンスターの攻撃力・守備力を400ポイントアップする。

「エンシェント・スピリット」と名のついたモンスターは1体しかフィールド上に存在できない。

使用者：ユウ

補足：

ユウの最強カードの一角。

レベル7以上は今現在八岐大蛇と火之迦具土、エンシェントスピリットしかないため召喚には少ししんどいかもしれない。

だが、その分攻撃力や効果は強力だ。除外しているスピリットの数だけ攻撃力が上がるので恐らく攻撃力はトップクラスとなる。

また場を離れると除外しているスピリットを特殊召喚できる点としては、火之迦具土や八岐大蛇を召喚して次に繋げたい。

場にエンシェントスピリットが1体だけしかいられないのはまあ仕方が無い。

スピリットの咆哮

通常魔法

自分フィールド上に「魂の聖地―スピリット・フィールド―」と「エンシェント・スピリット」と名のつくモンスターが存在する時、フィールド上のカードをすべて破壊する

使用者：ユウ

補足：

場にエンシェントスピリットがいる時ブラックホールと大嵐を内蔵した効果を持つカード。そしてその後エンシェントスピリットの効果でスピリットモンスターを特殊召喚するため直接攻撃はまず通るはずだ。スピリット・フィールドを失うのは痛いところだがダメージを考えるとデッキに1枚あっても損ではない。

第十一話 戻らない関係 現れる魔法神官 魔法使いVS夜天の魔導師 後編

ダーク・ネオ・パーシアス

効果モンスター

星7/闇属性/天使族/ATK2300/DEF2000

このカードは自分フィールド上の「ダーク・パーシアス」1体を生け贄に捧げる事で特殊召喚する事ができる。

このカードが相手ライフに戦闘ダメージを与えた時、自分のデッキからカードを1枚ドローする。

このモンスターの攻撃力は墓地の闇属性モンスター1体につき、攻撃力が300ポイントアップする。

このモンスターは、相手のカード効果で破壊されない。

使用者：はやて

補足：

ネオ・パーシアスのダーク系モンスター。闇属性デッキには十分有

効な効果を持っている。さらにスカーレット・ノヴァの様な破壊耐性もあるため長期戦の戦闘でこのモンスターを崩すのは結構しんどくなっている。

デイスティニー・バースト

通常魔法

自分の場にレベル7以上の闇属性モンスターが存在し、手札が無い場合のみ発動することができる。

デッキの上から3枚墓地へ送り、その中の闇属性モンスター1体につき

エンドフェイズまで500ポイント攻撃力が上がる。

使用者：はやて

補足：

デイスティニー・デストロイの上位強化版のカード。ただし発動するにはレベル7以上のモンスターと手札が無いときにしか使えないため《インフェルニティ》のハンドレスコンボとつなげたい。また墓地肥やしもできるため十分な強化カードとなる。

魔力昇華

通常罫

自分フィールド上の魔力カウンターを4つ取り除き発動する。デッキからカードを2枚ドローする。

使用者：ツバキ

補足：

魔力カウンターを取り除きカードをドロウするため、マジカルコンダクターやエンディミオンと組み合わせればすぐに溜まるだろう。

ツイン・マジシャン

効果モンスター

星5 / 風属性 / 魔法使い族 / ATK1200 / DEF2000

このモンスターは1ターン2回攻撃することができる。

墓地にこのカードが存在しフィールド上に存在する

レベル8以上の魔法使い族モンスターが、

戦闘で相手モンスターを破壊し墓地へ送った時、

自分フィールド上の魔法カード2枚墓地へ送って発動する。

そのモンスターはもう1度攻撃することができる。

この効果は1ターンに1度しか使えない。

使用者：ツバキ

補足：

墓地にいる時その真価が発揮される効果を持っている。レベル8以上の魔法使い族は少ないがそのモンスターの追加攻撃を付加させることもできるためフィニッシャーを生み出せる効果だ。

自身も2回攻撃ができるため戦力になるのだが、攻撃力が低いのは痛いところだ。

また効果発動時に魔法を墓地に送るのもコストとしては少し高い。

魔導師の秘術

装備魔法

自分の場の「黒の魔法神官」にのみ装備可能。

装備モンスターが戦闘を行う場合、墓地の魔法使い族モンスター1体につき

相手の戦闘を行うモンスターの攻撃力を500下げる。

このカードが表側表示で存在する場合、自分はモンスターを召喚、特殊召喚、セツト、反転召喚することはできない。

使用者：ツバキ

補足：

劇場版遊戯王の『黒の魔法神官』の効果を備えた装備カード。

ただしその反動としてモンスターを呼ぶ事が出来なくなる。

だがそれを差し引いても攻撃力500×？のダウン効果はおいしいところだ。

実を言うと劇場版の黒の魔法神官の効果知らない作者がツバキとはやての戦いで使い、いざwikiで効果確認すると予想以上の弱体化をしていたため劇場版と同じ効果にするために装備カードにした。

第十三話　夜の戦い　本当のダメージ　VSシンクロモンスター後編

魔轟神獣オロチ

チューナー（効果モンスター）

星1/光属性/獣族/攻 400/守 600

このモンスターが召喚に成功した時墓地の「魔轟神」と

名のつくモンスターを特殊召喚する。

この効果で特殊召喚したモンスターはターン終了時に破壊され、攻撃を行うことはできず、効果は無効化される。

このモンスターがシンクロ召喚の素材になった時、

その時シンクロ召喚したモンスターはカード効果では破壊されない。

使用者：志度

補足：

魔轟神では結構強力な効果を持っている。墓地のモンスターを呼び出しシンクロを行うことができるため、すぐにレイジオンやヴァルキュルスを召喚できる。

さらにそのシンクロモンスターの効果付加は強力で、1体で戦況を逆転することができる。

魔神旋風

通常魔法

自分フィールド上にレベル6以上の「魔轟神」が存在する時、フィールド上の魔法・罫を破壊する。

使用者：志度

補足：

レベル6以上の魔轟神がいる時大嵐の効果を内蔵したカードとなる。レベル6以上だからシンクロ出なくても良いのでディアネイラやソルキウスがいても発動できる。

エンシェント・スピリット―土宮茂^{ツクモ}―

スピリットモンスター

星10 / 地属性 / 昆虫族 / ATK ? / DEF ?

このモンスターは自分フィールド上のレベル4以上の

スピリットモンスター3体をゲームから除外した場合のみ特殊召喚
することができる。

このカードが特殊召喚に成功した時、墓地に存在するスピリットモ
ンスターを1体、

このモンスターに装備カード扱いとして、装備することができる。

このモンスターが場から離れた時ゲームから除外されている

スピリットモンスターを効果を無効にして特殊召喚する。

このカードの元々の攻撃力と守備力は装備されているモンスターと
同じになる。

除外されているスピリットモンスター1体につき、

このモンスターの攻撃力・守備力を300ポイントアップする。

「エンシェント・スピリット」と名のついたモンスターは1体しか
フィールド上に存在できない。

使用者：ユウ

補足：

ユウのデッキの最強の一角。

レベル4以上のスピリットなので召喚条件は比較的緩く、墓地のス
ピリットも手札断殺などの効果で送っておけば問題ない。

攻撃力上昇は闇刀神に比べると低いが、それでも十分なアタッカー
となる。

またスピリット・フィールドが無くても召喚できる点では闇刀神よ
りも使い勝手が良い。

第十四話〈決まる制裁 戦いの精霊 精霊&獣VS門の番人 後編〉

カエングルマ
火炎車

スピリットモンスター

星4 / 炎属性 / 炎族 / 攻 900 / 守 100

このカードは特殊召喚できない。

召喚・リバースしたターンのエンドフェイズ時に持ち主の手札に戻る。

このカードがフィールドから離れた場合、カードを一枚ドロウする。

使用者：ユウ

補足：

スピリット特有の手札に戻る効果をメリットに変えているモンスター。

だが攻守が低いいため壁にもなりづらい。おそらくドロウ増強にしか活躍は無いと思われる。

ガーディアンズ・パワー

装備魔法

1000ポイントライフを払い、

自分フィールド上の「ゲート・ガーディアン」か

「闇の守護神―ダーク・ガーディアン」にのみ装備可能。

装備モンスターの攻撃力を1000ポイントアップし、

1ターンに2回攻撃することができる。

装備モンスターが戦闘でモンスターを破壊した時、

カードを一枚ドローすることができる。

使用者：迷宮兄弟

補足：

ゲート・ガーディアンやダーク・ガーディアン専用の装備カード。攻撃力増強と追加攻撃、そしてドロー増強を考えるとライフを1000払うのは安いなのかもしれない。

剣闘の盾
グラディアル・ガード

通常罠

相手の攻撃宣言時、その相手攻撃モンスターは一番守備力の高い守備表示の「剣闘獣」と名のついたモンスターに攻撃をする。その戦闘でモンスターが戦闘破壊された場合、カードを一枚ドローする。

使用者：シゲル

補足：

攻撃を変更できる罠カード。もし攻撃表示モンスターを攻撃対象にえらわれた時、守備表示のホプロムスやマキロ等の守りのカードで防御ができる。

さらにその後カードをドローできるため次なる手に打って出れる。

共同戦線

永続魔法

このカードのコントローラーは自分フィールド上に存在する
タッグパートナーのモンスターで攻撃することができる。
この効果はタッグパートナーも使用できる。

使用者：迷宮兄弟

補足：

タッグホースルールでは正直出番が絶対ないと言えるカード。
恐らく2度と出てくることはないと思う。

スピリットの誘導

通常罠

自分場に「魂の聖地―スピリット・フィールド―」が存在する場合、
相手の攻撃宣言時発動可能。
攻撃対象をこのカードのコントローラーが選択する。

使用者：ユウ

補足：

シゲルの剣闘の盾の様な効果を持つカード。ただ攻撃変更しか効果
が無いため、一時凌ぎになるぐらいにしかできない。
恐らくユウはタッグでシゲルの剣闘獣を守るためにこのカードを入
れたのだろう。

カグラ
神楽

スピリットモンスター

星3 / 水属性 / 魔法使い族 / 攻 200 / 守 450

このカードは特殊召喚できない。

召喚・リバースしたターンのエンドフェイズ時に持ち主の手札に戻る。

このカードが戦闘で破壊された時バトルフェイズを終了する。

使用者：ユウ

補足：

ネコマネキングの戦闘板。ただしエンドフェイズに手札に戻るため裏守備で出さないといけないのでその恩恵を受けれる可能性は低い。だが、それでもバトルフェイズ終了効果は強力なため、十分有効なカードといえる。

防御本能

通常魔法

フィールド上にレベル7以上の獣族・獣戦士族・恐竜族・ドラゴン族が存在する場合発動することができる。

フィールド上のモンスターを全て守備表示に変更し、

お互いのプレイヤーは自分フィールド上の守備表示になったモンスター1体につき

カードを一枚ドローする。

この効果はメインフェイズ2でのみ発動可能。

使用者：シゲル

補足：

場にレベル7以上の指定された種族のモンスターがいる場合アース

クエイクと同じ効果を備えたカード。さらに皆既日食の書の様にドロ増強もできる。
メインフェイズ2のみ発動可能となっているため完璧なヒット＆ウェイのカードで、指定する種族のモンスターは相手の場においても発動できる。

ヴァルキリー
――戦いの精霊――

融合・効果モンスター

星12 / 風属性 / 天使族 / ATK 0 / DEF 0

「エンシェント・スピリット」と名のついたモンスター＋「剣闘獣」と名のついた融合モンスター＋スピリットモンスターもしくは「剣闘獣」と名のついたモンスター

このカードは上記のモンスターをフィールド上からゲームから除外した場合のみ融合デッキから特殊召喚することができる（「融合」魔法カードは必要としない）。

このモンスターの攻撃力と守備力はゲームから除外されているスピリットモンスターと「剣闘獣」と名のついたモンスター1体につき400ポイントアップする。

1ターンに1度手札のカードをゲームから除外して発動することができる。ターン終了時までゲームから除外されている「エンシェント・スピリット」以外のスピリットモンスターか「剣闘獣」と名のついたモンスターを1体デッキに戻しそのカードと同名カードとして扱い、効果を得る。

このモンスターが表側表示で存在する時、「剣闘獣」と名のついたモンスターは「剣闘獣」と名のついたモンスターで特殊召喚された状態になり、スピリットモンスターは手札に戻らなくてもよい。

使用者：ユウ

補足：

ユウとシゲルの切り札。

召喚条件は非常に厳しく、エンシェントスピリットは召喚条件に癖があるため召喚できる機会は少ないだろう。

攻撃力と守備力は0だが、除外されているスピリットと剣闘獣の数だけ攻撃力が上がる。エンシェントスピリットが場にいる時点で少なくとも1体、更に召喚時3体除外するため攻撃力は低くても1600となる。

さらに除外されているスピリットが剣闘獣の効果を得るために、火之迦具土で手札破壊やゲオルディアスで効果ダメージを与えるのも一つの手だ。

その上、自身の効果で伊弉咫スピリットは手札に戻らないのと常に効果発動状態となる剣闘獣が出せるのが最大の魅力だ。

オリジナルカード&解説2（前書き）

第十五話からのオリジナルカードです。

オリジナルカード&解説2

第十六話〱OverKill? そもそもこれは決闘ではない〱

猛攻のビックサーバー

効果モンスター

星3 / 炎属性 / 戦士族 / ATK 1500 / DEF 800

このモンスターは1ターンに2回攻撃することができる。

伝説のラケット

装備魔法

フィールド上の「ビックサーバー」と名のついたモンスターを装備することができる。

装備モンスターが戦闘で相手モンスターを破壊した時、墓地の「サービス」と名のつく通常魔法を1枚手札に加えることができる。

最強のビックサーバー

効果モンスター

星3 / 光属性 / 戦士族 / ATK 0 / DEF 0

このモンスターは戦闘では破壊されない。

このカードに「伝説のラケット」が装備されているとき、

手札の「スマッシュエース」を捨てることでこのカードの攻撃力を次の自分のスタンバイフェイズまで攻撃力を2400にする。

使用者：神楽坂

補足：

神楽坂との戦いで、カードが少なくメカ・サンダーボールなどの力

ードを使うのも味気ないので追加したカード。だが、おそらく2度と出番はないだろう。

第十七話〱本当の気持ち 最強の執事さん？ VS墓地獣〱

剣闘の束縛 グラディアル・ロック

永続罨

相手がモンスターを特殊召喚に成功した場合、自分の墓地に存在する「剣闘獣」をゲームから除外しその相手モンスターのコントロールを得る。

この効果対してに相手はモンスター効果、魔法、罨を発動することはない。

その後、このカードを装備カード扱いでそのモンスターに装備する。このカードが破壊された時、自分のゲームから除外されている「剣闘獣」と

名のついたモンスターを特殊召喚する。

このカードがフィールドから離れた時、装備モンスターのコントロールは相手へ移る。

使用者：山本

補足：

作者オリジナルシリーズの「墓地獣」セメタリービーストのカード。

剣闘獣を除外するため、そのモンスターを戻すのは普通では容易ではない。だがそれでも相手のカードを奪うのは重宝され、除外されている剣闘獣を召喚できる。

ただし、奪ったカードが破壊されてもこのカードは破壊できないため、その場合はダブルサイクロン等を使用した方がいい。

剣闘の誘い（グラディアル・マインド）

通常魔法

手札の「剣闘獣」と名のついたカードを墓地に送って2枚ドローする。

「剣闘の誘い」は1ターンに一度しか発動できない

このカードを発動したターン、自分はモンスターをデッキに戻すことはできず、

モンスターを通常召喚・特殊召喚することもできない。

使用者：山本

補足：

墓地獣のドロー増強カード。剣闘獣の休息では墓地に剣闘獣が行くことはないため、墓地肥やしができない。だがこのカードのデメリットは大きく、剣闘獣の展開をすることができない。できる事なら万全な状態で使うのが好ましい。

グラディアル・フォース

剣闘力

カウンター罠

相手の直接攻撃宣言時発動することができる。

デッキの一番上から剣闘獣と名のついたモンスターが出るまでカードをめくり、

そのモンスターを特殊召喚する。他のカードはデッキの一番下へ送る。

このカードを発動したターン終了時、特殊召喚したモンスターは破

壊される。

使用者：シゲル

補足：

場に何も居ない時の最終手段として使うカード。効果は一見すると便利そうだが、下手をするとデッキの主要補助カードを全て失うこともあり得る。
さらにその特殊召喚したモンスターも墓地に送られるため、その後の繋ぎにもなりにくい。

剣闘の解放 グラディアル・リベンジャー

永続罫（制限）

手札の剣闘獣と名のついたカードを墓地へ送り
ゲームから除外されている剣闘獣を1体を選択し特殊召喚する。
このカードがフィールド上に存在しなくなった時、そのモンスターを破壊する。

使用者：山本

補足：

剣闘獣専用のDDR。

だが、手札の剣闘獣がコストであるため発動に手札を充実してなくてはいけない。

また除外するカードが無いと宝の持ち腐れとなってしまう。

剣闘の復活

永続罫（準制限）

自分の墓地に存在するレベル4以下の「剣闘獣」と名のついた1体を選択し、攻撃表示で特殊召喚する。

このカードがフィールド上に存在しなくなった時、そのモンスターを破壊する。

使用者：山本

補足：

剣闘獣専用のリビングデットの呼び声。

ただしモンスターが破壊されてもこのカードは残り続けるためマジックプランターやヘル・バードのコストとして使用したいところだ。

グラディアルピースト

剣闘獣デバハーツ

融合・効果モンスター

星8 / 闇属性 / 獣族 / ATK2700 / DEF2000

「剣闘獣ダリウス」+「剣闘獣セクトル」+「剣闘獣」と名のついたモンスター

自分フィールド上に存在する上記のカードをデッキに戻した場合のみ、

融合デッキから特殊召喚が可能（「融合」は必要としない）。

このカードが特殊召喚に成功した時、デッキより

「剣闘獣」と名のついたモンスターを2体まで特殊召喚することができる。

この効果を発動したターン、バトルフェイズを行うことはできない。またこの効果を発動したターン、このカード以外の融合モンスターを特殊召喚することはできない。

使用者：山本

補足：

ダリウスとセクトルを素材とする剣闘獣。召喚条件は厳しいが、その代わり効果は強力で一氣にモンスターを展開することも可能だ。シゲルの場合はダーツを召喚してそこからシンクロを行うことも可能である。

攻撃力も高く、アタッカーとしては十分だ。

グラディアルビースト

剣闘獣ワীগ

効果モンスター

星4 / 地属性 / 獣族 / ATK 800 / DEF 1300

このカードは融合素材モンスターとして使用する事はできない。

このカードが「剣闘獣」と名のついたモンスターの効果によって特殊召喚に成功した時、

カードを1枚ドローする。

使用者：山本

補足：

トラケスの強化バージョンとも言えるカード。だがそこから融合を行えないので手札に来たスパルディクスや壁などにしか使えないのが難点だ。

グラディアル・ヘブン

剣闘の昇華

永続罫

相手の攻撃宣言時、自分フィールド上にモンスターが存在しない場合効果を発動することができる。
墓地に存在する「剣闘獣」と名のついたモンスターをゲームから除外し、攻撃を無効にする。

使用者：山本

補足：

剣闘獣専用のファイヤーウォール。墓地に剣闘獣がいる限り何度でも発動できるため防御としては有能で除外したモンスターも戦いの聖霊等があれば物すごい攻撃力になると思われる。

グラディアルビースト

剣闘獣ヘルバード

効果モンスター

星10/炎属性/鳥獣族/ATK ? / DEF ?

このモンスターは通常召喚することができない。

自分フィールド上に「剣闘獣」と名のついたモンスターが存在しない場合

「剣闘」と名のついた永続罫を任意の枚数墓地に送って特殊召喚することができる。

このモンスターの攻撃力と守備力はこの効果で墓地に送ったカードの枚数

1枚につき1000アップする。

相手は墓地のモンスターを選択する魔法・罫の効果を発動できない。
このモンスターが相手モンスターを戦闘で破壊した場合、
そのモンスターの守備力分のダメージを与える。

このモンスターがカード効果で破壊される場合、墓地の「剣闘獣」と名のついたモンスターを2体ゲームから除外することで破壊を無

効にする。

使用者：山本

補足：

「墓地獣」を使う山本の実質のEース。場の剣闘と名のつく畏をリリースするため、最大攻守は5000となる。さらにゲオルディアと同じ効果があるため、確実に大ダメージを与えることもできる。そして破壊耐性もあるため、効果、戦闘共に破壊するのは難しいところだ。

攻撃力5000になったらまず戦闘破壊は望めなくなる。

パワー・リゾネーター

チューナー（効果モンスター）

星2 / 光属性 / 悪魔族 / 攻 2000 / 守 600

このカードがシンクロ召喚に使用され墓地に行った時、

相手フィールド上のモンスター1体の攻撃力を1000下げる。

この効果は自分のライフが1000以下の時のみ発動できる。

使用者：シゲル

補足：

シンクロ召喚に成功した時、相手の攻撃力を下げることができる効果でダメージを狙える。

また魔轟神以外に珍しく光属性で悪魔族なので両方の補助を狙えるがシゲルのデッキには入っていないのが残念だ。

グラディアルビースト

剣闘獣ストーム・ウイング

効果・シンクロモンスター

星6 / 風属性 / 鳥獣族 / ATK 2400 / DEF 1700

チューナー＋「剣闘獣」と名のついたチューナー以外のモンスター1体以上

自分フィールド上に存在する「剣闘獣」と名のついたモンスターをデッキに戻すことで、墓地に存在する「剣闘獣」と名のついたモンスターを

1体特殊召喚する。

この効果で特殊召喚したモンスターの効果は無効化され、ターン終了時デッキに戻る。

このカードがフィールドからデッキに戻った時墓地に存在する魔法カードを1枚手札に加える。

使用者：シゲル

補足：

自作剣闘獣で初のシンクロモンスター。効果はダリウスと似ているが1ターンしか場にとどめることができないのでベストロウリイを召喚し、ストーム・ウイングと共に素材にするぐらいにしかできない。だが、墓地の魔法を回収できるのは大きく、死者蘇生などを回収して使うと新たな戦況を生むことができる。

口上：獣の魂を受け継ぐものよ、死にゆく者に新たな命を吹き込め！！

第十八話　プライドの戦い　飛び上がる聖霊　VS 機甲部隊

スピリット・バーン

通常魔法

自分のフィールド上にモンスターが存在しない場合のみ発動可能。
手札のスピリットモンスター1体を墓地に捨て、
そのモンスターのレベル×200ポイントのダメージを与える。

使用者：ユウ

スピリットでは珍しく、手札のカードを墓地に送ってバーンダメージを与える魔法カード。スピリットは通常ターン終了時手札に戻るため弾には困らない。
そして墓地に送ったカードを除外して大和神やスピリット・ガードを使うのも一つの手。

ディストラクションドロウ

通常罠

自分フィールド上の攻撃力500以下のモンスターを破壊し、
そのモンスターのレベルの半分と同じ枚数
デッキからカードをドロウする。

使用者：ユウ

補足：

ドロウ増強の罠カード。だが攻撃力500以下でそのレベルの半分だから通常は多くて2枚、少なければ1枚しかドロウできなくなってしまう。

だからスピリット・ガードなどの攻撃力が低く、レベルの高いカードを生贄に捧げた方がいい。

マシンナイズ・サブレポート
機甲部隊の休憩所

通常魔法

手札のレベル5以上の機械族モンスターを墓地に送り発動する。
デッキからカードを2枚ドローする。

使用者：剣賭

補足：

機械族専用のドロー増強カード。マシンナイズ・フォートレスを墓地に送れば墓地から効果を発動することもできるため、引いたカードで合計レベル8になるように狙うこともできる。

マシンナイズ・バーサーカー

効果モンスター

星9 / 地属性 / 機械族 / ATK3500 / DEF3000

このカードは特殊召喚喚できない。

このカードは自分フィールド上の「マシンナイズ」と名のついたモンスターを

3体生贄に捧げた場合のみ、通常召喚することができる。

墓地の機械族・地属性・レベル4のモンスターを2体ゲームから除外することでフィールド上のカードを1枚破壊することができる。

この効果は1ターンに一度まで発動できる。

このカードが破壊された場合、墓地に存在する機械族モンスターを

1体特殊召喚することができる。

使用者：剣賭

補足：

剣賭のエースモンスター。攻撃力も高く、相手のカード破壊する効果も備えている。その上破壊された時墓地の機械モンスターを特殊召喚することができる。

自爆特攻後に墓地のモンスターを召喚しダメージを与えることも狙うことができる。

マシンナースしか生贄に選べないが、マシンナースはこれから特殊所管に特化したデッキになって行く（予定）だから召喚は問題ないと思われる。

マシンナース・リサイクルライン

機甲部隊の生産

通常魔法

自分フィールド上に機械族・地属性モンスターが存在する場合のみ発動可能。

相手フィールド上にセットされた魔法・罠カードを1枚選択する。

そのカードを確認し罠カードなら破壊し、墓地の機械族・地属性モンスターを1体特殊召喚する。

外れた場合自分フィールド上の機械族・地属性モンスターを1体ゲームから除外する。

使用者：剣賭

補足：

機械族で考えたギャンブルカード。ほぼ2分の一で相手のカードを

当てなくていけないが、例えばマシンナーズ・ディフェンダーのみの場合墓地のフォートレスや上級モンスターを召喚するのには悪くない賭けになる。

スピリット・バード

チューナー（効果モンスター）

星3 / 風属性 / 鳥獣族 / ATK 0 / DEF 0

召喚成功時デッキから「スピリット」と名のついたモンスターが、スピリットモンスターを1体手札に加えることができる。

使用者：ユウ

補足：

スピリットと名のついたモンスターを呼び込むため大和神を手札に加え、特殊召喚しシンクロすることも可能となる。
ただ、攻守が低いため壁になりにくいのが難点だ。

せいれいちよう
聖霊鳥シルフィ

効果・シンクロモンスター

星6 / 光属性 / 鳥獣族 / ATK 2500 / DEF 1800

チューナー＋チューナー以外のモンスター

このカードはシンクロ召喚でのみ特殊召喚することができる。

手札のスピリットモンスターを墓地に送ることで

フィールド上のカード1枚を持ち主を手札に戻す。

この効果は1ターンに1度しか発動できない。

このカードが他のカードの効果でフィールドから離れる時、

墓地のスピリットモンスターまたは「スピリット」と名のついたレベル4以下のモンスターを特殊召喚することができる。

使用者：ユウ

補足：

シンクロのみでしか召喚できないモンスター。1ターンに一度フィールド上のカードをバウンズすることができる。またこの効果で送ったモンスターもシルフィの効果で特殊召喚することができる。だが、そのためにはスピリット・フィールドが必要となるためスピリットと名のついたモンスターが出ることが多いと思われる。

口上：精霊と魂に一つにし、古の魂よ飛び上がれ！！

マシンナーズ・デストロイヤー

効果・シンクロモンスター

星9 / 機械族 / 闇属性 / ATK 2500 / DEF 2300

チューナーモンスター+「マシンナーズ」と名のついたモンスター

このモンスターが特殊召喚に成功した時、墓地に存在する機械族モンスターを1体手札に加える。

このモンスターが罫カードの効果で墓地に送られた時、デッキからレベル6以下の機械族モンスターを特殊召喚することができる。

使用者：剣賭

補足：

マシンナーズ系のシンクロモンスター。レベルの割に攻撃力が低い

が、このモンスターがいればミラー・フォースや炸裂装甲があつたとしてもある種の保険が掛けることができる。

マシンナーズ・リサイクラー

チューナーモンスター（効果）

星2 / 機械族 / 光属性 / ATK 500 / DEF 400

このモンスターを素材として使用したシンクロモンスターの召喚に成功した時、

墓地の地属性・機械族モンスターを2体ゲームから除外してカードを2枚ドローする事ができる。

使用者：剣賭

補足：

マシンナーズのドロー増強カード。大概のマシンナーズは地属性・機械族の為効果対象には困らない。

だが、自身は光属性の為確実に他に2体のモンスターがいる。

シンクロン・スピリット・パワー

永続罫

自分フィールド上にシンクロモンスターが存在する時、墓地に存在するチューナー以外のモンスターを除外し発動する。

フィールド上のシンクロモンスターの攻撃力を500ポイントアップする。

フィールド上の「聖霊」と名のついたモンスターが破壊された時、墓地・デッキから「スピリット」と名のついたモンスターをフィー

ルドに特殊召喚することができる。

使用者：ユウ

補足：

前半の効果は全てのシンクロモンスターに効果を与えるが、後半は聖霊にしか影響を与えない。
だが、発動すれば勝負を有利に進めて行くことが可能である。発動条件も墓地回収をしなければ問題ない。

せいれいぎょ
聖霊魚アクエアス

効果・シンクロモンスター

星6 / 水属性 / 魚族 / ATK1000 / DEF2600

チューナー＋チューナー以外のモンスター

このモンスターはシンクロ召喚でしか特殊召喚できない。

このモンスターが表側守備表示で存在する時、スタンバイフェイズ時に、

墓地の「スピリット」と名のついたモンスターをゲームから除外することによってカードを

1枚ドローできる。

自分のエンドフェイズ時に墓地に「スピリット」と名のついたモンスターがない場合、このカードを破壊する。

使用者：ユウ

補足：

ドロー増強の効果具备了聖霊。だが使いすぎると自壊する可能性もあるので多用は無理だ。しかし長期戦ならば墓地も多く、発動は

困難ではないはずだ。
自身は攻撃力は低く、守備力が高いので聖霊の補助要員と考えた方がいい。

口上：精霊よ、魂を一つにし大いなる世界を優雅に泳げ！！^{つみ}

マシンナーズ・ブレード

効果モンスター

星6 / 地属性 / 機械族 / ATK 2200 / DEF 1500

このモンスターが戦闘で相手モンスターを破壊した時、破壊したモンスターのレベル×200ポイントダメージを与える。

使用者：剣賭

補足：

マシンナーズのアタッカー。結局攻撃を行うことはなく終わったが確実に攻撃でモンスターを破壊した場合大ダメージを与える。

スピリット・フィッシュ

チューナーモンスター・効果

星2 / 水属性 / 魚族 / ATK 300 / DEF 1000

墓地に存在するスピリットモンスターをゲームから除外することで墓地からこのカードを特殊召喚することができる。

この効果はデュエル中に1回しか発動できない。

使用者：ユウ

補足：

グローアップバルブの様にフィールドに戻ってくるモンスター。序盤で墓地に行ったこのモンスターを終盤でシンクロに使用することも可能で、そうすれば確実に相手の意表を突く事ができる。

スピット・シルバー・ドラゴン

効果・シンクロモンスター

星8 / 光属性 / ドラゴン族 / ATK 2500 / DEF 2000

チューナーモンスター+チューナー以外のモンスター1体以上

自分フィールド上のモンスターがカード効果で破壊されるとき、手札のチューナーモンスターを1対を墓地に送ることで破壊を無効にする。

フィールド上のカードが除外されるたびにカードを1枚ドローすることができる。

自分フィールド上のモンスターが手札に戻った時、

相手フィールド上に存在する魔法・罠カードを1枚手札に戻す。

使用者：ユウ

補足：

ユウのエースカード。

墓地のチューナーを除外することでモンスターの破壊をまぬがれることができる。さらにユウのデッキの特有の「除外」という効果を最大限に活かせるドロー増加効果もある。

初めは除外されるたびにと、墓地や手札も可能にしたのだが、そうしたら収拾がつかない事態に陥ったため変更した。

ちなみに作者のイメージは5D'sのシグナーの龍の様なカードに憧れて作ったため「スターダストドラゴン」である。

口上：大いなる魂よ！砕かれし魂と共に光の風を纏いその身を現わせ！！

スピリット・リベンジ

通常魔法

自分フィールド上の「スピリット」と名のついたカードを1枚ゲームから除外して発動する。

自分フィールド上のシンクロモンスターの攻撃力は

自分の墓地の「スピリット」と名のついたモンスターの数×300ポイントアップする。

使用者：ユウ

補足：

シンクロモンスターの攻撃力増強カード。墓地のスピリットのため、ガードなどの効果モンスターでも数に入れることができる。

第十九話　怒るツバキ？　猛攻のシンクロモンスター

マジカル・イーター

効果モンスター

星1 / 闇属性 / 魔法使い族 / ATK 0 / DEF 0

このモンスターは自分フィールド上の魔力カウンターを任意の数取り除き特殊召喚することができる。

このモンスターのレベルは取り除いた魔力カウンターと数と同じになる。

使用者：ツバキ

補足：

比較的特殊召喚するのが簡単なモンスター。場の魔力カウンターの必要なため漆黒のパワーストーンを発動後すぐに使用するの可能だ。

攻守は低いが、すぐに生贄やシンクロ素材にすれば問題はない。

ライブラリー・マジシャン

効果・シンクロモンスター

星7/魔法使い族/光属性/ATK2700/DEF2400

チューナーモンスター・チューナー以外の魔法使い族モンスター2体以上

このモンスターはシンクロ召喚でしか特殊召喚できない。

このカードが表側表示で存在する時、

シンクロモンスターがシンクロ召喚に成功した時カードを2枚ドロ―する。

使用者：ツバキ

補足：

召喚条件は少し厳しく、魔法使い族デッキではキーカードとなる。

TGハイパーライブラリアンの強化版。

召喚はシンクロでしか無理なので出来る限りライブラリー・マジシャンがいる時にシンクロ召喚を行いたい。

口上：大いなる魔導師よ、人類の英知を与えたまえ！！

セメタリー・マジシャン

効果モンスター

星5 / 闇属性 / 魔法使い族 / ATK2000 / DEF1500

自分フィールド上にシンクロモンスターが存在するとき、

自分フィールド上の永續罫を破壊し墓地に存在する

このカードを特殊召喚することができる

この効果で特殊召喚した場合、フィールドから離れる時除外する。

使用者：ツバキ

補足：

墓地から特殊召喚のできるレベル5のモンスター。だがシンクロモンスターがいないと発動できないため少し使うのに癖がある。

またボルト・ヘッジホッグの様に除外だけなので異次元からの埋葬等で墓地に送れば再び効果を使える。

カオス・レッド・ドラゴン

効果・シンクロモンスター

星8 / ドラゴン族 / 闇属性 / ATK3000 / DEF2500

チューナー+チューナー以外のモンスター1体以上

1ターンに1度、手札の魔法カードを墓地に送ること

相手の墓地のカードを1枚ゲームから除外することができる。

このカードが守備表示モンスターを攻撃した時、その守備力を攻撃力が超えていれば、

その数値だけ相手ライフに戦闘ダメージを与える。

使用者：ツバキ

補足：

ツバキのエース。

スピットと同じ様にシグナーの龍である「レッド・デーモンズ・ドラゴン」をイメージして作ったカード。

攻撃力3000で貫通能力があるため確実に戦闘ダメージを与えることができる。

更に手札の魔法を墓地に送ることで相手の墓地の有効のカードを除外することもできる。

口上：魔導師達の祈りを元に、今ここに混沌の赤き力を呼び覚ませ

第二十話　精霊の危機　魔術師の戦略　VS決闘王

シェンロン
神龍

スピリットモンスター

星5/炎属性/ドラゴン族/ATK1500/DEF2000

このカードは特殊召喚できない。

相手フィールド上にのみモンスターが存在する場合、

このモンスターはリリース無しで召喚することができる。

このモンスターの召喚成功時、デッキ・手札からレベル3以下のチューナーモンスターを特殊召喚することができる。

この効果で特殊召喚したモンスターの効果は無効化され、

この効果を発動したターン、このモンスターはシンクロ召喚の素材にはできない。

使用者：ユウ

補足：

シロッコのようにリリース無しで召喚することのできるモンスター。
さらに召喚成功時チューナーを特殊召喚することもできるが、発動
ターンシンクロ素材にはできない。

またスピリットでは珍しく、場から離れないスピリットである。

聖霊師^{せいれいし} ネファルロ

効果・シンクロモンスター

星7 / 光属性 / 魔法使い族 / ATK 2700 / DEF 2000

チューナーモンスター＋チューナー以外のモンスター1体以上

1ターンに1度墓地に存在するカードを除外し以下の効果を得る。

● モンスター

手札のモンスターを任意の枚数デッキに戻してシャッフルし、その
後デッキに戻した数と同じ枚数ドローできる。

● 魔法

相手魔法・罨ゾーンに存在するカードを1枚破壊する。

● 罨

相手モンスターとの戦闘を1度だけ無効にする。この効果は相手タ
ーンでも発動することができる。

使用者：ユウ

補足：

墓地のカードを除外するシンクロモンスター。しかも墓地の罨を除
外することで攻撃を無効にする効果を備えており、攻撃力も高い。
もしも手札が事故ってもモンスターを除外して手札を混ぜることが
できる。

口上：精霊に仕えし魂よ、今ここに聖霊として呼び覚ませ

聖地の守護陣

通常罠

自分の墓地にフィールド魔法があり自分フィールド上にレベル6以上のモンスターが表側攻撃表示で存在する時のみ発動することができる。

墓地のフィールド魔法を除外し、自分フィールド上のモンスターの装備カードとして扱う。

装備されたモンスターは攻撃力が800ポイントアップする。

装備モンスターが破壊される時、代わりにこのカードを破壊する。

使用者：ユウ

補足：

鎖付きブーメランのように相手の攻撃に反撃をすることができる罠。ただし墓地にフィールド魔法が無いと使えないためユウのデッキではスピリット・フィールドか死皇帝の陵墓しかないため、使う回数は少ないと思われる。

ブービー・トラップ

通常罠

セットされたこのカードが相手のカード効果によって破壊された場合、

自分のデッキの通常罠を一枚裏向きのままセットする。

そのカードが発動に成功した場合カードを一枚ドローする。

使用者：警都

補足：

その名の通り相手が何かアクションを起こさない限り発動することはない罫。

ただそのカードに効果を付加させるのは特殊であり、カードを見せないのは結構な焦りを誘うことができる。

作者内の設定では、遊戯王Rで城之内の拾ったカードと同じ。

スピリット・デフェンダー

チューナー（効果モンスター）

星4 / 炎属性 / 戦士族 / ATK 800 / DEF 1000

このモンスターは1ターンに1度戦闘では破壊されない。

使用者：ユウ

補足：

スピリット系のチューナー。だが効果的に見るとスピリット・ガードの方が上に思える。

しかし先行1ターン目でこのカードを出せばまず間違いなく次のターンシンクロを行うことができる。

魔導師の宝札

通常魔法

フィールド上に「ブラック・マジシャン」が存在する時のみ発動できる。

墓地の「ブラック・マジシャン・ガール」もしくは「マジシャン・オブ・ブラックカオス」をデッキに戻し、シャッフルする。その後2枚ドローする。

使用者：讐都

補足：

場にブラック・マジシャンがいる場合のみ発動できるためプリズマの効果で同名となった時墓地に指定のカードがあれば発動することができ。

だが、墓地に特定のカードがあり、場にブラック・マジシャンがいることは少ないと思う。

聖霊魔^{せいれいま} ルシア

シンクロモンスター・効果

星9 / 闇属性 / 悪魔族 / ATK 2800 / DEF 2300

チューナーモンスター+チューナー以外モンスター1体以上

このモンスターはシンクロ召喚でしかエクストラデッキから特殊召喚できない。

自分のライフポイントが相手より1000以上少ない時、

自分フィールド上のチューナーモンスターをリリースし、

ライフを800ポイント払うことで

相手フィールド上のこのモンスターより攻撃力の低いモンスターを1体破壊することができる。

この効果は1ターンに1度しか発動できない。

「聖霊魔ルシア」がフィールド上に存在する限り、

自分は他に「聖霊」と名のついたモンスターを特殊召喚することはできない。

使用者：ユウ

補足：

聖霊の中では上位に入る効果と攻撃力の持ち主。サンダージャイアントの様な破壊効果とSinや自縛神の様な効果を持っている。効果は明らかに自分の不利な時にしか使えないが、効果無しでも2800のアタッカーとなる。

口上：魔に潜む聖なる魂よ、光を闇に染め、この場に降臨しろ

スピリット・シンクロ
精霊の同調

通常魔法

自分の墓地に存在するシンクロモンスターを1体選択し発動する。
選択したスピリットモンスターと同じレベルになるように、
墓地に存在するチューナーモンスター1体とスピリットモンスター
を任意の枚数除外する。
選択したシンクロモンスターを特殊召喚する。

使用者：ユウ

補足：

墓地のスピリットとチューナーを除外するカード。そして合計レベルのシンクロを墓地から出すため、正規召喚してあるモンスターしか無理だ。しかも聖霊の殆どはシンクロでしか召喚できないため、ユウが使うには多少不便な面がある。

第二十一話「初の戦い…ではない？ 精霊VS獣VS恋する少女？」

スピリット・ソウル

チューナーモンスター（効果）

星1/光属性/天使族/ATK 1000/DEF 1000

このカードを手札から墓地に送ることでデッキから、

「魂の聖地―スピリット・フィールド―」を1枚手札に加える。

使用者：ユウ

補足：

キャプテンゴールドの様なフィールドサーチモンスター。警都との戦いでスピリット・フィールドが無い状況で戦ってしまったため、サーチカード増強のためにペガサスから送ってもらったカード。

グラディアルビースト

剣闘獣ダーツ

効果モンスター

星2/地属性/獣戦士族/ATK1500/DEF1200

このカードが「剣闘獣」と名のついたモンスターの効果によって特殊召喚に成功した時デッキからチューナーモンスターを特殊召喚することができる。

このモンスターはシンクロ召喚の素材に使用することはできない。

使用者：シゲル

補足：

デッキからチューナーをサーチするモンスター。だが自身はシンクロの素材にできないので融合の素材にした方がいい。
自身にデッキに戻る効果はないため、効果後は確実にダメージを与えられる場合以外は攻撃を止めた方がいい。

ソウル・ブラック・ドラゴン

シンクロモンスター（効果）

星7/闇属性/ドラゴン族/ATK2400/DEF1800

チューナーモンスター+チューナー以外のモンスター1体以上1ターンに1度自分フィールド上のモンスター1体をリリースし、そのモンスターのもととの攻撃力分このカードの攻撃力をアップする。

この効果は自分のターンのメインフェイズ1のみ発動できる。

このモンスターが相手モンスターを戦闘で破壊したとき、

そのモンスターの元々の攻撃力分のダメージを相手に与える。

自分の場のカードがデッキに戻った時、カードを1枚ドロウすることができる。

この効果は1ターンに1度しか発動できない。

使用者：シゲル

補足：

シゲルのデッキのエース。

十代の切り札のジ・アースの効果とフレイム・ウィングマンの効果を持ったドラゴン。

さらにスピットと同じのドロウ増強系の効果もある。

イメージは他の2体と同じシグナーの龍の『ブラック・ローズ・ドラゴン』

確実にダメージを与える感じで作ってみたら收拾がつかない事になってきた、と作者は思った。

口上：獣の命を喰らいし者よ、今ここに全ての魂を喰らい尽くせ

恋の思い ハート・アロー

装備魔法

自分フィールド上のモンスター1体に装備可能
装備モンスターが相手モンスターを攻撃した時、
そのモンスターに乙女カウンターを乗せる。
装備モンスターは攻撃力を800ポイントアップする。

使用者：レイ

補足：

恋する乙女の弱点であった攻撃力ダウンの効果を補う装備魔法。
さらに乙女カウンターを乗せることも可能で十分な強化といえる。

二十二話〜選考戦開始！！魔法使いVS機械の天使〜

魔導師の術印

通常罫

自分フィールド上のモンスターが戦闘によって破壊され
墓地へ送られた時に発動する事ができる。

自分の手札またはデッキからレベル4以下の
魔法使い族モンスター1体を特殊召喚する。

使用者：ツバキ

補足：

ヒーローシグナルの魔法使い版。特にこれといった縛りも無いので魔法使い族デッキには2枚か3枚欲しいところだ。

レベル・マジシャン

効果モンスター

星3 / 闇属性 / 魔法使い族 / ATK 600 / DEF 0

このモンスターは通常召喚できない。

このモンスターは自分フィールド上に魔法使い族モンスターが存在し、

自分の墓地の魔法カードを除外した場合のみ特殊召喚する事ができる。

このモンスターは特殊召喚に成功した時、

墓地の魔法カードを一枚手札に加えることができる。

使用者：ツバキ

補足：

レベル・ウォリアーとマジックストライカーをイメージしたカード。召喚条件が緩く、特殊召喚に悩むことは無くなる。墓地の魔法回収も有効だ。

確実に現実にあつたら制限か禁止になると思うカードだ。

傷印の封殺

通常罨

相手が「ダメージを与える」効果を持つ魔法・罨・モンスター効果を発動した時発動できる。

手札を一枚墓地に送りそのカード効果によって自分が受けるダメージを半分にする。

その後互いにデッキから魔法カードを一枚手札に加える。

使用者：ツバキ

補足：

ダメージを防ぎ、なおかつデッキから必要な魔法を呼び込むことのできるカードだ。さらぬツバキのデッキなら墓地に送ったカードを更に活用することも可能だ。

都市の魔導図書館

通常魔法

フィールド上に「魔法都市エンディミオン」が存在する場合

墓地に存在するこのカードと魔法カードを3枚除外し、

自分フィールド上のカード1枚に魔力カウンターを4つまで乗せる事ができる。

この効果はバトルフェイズ中でも発動できることができる。

使用者：ツバキ

補足：

普通なら通常魔法として使う事が出来いが、エンディミオンやカオ

スレッドの効果で墓地に送ればそのまま発動可能だ。
しかもエンディミオンに乗せれば、そこから一気にエンディミオンを召喚することができる。

神帝魔導エンディミオン

シンクロモンスター（効果）

星10 / 閥属性 / 魔法使い族 / ATK3000 / DEF2300

「神聖魔導王エンディミオン」+チューナーモンスター

このモンスターは上記のモンスターを素材にしたシンクロ召喚でしか特殊召喚できない。

1ターンに1度、このモンスターは「魔法都市エンディミオン」に乗っている魔力カウンターをこのカードに移してもよい。この効果を発動したターンこのカードは攻撃することはできない。

このモンスターに乗っている魔力カウンターの数によって以下の効果を得る。

- 1個

自分フィールド上のカード1枚に魔力カウンターを乗せる。この効果は自分のターンのスタンバイフェイズのみ発動できる。

- 2～3個

このモンスターが表側表示で存在する限り、自分のターン中相手の魔法・罫の効果は無効にする。

- 4～5個

1ターンに1度、自分フィールド上のモンスターは効果、戦闘では破壊されない。

- 6個

1ターンに1度手札の魔法カードを墓地に送り、墓地の魔法カードを手札に加えることができる。

- 7個

手札の魔法カードを除外することで相手フィールド上のカードを1枚破壊する。この効果は1ターンに1度しか発動できない。

このモンスターが破壊された時、墓地に存在する「神聖魔導王エンディミオン」を1体選択することができる。選択したモンスターを特殊召喚することができる。（この効果は選択した「神聖魔導王エンディミオン」の効果で特殊召喚した扱いになる）

使用者：ツバキ

補足：

エンディミオンを素材にしているため、通常はレベル3のチューナーしかシンクロ召喚の素材にできない。だが効果は強力だ。魔力カウターの数で効果を決定するため、パワー・ストーンや都市の魔導図書館はすごい重要になる。

口上：光と闇の狭間にいる魔導師よ——全ての魔を従えよ！！

第二十四話 帰路確保 ライフポイントの恐怖？

メテオフレア

装備魔法

自分フィールド上の闇属性・ドラゴン族の融合モンスターしか装備できない。

このカードを装備したモンスターは攻撃力を800ポイントアップし、相手フィールド上のモンスター全てに1回ずつ攻撃することができる。

装備モンスターは直接攻撃ができない。

装備モンスターが破壊される時代わりにこのカードを破壊する。

使用者：ブラック・デーモンズ・ドラゴン

補足：

阿修羅の効果を擬似的に追加する装備カード。闇属性・ドラゴン族の融合モンスターは少ないが、属性変更のカードを使えばどんなカードにも使用できる。

そしてデーモンズ・シールドの効果もあるため、相手の伏せカードもひとまず安心だ。

直接攻撃ができないのも差し引いてもなかなかの魅力がある。

不純融合

永続魔法

互いに「融合召喚する」効果以外の効果で融合モンスターを特殊召喚することはできない。

フィールドに融合モンスターが存在しない場合、そのプレイヤーは1ターンに1体のモンスターしか攻撃を行えない。

このカードは発動後3ターン目の自分のエンドフェイズに破壊する。

使用者：ブラック・デーモンズ・ドラゴン

補足：

剣闘獣やキメラテック・フォートレス等のカードを防ぐことのできるカード。

このカードで制限できるのは特殊召喚する効果の為、融合はもちろん、ミラクルフュージョンやオーバーロードフュージョンは制限できない。

モチーフは不協和音とチューナーズ・バリアのため、組み合わせでの妥協で攻撃回数制限に変更した。

剣闘獣バウンド

効果モンスター

星4/地属性/獣族/攻1000/守1200

手札のモンスターを1体墓地に送ることで

このカードの効果を無効にして特殊召喚することができる。

召喚・特殊召喚成功時、墓地に存在する「剣闘獣」と名のついたモンスターを除外することができる。

このカードがフィールドから離れた時、除外したモンスターを特殊召喚する。

このカードが戦闘を行ったバトルフェイズ終了時にこのカードをデッキに戻すことで、

デッキから「剣闘獣バウンド」以外の「剣闘獣」と名のついたモンスター1体を

自分フィールド上に特殊召喚する。

使用者：シゲル

補足：

クイックシンクロンの効果を持つ剣闘獣。だがレベル4で普通に召喚した方が効果を有効的に使える可能性がある。

しかし、使用用途は様々で作中の様なシンクロ素材や壁にもできる。また、このカードがあれば0の状態からガイザレスを召喚することも可能だ。

名前の由来は当初の予定は特殊召喚した場合、手札に戻る効果だったため…

グラディアルビースト

剣闘獣フレイム・ファンゲ

シンクロ・効果モンスター

星7 / 炎属性 / 獣族 / ATK2600 / DEF1200

チューナー+「剣闘獣」と名のついたチューナー以外のモンスター1体以上

シンクロ召喚成功時、墓地に存在する「剣闘獣」と名のついたモンスターを1体選択することができる。

エンドフェイズまで選択したモンスターの攻撃力分このモンスターの攻撃力をアップさせる。

このカードがフィールドからデッキに戻った時
相手フィールド上のカードを1枚破壊する。

使用者：シゲル

補足：

召喚条件に剣闘獣がいるため、効果発動に問題はないだろう。
また融合召喚の素材とした場合、アキュリスと同じ様にフィールドのカードを破壊できる効果も魅力的だ。

口上：獣の魂を受け継ぐものよ、立ち塞がる敵を破壊せよ！！

第二十五話　正体不明　風を纏いし者

せいでん

聖霊天ルナ

シンクロモンスター・効果

星8 / 光属性 / 天使族 / ATK2700 / DEF2500

チューナーモンスター+チューナー以外のモンスター1体以上

このモンスターはシンクロ召喚でしか特殊召喚できない。

このモンスターのシンクロ召喚成功時手札のスピリットモンスターを召喚条件を無視して特殊召喚してもよい。

このカードが破壊された時、このカードのシンクロ召喚に使用したシンクロ素材が一組墓地に揃っていれば召喚条件を無視して特殊召喚してもよい。

このカードが相手モンスターを戦闘で破壊した時、カードを一枚ドロウする。

使用者：ユウ

補足：

比較的召喚条件は緩く、またそこから手札のモンスターを出せるため展開力がある。

また自身が破壊されるときシンクロキャンセルの状態になるのも魅力だ。

パースiasと同じドロブーストができるため使いどころには困らない。

口上：天が輝くとき、光と共に天使よ…舞い降りろ！！

ドラグニティーアイギス

チューナー・効果モンスター

星3/風属性/ドラゴン族/ATK900/DEF1500

このカードの召喚に成功した時、手札から「ドラグニティー」と名のついたモンスター1体を特殊召喚し、このカードを装備カード扱いとして装備する事ができる。

このカードが装備カード扱いとしてモンスターに装備されている時、そのモンスターが破壊される場合このカードを代わりにこのカード

を破壊することが出来る。

このカードが自身のカード効果で破壊された時、墓地に存在する「ドラグニティ」と名のついたチューナーモンスターを1体を特殊召喚することが出来る。

使用者：アラエル

補足：

ドラグニティ専用のデーモンズ・シールドや八汰鏡となるカード。さらにアキュリスと同じ様に手札から召喚できるドラグニティは制限は無い。

また破壊されたとき墓地のチューナーを召喚できるため、一瞬でシンクロまで持ち込むこともできる。

元々は戎鴛さんの遊離へと投稿したカードの一枚。

ドラグニティ―ダーインスレイブ

効果モンスター・チューナー

星3 / 風属性 / ドラゴン族 / ATK 300 / DEF 500

このモンスターは召喚成功時、墓地の「ドラグニティ」と名のつくモンスターを特殊召喚し、このカードを装備することができる。

このカードを装備したモンスターの攻撃力は500ポイントダウンする。

装備状態のこのカードがフィールドから離れたとき、装備モンスターを除外する。

装備モンスターが戦闘を行った場合、このカードと装備モンスターを除外することで、

戦闘を行ったモンスターを除外することができる。

使用者：アラエル

補足：

デメリット系のドラグニティ。効果は強力だが少し使うのに癖がある。

ビックバンシユートのように場から離れると装備モンスターを除外してしまうため、モンスターが戦闘で破壊されるときは確実に除外したほうがいい。

攻撃力が下がるため、自縛特攻するとダメージが少し痛いところだ。アイギスと同じく、投稿カード

第二十六話〜賭け〜

受け継がれる聖霊

永続魔法

墓地に存在する「聖霊」と名のついたシンクロモンスターを除外し、手札の除外したモンスターと同じレベルのスピリットモンスターを選択する。

そのモンスターを生贄なしで召喚してもよい。

このカードが墓地に送られた時、その召喚したモンスターをデッキの一番下に戻す。

召喚したモンスターが手札に戻った場合2000ポイントのダメージを受ける。

そのモンスターがフィールドから離れた時、このカードを除外する。

使用者：ユウ

補足：

上級スピリットの補助カード。だがデメリット効果が多く、使うところは本当に打つ手がない時ぐらいだろう。注意だが特殊召喚では無いので、召喚権を放棄する形になる。

ドラグニティ・バインド

永続罾

フィールド上に「龍の渓谷」があり、相手がモンスターを召喚した時、発動することができる。

墓地のチューナーモンスターを除外して召喚したモンスター1体を選択する。

選択したモンスターは効果は無効化され攻撃宣言できず、表示形式の変更ができない。

使用者：アラエル

補足：

ドラグニティ専用の六亡星の呪縛。デメリット効果も多くあるため、このカードを多用するのは否めない。

だが「ドラグニティ」と名のつく魔法・罾は無いのでそういったカードの補助にも使える。

新たな目覚め

通常罾

墓地に存在するレベル3以下のチューナーを1体選択する。

自分フィールド上のレベル7以上のモンスターのレベルを

選択したモンスターのレベルを下げる。

選択したモンスターを特殊召喚する。

使用者：ユウ

補足：

墓地の下級チューナーを疑似レベル・ステイラーに変えるカード。とくにレベルの高いモンスターがいるだけで発動条件に無理は無いため、デッキに2枚あってもいい。

スピット・コクーン

チューナー・効果モンスター

星1/地属性/昆虫族/ATK200/DEF500

このカードがシンクロ素材に使用された時、このカード以外のシンクロ素材となったカードを1枚選択する。

このカードを素材にしてシンクロ召喚したシンクロモンスターは選択したモンスターの効果を得る。

この効果で効果を得たモンスターは戦闘では破壊されず、手札に戻らない。

使用者：ユウ

補足：

禁止カードになってもおかしくない効果を持つチューナー。

戦闘で破壊されず、手札に戻らないため取り除くには効果しかない。ただしブリューナクなどの効果も使えないため、それをするのは容易ではない。

ドラグニティパライン―エクスカリバー

融合・効果モンスター

星10 / 風属性 / ドラゴン族 / ATK 3000 / DEF 2800

「ドラグニティ」と名のついたレベル6以上のシンクロモンスター
+ 風属性・ドラゴン族モンスター

このモンスターは融合召喚でしかエクストラデッキから特殊召喚できない。

このカードの融合召喚に成功した時、自分の墓地に存在する「ドラグニティ」と名のついたチューナーを任意の数だけ、このカードに装備することができる。

このモンスターはバトルフェイズに、このカードに装備されている「ドラグニティ」と名のつくチューナーモンスターのカードの数だけを通常の攻撃とは別に攻撃することができる。

このカードに装備されたカード効果は無効化される。

このカードが戦闘及びカード効果で破壊される場合、装備されている「ドラグニティ」と名のつくカードを2枚墓地に送ることでのこのカードの破壊を無効にする。（この時、装備カード扱いの状態から墓地に送られることで発動する効果は発動しない）

使用者：アラエル

補足：

ドラグニティ専用の融合モンスター。シンクロ召喚を行っているのなら召喚は比較的簡単だ。

複数回攻撃に破壊無効と、更に攻撃力3000と、これも取り除くのは容易ではない

これも投稿カードで、受け取った戎鴛さんも「冷酷無比」と評価していた。

第二十七話〈コンボと経験〉

スピリット・リカバリー

効果モンスター

星2 / 光属性 / 天使族 / ATK 2000 / DEF 500

このカードは召喚・反転召喚・特殊召喚ができない。

墓地に存在するこのカードを除外して、墓地のレベル4以下のスピリットモンスターを除外し、そのレベル×400ポイントライフを回復する。

使用者：ユウ

補足：

ユウのデッキは数少ないライフ回復系のカード。

何気に死皇帝の陵墓やスピリットのバウンス効果でガラ空きのとこでダメージを負うことも多いため、ライフの消費が激しい。

黄泉之英雄

スピリットモンスター（制限）

星7 / 闇属性 / 戦士族 / ATK 2500 / DEF 1700

このモンスターは通常召喚できない。

このカードは、このカード自身の効果でしか特殊召喚できない。

自分また相手のカード効果によってこのカードが墓地に送られた時、このカードをデッキに加えてシャッフルする。

この効果でデッキに加わったこのカードをドローした時、特殊召喚することができる。

このモンスターが特殊召喚に成功した時、デッキから「エンシェントスピリット」と名のついたモンスターを1体手札に加えることが

できる。

このモンスターは特殊召喚したターン除外することはできない。

使用者：ユウ

補足：

手札から墓地に送るスピリット・ガードナーやスピリット・バーンなどの効果や基本的な死者転生の様なコストとして使えるカード。ただ墓地ハンを望めなくなるためスピリット・ドローなどの除外系のカードは使えなくなるため、序盤の準備中に墓地に送って終盤でドローしたい。

スピリット・マター

効果モンスター・チューナー

星1 / 風属性 / 悪魔族 / ATK 600 / DEF 0

レベル6以上のモンスターが特殊召喚に成功した時、このカードを特殊召喚することができる。

使用者：ユウ

補足：

レベルスティーラーの様な特殊召喚の効果があるが、それ以上にひどい状態となったカード。

相手でも自分でもレベル6以上のモンスターが特殊召喚されれば場に出るので、ちょっとやそつとじゃ崩れない壁になることもある。

銀翼の魂

永続罨

自分フィールド上のレベル7以上のドラゴン族・シンクロモンスターを選択して発動することができる。発動時、選択したモンスター以外のモンスターを任意の数除外する。

このカードを装備したモンスターは戦闘で相手モンスターを破壊した時、破壊したモンスターの攻撃力をターン終了時までこのカードを装備したモンスターに加える。

また、このカードを装備しているモンスターは、発動時除外したモンスターの数だけ、通常攻撃とは別に相手モンスターに攻撃することができる。

使用者：ユウ

補足：

ほぼスピット専用の罨装備カード。複数回攻撃に永続的な攻撃力上昇効果なので、おそらくこれから出るのは自重されると思われる。元ネタは『白銀の翼』より。

第二十八話　戦いの神

剣闘の威嚇 グラディアル・バーツ

通常魔法

手札の「剣闘獣」と名のついたモンスターをデッキに戻して相手の場の魔法・罨カードを一枚破壊する。

使用者：シゲル

補足：

手札一枚をコストとするサイクロン。だが墓地に送るのではなく、デッキに戻すため、セクトルやスパルデイクスの様な手札に余ってるカードをデッキに戻しておきたいところだ。

ちなみに名前の『バーツ』とは——作者のなんとなくで付けた名前だ。

音程調律

速攻魔法

手札を一枚捨て発動する。

デッキ・手札から「リゾネーター」と名のついたモンスターを1体特殊召喚する。

このカードを発動したターン、自分は通常召喚ができない。

使用者：シゲル

補足：

手札一枚をコストに発動するトゥルース・リインフォースの様なカード。だが自分の手札をコストに通常召喚を行うのと同じなので、できる限り相手のターンで使いたい。

レベル・リゾネーター

効果モンスター・チューナー

星2 / 閻属性 / 悪魔族 / ATK1800 / DEF900

このモンスターは通常召喚できない。

自分フィールド上のレベル5以上のモンスターのレベルを2つ下げ

ること、

手札からこのカードを特殊召喚できる。

使用者：シゲル

補足：

レベルステイラーをベースにしたリゾネーター。このカードで一気にレベル5以上のシンクロへつなげることができる。

ちなみに攻撃力が1800もあり、レベルが2なのは作者のミスだ。

グラディアル・シンクロ

剣闘同調

速攻魔法

相手がモンスターの特殊召喚に成功した時発動することができる。

墓地のシンクロモンスターを選択し、そのモンスターと同じになるように

墓地のチューナーモンスター1体とチューナー以外のモンスター1体以上除外する。

選択したモンスターを特殊召喚する。（この特殊召喚はシンクロ召喚扱いとなる）

使用者：シゲル

補足：

誘発召喚のような効果を備えた星屑の煌き。

相手の特殊召喚時なので瞬時に壁にしたり、相手のモンスターを追撃するときに便利になる。

ちなみに剣闘と入ってるのに剣闘獣が居ないのは、作者のミス。

グラディアル・ドラゴン

剣闘龍ダーク・ガブリアス・ドラグーン

シンクロモンスター

星8 / 闇属性 / ドラゴン族 / ATK 2700 / DEF 2300

チューナーモンスター + チューナー以外のモンスター2体以上

このモンスターがシンクロ召喚に成功した時、

フィールド上のドラゴン族1体につき、カードを1枚ドローできる。

このカードがカード効果でフィールドから離れた時、

相手フィールド上のモンスターを全て破壊する。

使用者：シゲル

補足：

アブソルートの劣化版ともいえる効果を備えたモンスター。

だがソウルと組み合わせることで大ダメージを与えることができる。

さらに召喚成功時手札補充の効果もあるためとことんソウルと相性
がいい。

口上：獣の魂を受け継ぐものよ、仲間と共に新たな力となれ！！

スレイブ・ワーム

効果モンスター

星1 / 地属性 / 昆虫族 / ATK 600 / DEF 0

このカードが墓地に存在する時、

自分フィールド上の融合モンスターのレベルを2つ下げること

このカードを特殊召喚することができる。
この効果で特殊召喚に成功した時、フィールド上のカードを破壊することができる。

使用者：シゲル

レベルステイラーの劣化版ともいえるカード。だがレベルステイラーには無い破壊効果がある。
ただし召喚条件が厳しく、剣闘獣以外にHEROデッキと組み合わせて使いたい。

God of War - Anat -
Synchrono Effect Monster
Star 10 / attributes of God /
Illusionary God Beast / ATK 4000 / DEF 4000
tuner + "Guardia ru Beast" 2 or
more non-Tuner monster with a
name and
This card is subject to the effects of Magic, Trap Monsters opponent.
When this card is sent to the graveyard effect, Special Summon a monster body of the cemetery.
If the monster is destroyed in the battle against this monster

er,
Special Summon monsters from
our deck.
Monster summoned by this effec
t, "Guradiaru Beast" monster a
nd the effect of,
The summons would be treated s
pecial.
Once per turn, the cemetery "G
uradiaru Beast" can be returne
d to the deck and the monster.
When this card is destroyed in
effect, Special Summon the En
d Phase of the field.

日本語訳

戦いの神―アナトー―

シンクロ・効果モンスター

星10 / 神属性 / 幻神獣族 / ATK4000 / DEF4000

チューナー+チューナー以外のモンスター2体以上

このカードは相手の魔法・罫・モンスター効果の対象にはならない。
カード効果でフィールドから離れた時

シンクロ召喚に使用したモンスターを1体墓地から特殊召喚する。

このモンスターが戦闘で相手モンスターを破壊した場合、

自分のデッキからモンスターを特殊召喚する。

この効果で召喚したモンスターは「剣闘獣」と名のついたモンス
ターの効果で、

特殊召喚した扱いになる。

1ターンに一度、墓地の「剣闘獣」と名のついたモンスターをデッ

キに戻すことができる。

このカードがカード効果で墓地に送られたターンのエンドフェイズ、特殊召喚することができる。

使用者：アナト

補足：

シゲルが持っていた神のカード。効果が強力で剣闘獣の補助ともいえる効果が多くある。

だがアナト単体でも倒すのは一苦労で、さらに戦闘で破壊しない限り蘇る効果を持っている。

ただ、この先シゲルがこのカードを使うかどうか作者は悩んでいる。

第二十九話〜生命の神〜

マングツノミコ
満月巫女

効果モンスター

星3 / 光属性 / 天使族 ATK1500 / DEF1200

このカードは特殊召喚できない。

召喚・リバースしたターンのエンドフェイズ時に持ち主の手札に戻る。

召喚・リバースした時、手札のカードを墓地に送り、相手のフィールド上の魔法・罫カードを墓地に送ったカードを破壊する。

使用者：ユウ

補足：

魔法罫を破壊できるスピリット。イメージはグングニールの劣化版の様な感じた。

だが召喚時のみの効果もスピリットの手札に戻る効果で再使用可能だ。

精霊龍（スピリット・ドラグーン）

スピリットモンスター

星6 / 光属性 / ドラゴン族 ATK 2100 / DEF 1200

このカードは特殊召喚できない。

召喚・リバースしたターンのエンドフェイズ時に持ち主の手札に戻る。

このカードが召喚に成功した時、デッキからレベル2のチューナーを特殊召喚できる。

このカードはシンクロ召喚を行う時、「スピット・シルバー・ドラゴン」のシンクロ素材にしか扱うことができない。

使用者：ユウ

補足：

中級スピリットの1体。瞬時にスピリットへつなげることのできる。だが、既にスピリットが召喚されて手に余ってる状態ではコストにしかない。

だがデIFエンダーやバーンなど、デッキに一枚あっても無駄にはならないだろう。

聖霊王スウエル

シンクロモンスター

星7/闇属性/魔法使い族/ATK0/DEF0

チューナーモンスター+チューナー以外のモンスター3体以上

このカードはシンクロ召喚以外の効果で特殊召喚できない。

このモンスターのシンクロ召喚成功時、自分と相手の墓地のモンスターを全て除外する。

この効果で除外したモンスター×400ポイントこのモンスターの攻撃力がアップする。

このカードが相手との戦闘、または相手のカード効果で破壊された場合、墓地・除外されている「聖霊」と名のついたモンスターを召喚条件を無視して特殊召喚してもよい。

使用者：ユウ

補足：

召喚条件が聖霊の中で一番厳しく、効果が強力なモンスターだ。また瞬時に墓地のカードを除外する効果は冷酷で、そこからエンシェントスピリットに切り替えればこの上なくすごいことになる。また聖霊へと後へ託せるのも魅力だ。

スピリット・リバー

通常罫

自分のフィールド上に「聖霊」と名のついたモンスターか、「スピット・シルバー・ドラゴン」がいる場合のみ発動できる。

手札のスピリットモンスターを墓地に送り除外されている

「スピリット」と名のついたモンスターかスピリットモンスターを特殊召喚する。

使用者：ユウ

補足：

スピリット専用のDDR。だが装備カードでは無いので縛られることなく展開することができる。

しかしそれを差し引いても発動条件は厳しく、使用するのにも癖があるだろう。

イヌガミ
犬神

スピリットモンスター

星2/地属性/獣族/ATK200/DEF100

このカードは特殊召喚できない。

召喚・リバースしたターンのエンドフェイズ時に持ち主の手札に戻る。

このカードが手札から墓地に送られた時、墓地のレベル4以下のモンスターを

持ち主のフィールドに特殊召喚する。

使用者：ユウ

補足：

スピリット系で唯一の手札から墓地に送られると発動する効果。スピリットデッキではなく、暗黒界や魔轟神との相性がいい。

イメージは金華猫を元に考えた。

God of Life - Karma -
 Synchrono Effect Monster
 Star 10 / attributes of God /
 Illusionary God Beast / ATK 400
 0 / DEF 400
 Tuner Monsters + 2 or more non
 -Tuner monsters
 This card is subject to the ef
 fects of Magic, Trap Monsters
 opponent.
 If the time away from the oppo
 nent's monster card effect, th
 e
 You can Special Summon monster
 s from the graveyard of the ce
 metery together.
 This card is the cemetery, on
 the field or if
 Treated as a monster spirit.
 If the deck this card is Synchron
 ro Summoned from the graveyard
 "sanctuary of the soul - Spir
 itual Field -" In addition to
 the hand, and the other as lon
 g as there in front of this ca
 rd is destroyed and can not sp
 ell his own field, new fields
 can activate the magic.
 Once per turn, you can select
 monsters on your Main Phase sp

irit of the cemetery.
This card gains the effect of
the selected monster.
If the monster is destroyed in
the battle against this monster,
You can send to graveyard monster
that are removed from the
game

日本語訳

生命の神―カルマー

シンクロ・効果モンスター

星10 / 神属性 / 幻神獣族 / ATK4000 / DEF4000

チューナーモンスター+チューナー以外のモンスター2体以上

このカードは相手の魔法・罫・モンスター効果の対象にはならない。

このモンスターが相手のカードの効果によって場から離れた時、

墓地のモンスターを一体墓地から特殊召喚することができる。

このカードは墓地、またはフィールド上に存在する場合

スピリットモンスターとして扱う。

このカードがシンクロ召喚に成功した場合、デッキ、墓地から「魂の聖地―スピリットフィールド―」を手札に加え、またこのカードが表側で存在する限り相手は自分のフィールド魔法を破壊できず、新たなフィールド魔法を発動できない。

1ターンに一度、自分のメインフェイズに墓地のスピリットモンスターを選択することができる。

このカードは選択したモンスターの効果を得る。

このモンスターが戦闘で相手モンスターを破壊した場合、

自分のゲームから除外されているモンスターを墓地に送る事ができる。

使用者：カルマ

補足：

スピリットに偏った効果を持つモンスター。だがそれ以外の効果は強力で、墓地のモンスターの効果を得るのはノーコストなので直接攻撃や貫通能力もちの効果を得たいところだ。

アナトと同様カルマをユウに使わせるかどうか悩んでいる。

第三十話 意地の戦い 魔導師VS英雄

E・HEROフリーズ・レディ

星4 / 水属性 / 戦士族 / ATK1200 / DEF1500

このカードが表側表示で存在する時、相手の攻撃宣言時

自分フィールド上のモンスターの表示形式を変更する。

この効果は1ターンに1度しか発動できない。

このカードが戦闘で破壊された時、デッキの魔法カードを一枚選択する。

その後デッキをシャッフルし、選択したカードを一番上に置く。

使用者：紫苑

補足：

HEROでは少ない魔法のサーチ系モンスター。ディープダイバーと同じ様な効果だが、攻撃宣言時自分の場のモンスターの表示形式を変更できる。

いや、変更しなければいけない効果なのでそこが少し厄介だ。

今後アイスエッジと共にアースやフレイムブラストのように融合するモンスターを考えている。

オリジナルカード&解説2（後書き）

次から31話です

オリジナルカード&解説3（前書き）

第三十一話からのオリカです。

オリジナルカード&解説3

第三十一話「オールバーン」

マシンナーズ・シールド

効果モンスター

星4/地属性/機械族/ATK1000/DEF2100

自分フィールド上の地属性・機械族モンスターが破壊される時、このカードを墓地から除外することで破壊を無効にする。

使用者：剣賭

補足：

シールド・ウォリアーと同じ様な破壊無効の効果を持っている。
また守備力が高く壁になりやすい。

ライフエフェクト

永続罠

発動時ライフを任意の数値（1000単位）支払うことで以下の効果を得る。

- 1000

相手の効果で手札のカードを捨てなくてもよい。

また相手はドローフェイズ以外にカードをドローできない。

- 2000

自分のフィールド上の「ライフエフェクト」以外の魔法・罠は相手

のカードは破壊されない。

●3000

自分フィールド上のモンスターはカード効果では破壊されない。

使用者：シャマル

補足：

ライフを払うことで効果を変える永続罫。

だがLP4000のルールではあまり多用しないほうがいい。

ロックバーン系のデッキとは相性が良く、二重の超重力の網など
のような使い方ができる。

マシンナース・ドッグ

効果モンスター

星3/地属性/機械族/ATK800/DEF1000

このカードがカード効果でフィールドから離れた時、

デッキから「マシンナース・ドッグ」以外の地属性・機械族モンスターを手札に加えてもよい。

使用者：剣賭

補足：

サーチ系の効果を持ったマシンナース。

また相手カード効果じゃなくてもいいのでカード効果のデメリット
で墓地に送っても効果を使える。

そこからフォートレスなどにつなぐこともできる。

マシンナーズ・リペア

効果モンスター（チューナー）

星2 / 地属性 / 機械族 / ATK 200 / DEF 500

このカードが表側表示で存在するとき1ターンに一度

カード効果で破壊された機械族モンスターを特殊召喚できる。

使用者：剣賭

補足：

場にいるときカード効果から機械族を守ることができるカード。

発動タイミングはいつでもいいので、スタンバイフェイズに破壊されたモンスターをバトルフェイズに戻してもいい。

またチューナーなのでシンクロ素材を守れる。

クロック・ゴールド・ドラゴン

シンクロモンスター

星8 / 地属性 / ドラゴン族 / ATK 2300 / DEF 2500

チューナーモンスター＋チューナー以外のモンスター1体以上

このカードがシンクロ召喚に成功した時、相手の

魔法・罨ゾーンで表側表示で存在するカードをすべて破壊する。

フィールド上のモンスター2体をリリースすることで

このカードは直接攻撃することができる。

使用者：剣賭

補足：

相手の場の表魔法・罫を破壊できる。ロックや永続魔法などをぶち破り反撃のチャンスを生むこともできる。
また直接攻撃の代償は大きいが一発大きいのを与えることもできる。

第三十一話「サムライ」

E・HEROネクロ・リターナー

効果モンスター

星5/闇属性/戦士族/ATK1200/DEF900

戦闘でこのカードが破壊された時墓地の「E・HEROネクロ・リターナー」以外の、

「E・HERO」と名のついたモンスターを特殊召喚することができる。

このカードは墓地から特殊召喚できない

使用者：紫苑

補足：

墓地からE・HEROを召喚するモンスター。レベルが5なのはネクロダークマンやアニメ版プリズマーの特殊効果モンスターが5だったから。

この効果に特に制限はないため、エッジマンやネオスなど召喚できる。

作中だと紫苑はフリーズレディを復活させ、そこからフリーズレディの効果を発動させた。

E・HEROダイヤモンド・ダスト

融合モンスター

星6 / 水属性 / 戦士族 / ATK 2700 / DEF 1500

「E・HEROアイスエッジ」+「E・HEROフリーズ・レディ」

このカードは融合召喚でしか特殊召喚できない。

このカードが融合召喚に成功したターン、相手フィールド上のモンスターの効果を無効にする。

使用者：紫苑

補足：

相手のモンスター効果を無効にするモンスター。これならヴァルキユリアロックや切り込みロックなどのモンスターエフェクトを無効にし、突破できる。

攻撃力も高く効果発動後アタッカーとして活躍できる。また、素材でアブソリュートも召喚できるのでそちらを優先することもできる。

デイモンション・ヒーロー

通常魔法

自分フィールド上に「HERO」と名のついた

融合モンスターがいる場合のみ発動できる。

除外されている「E・HERO」と名のついたモンスターの数だけドローできる。

発動ターンの終了時、この効果でドローした枚数手札を捨てる。

使用者：紫苑

補足：

E・HEROのドロー補助カード。主に漫画版HEROデッキなら

その真価を発揮できる。

ただその後の手札破壊は痛いため、すべて使い切るか逆転の為に温存しておきたい。

ただ10体近く除外されてるときに使用して、デッキ切れになれば目も当てれないが…

E・HEROシンクロン

効果モンスター

星1/光属性/戦士族/ATK0/DEF0

自分フィールド上に融合モンスターが存在する時このモンスターはチューナーとして扱う。

このカードがシンクロ召喚の素材となる時、他のカードは「E・HERO」と名のついたモンスターでなければいけない。

使用者：紫苑

補足：

紫苑のデッキ唯一のチューナーモンスター。ただデッキにいるときはただの効果モンスターの為、チューナー補助のカードは使えない。また紫苑のデッキにシンクロモンスターはファントム・ブルースしかおらず、レベル6の融合モンスターがいるときのみチューナーとして活躍できる。

今のところ作者は他のHEROチューナーやHEROシンクロを出すつもりはない。

ファントム・ブルース・ドラゴン

シンクロモンスター

星7 / 水属性 / ドラゴン族 / ATK 2800 / DEF 1600

チューナーモンスター＋チューナー以外のモンスター1体以上

1ターンに一度手札のカードを1枚墓地に送る。

その後、墓地に送ったカードと同じ種類（モンスター・魔法・罫）のカードを

1枚手札に加える。

このカードが相手のモンスターを戦闘で破壊した時、相手に800ポイントのダメージを与える。

使用者：紫苑

補足：

紫苑のデッキのエース。毛色が違うがパワーツールの様なサーチの様な効果とブラックフェザーの様な効果ダメージモンスター。攻撃力も高く十分なアタッカー度なる。

ちなみに作中、青いデフォルメのチビ龍になれる。そしてその時は紫苑が両手で抱えている。

第三十二話「怒りと処刑」

剣闘獣リーダー

効果モンスター

星4 / 地属性 / 獣戦士族 / ATK 1100 / DEF 1200

このカードが「剣闘獣」と名のついたモンスターの効果によって特殊召喚に成功した時、手札から「スレイブ」と名のついたモンスターを特殊召喚してもよい。

このカードが戦闘を行ったバトルフェイズ終了時にこのカードをデッキに戻す事で、

デッキから「剣闘獣リーダー」以外の「剣闘獣」と名のついたモンスター1体を

自分フィールド上に特殊召喚する。

使用者：シゲル

補足：

戦闘後にスレイブエープを出して壁を増やしたり、スレイブタイガーを出してセクトルなどをデッキに戻したり、スレイブバードからベストロウリィ↓ガイザレスと展開することもできる。

第三十三話↓3体の切り札 カイザーVSクロノ↓

氷結界の宝札

通常魔法

このカードが自分の手札が他に無い時のみ発動できる。

自分フィールド上の「氷結界」と名のついた

モンスター1体につきカードを1枚ドロウする。

使用者：クロノ

補足：

手札0の時にしか使えないが、最大5枚ドロウできる魔法カード。

氷結界デッキにはおそらく必要となるドロウ補助カードだ。

貪欲の宝札

通常罫

自分の手札が0枚の時のみ自分のターンのドローフェイズ時発動できる。

ドローフェイズのドローをスキップし、互いにカードを6枚になる様にドローする。

使用者：カイザー亮

補足：

ほぼチートカード。手札0の時ドローできない代わりにカードを6枚ドローするカード。

いわゆる天よりの宝札のアニメ版だがデメリット無しの効果で此処までできることはまずない。

おそらく出番はもうないカードだろう。

第三十四話〈英雄たちの戦い〉

ディフェンス・オブ・ヒーロー

英雄防衛・リフレクター・ダメージ

通常罠

自分フィールド上の「E・HERO」と名のついた融合モンスターが破壊され、

その後自分フィールド上にモンスターがいなくなった場合のみ発動できる。

破壊されたモンスター1体につき400ポイントのダメージを互いに与える。

使用者：紫苑

補足：E・HEROの専用バウカード。一気にモンスターを破壊されたときにカウンターとして使うことのできるカード。

順番はどうれあれ、1体につき400ダメージは大きい。おそらく場を整えたときの保険として使用すると思われるカード。

第三十八話〈デス・ライフ〉

アーリー・オブ・ジャステイス

A・O・Jアンノウ・クリエーター

効果モンスター（チューナー）

星3 / 闇属性 / 機械族 / ATK1300 / DEF1400

このカードが召喚に成功した時、デッキが墓地より「A・O・J」と名のついたレベル4以下のモンスターを1体を特殊召喚することができる。

この効果で特殊召喚したモンスターは効果は無効化され、攻撃宣言ができない。

使用者：ディラ

補足：

瞬時にシンクロを行う事ができるA・O・J。

しかもシンクロ先は指定が無いのでほぼ4〜7のモンスターを召喚する事が出来る。

アーリー・オブ・ジャステイス

A・O・Jデストラクション

効果モンスター

星4 / 闇属性 / 機械族 / ATK2400 / DEF1000

このモンスターは召喚・特殊召喚成功時自分フィールド上のモンスター1体選択する。選択したモンスターを破壊する。

使用者：ディラ

補足：

デメリット系のパワーモンスター。だがトークンやデメリット効果を持つモンスターを破壊すれば強力なアタッカーとなる。さらにスキルドレインなどを差しているデッキも十ん活躍できる。

剣闘獣ヴォルテック・テール

シンクロモンスター

星7 / 光属性 / 獣族 / ATK 2200 / DEF 2000

チューナー＋「剣闘獣」と名のついたチューナー以外のモンスター1体以上

このカードが攻撃する時、手札のカード一枚を墓地に送ることで相手に直接攻撃することができる。

この効果を使用したターンのエンドフェイズ時までこのカードの元々の攻撃力は半分となる。

このモンスターが他のカード効果によってフィールドから離れた時、墓地に存在する「剣闘獣」と名のついたモンスターを特殊召喚することができる。

使用者：シゲル

補足：

ドリルウォーリアーと同等の直接攻撃を備えた剣闘獣。更にカードコストなどでこのカードを墓地に送れば墓地のガイザレスやヘラクレイノスを復活させる事もできる。

口上：獣の魂を受け継ぐものよ、雷鳴とともにその怒れる尾を振り上げる！！

アーリー・オブ・ジャステイス

A・O・Jデス・ライフ

シンクロモンスター

星9 / 闇属性 / 機械族 / ATK0 / DEF0

チューナーモンスター + 「A・O・J」と名のついたモンスター2
体以上

このカードはシンクロ召喚以外で特殊召喚できない。

このカードは戦闘で破壊されず、

機械族以外のモンスターとの戦闘で受ける戦闘ダメージを0にする。
このカードと戦闘を行った相手モンスターを破壊し、そのモンスターの攻撃力の半分のダメージを相手に与える。

このカードが相手のカード効果で破壊される時、墓地に存在するモンスター以外のカードをゲームから除外することで破壊を無効にする。

使用者：ディラ

補足：

結構な召喚条件が厳しいがその効果はユベルよりも上だ。

もしも相手の場にラヴァ・ゴーレムやトーチ・ゴーレムを置けば物すごいダメージを期待できる。しかも効果破壊の為、マシユマロン等の戦闘破壊無効も意味を成さない。

2つ目の破壊効果無効もデュエル終盤なら問題はない。

口上：殺戮という名を持つ古代の人形よ、近代の兵器となりてよみがえれ！！

異次元の宝玉

通常罾

ゲームから除外されている攻撃力1500以下のモンスターをデッキの一番下に戻す。

自分のスタンバイフェイズ時、このカードがゲームから除外されている場合

このカードを墓地に戻すことでカードを1枚ドローすることができる。

使用者：ディラ

補足：

普通の効果ならそれほど危惧するほどの効果でもない。しかし後の効果はコストなどで持続的に除外し続けなければ恐ろしい事になる。

A・O・Jリサイクル・フィールド
アーリー・オブ・ジャステイス

星2 / 闇属性 / 機械族 / ATK800 / DEF100

このカードの召喚成功時、墓地の「A・O・J」と名のついたレベル3以下のモンスターを1体特殊召喚することができる。

使用者：ディラ

補足：

アンノウ・クリエイターと同じく瞬時に最大レベル5のシンクロを行えるカード。しかし自身はチューナーではないため召喚するモンスターは限られてくる。

剣闘獣の罾

通常罾

自分の場に2体以上「剣闘獣」と名のついたモンスターが存在し、相手がモンスターのシンクロ召喚に成功した時発動することができる。

シンクロ召喚に成功したモンスターと同じレベルの剣闘獣トークン（攻0/守0、地属性、獣族）を特殊召喚する。

このカードは「剣闘獣」と名のついたモンスター以外のシンクロ召喚の素材にできず、「剣闘獣」と名のついたモンスター以外のリリース素材にはできない。

このトークンが相手のカード効果で破壊された時、墓地の「剣闘獣」と名のついたモンスターを1体特殊召喚する。

使用者：シゲル

補足：

このカードの使用用途はさまざまな方法がある。

壁にしたり、シンクロ素材にしたりと、あわよくは墓地の主力剣闘獣を呼び戻す事も可能だ。

ただ発動タイミングが癖があり、ほぼ一か八かの時ぐらいにしか使えない。

魔法採掘機

速攻魔法

自分フィールド上の機械族シンクロモンスターを1体リリースし発動する。

墓地に存在する通常魔法以外の魔法カード1枚を選択し、手札に加える。

このカードで手札に加えたカードは発動後2ターン目のエンドフェイズまでセット・発動ができない。

使用者：ディラ

補足：

場の機械族と引き換えに魔法を得るカードだ。しかし。すぐにセツトできないので、あまり実用性が少ない。
それにシンクロを失うので物すごい痛手となってします。

グラディアルドラゴン

剣闘龍ホーリー・ミラージュ・ドラグーン

シンクロモンスター

星8 / 光属性 / ドラゴン族 / ATK1000 / DEF1000
チューナーモンスター + 「剣闘獣」と名のついたレベル6以上のモンスター

このカードはシンクロ召喚以外で特殊召喚することができない。
このカードが他のカード効果によってフィールドから離れた時、
自分のエクストラデッキ・墓地から「剣闘龍ホーリー・ミラージュ・ドラグーン」以外の「剣闘龍」と名のついたモンスターを1体特殊召喚することができる

（この特殊召喚はシンクロ召喚として扱う）

このカードが相手モンスターを破壊した時、デッキからカードを1枚ドローすることができる。

使用者：シゲル

補足：

2体目の剣闘龍。レベル6というだけでシンクロだけではなく、オクタビウスやゲオルディアス、ガイザレスなどでも召喚することができる、

攻守は低いが、カード効果でフィールドから離れた時、新たな剣闘龍を呼べる。この効果はダークガブリアスと同じソウルのサポートを重視して作られた。

第四十九話〈friend or enemy〉

ディノクライシス

通常罠

自分フィールド上の恐竜族モンスターが破壊され墓地へ送られた時発動することができる。

そのモンスターを除外して、そのレベル以下の手札の恐竜族モンスター1体を特殊召喚することができる。

使用者：ヴィータ

補足：

恐竜族を瞬時に召喚することのできるカード。さらに既に何枚か恐竜が除外されている状態で発動し、ディノインフィニティを召喚すれば上級恐竜族モンスターより強力だ。

第二期の登場人物の剣山に持たせるかどうか悩んでいる。

ソニック・マジック

通常罠

相手の直接攻撃宣言時、

手札の通常魔法を墓地に送ることによってこのカードを発動することができる。

自分フィールド上のセット状態の通常魔法を発動する。
発動したカードは効果処理後、除外される。

使用者：紫苑

補足：

瞬時に魔法カードを発動するカードだが、発動条件が整っていないと発動できないため、若干使いどころが悪い。また除外されるため、ジェムナイトフュージョンやコアキメイルの甲核などの様な重要なカードを除外してしまつては後々が大変になる。

光の判定

通常魔法

自分フィールド上に「神の居城―ヴァルハラ」もしくは「コート・オブ・ジャステイス」が存在する場合発動することができる。

フィールド上の永続魔法を一枚墓地に送りデッキから永続魔法を一枚選択し、

発動することができる。

使用者：なのは

補足：

天使族デッキに必要なカードが場に存在する時発動することができるカードだ。

だがそれ以外に有効な永続魔法はそれほどないと思われるため無理に入れる事もないと思われる。

ライトニングギア げっこう
光神機 - 月光

効果モンスター

星6 / 光属性 / 天使族 / 攻2000 / 守1800

このカードは生け贄なしで召喚する事ができる。

この方法で召喚した場合、このカードはエンドフェイズ時に墓地へ送られる。

このカードがフィールドから墓地へ送られた時、カードを一枚ドロ
ーする。

使用者：なのは

補足：

ライトニングギア

光神機の特徴である妥協召喚後に自壊する効果とドロー補助効果を持
っている天使。また桜花の様にシンクロ素材とすることができる。

第四十話 魔法使いVS盾の守護獣

リアクター・ブースト

通常魔法

自分フィールド上に「リアクター」と名のついたモンスターが存在
する時発動することができる。

デッキの「リアクター」と名のついたモンスターを1体特殊召喚す
ることができる。

使用者：ザフィーラ

補足：

リアクターと名のつくモンスターなのでサモンリアクターでも召喚できる。

ほぼノーコストなのでリアクターデッキには入れて損は無いだろう。もしも手札に余るのならジャイアント・ボマー・エアレイドのコストとしても使える。

トラップ・アクセス

速攻魔法

手札の魔法カードを墓地に送り、デッキの一番上のカードをドロースする。

そのカードが罠カードだった場合発動することができる。

それ以外のカードなら墓地に送り、自分は800ポイントのダメージを受ける。

使用者：アラエル

補足：

紫苑のデッキに投入したカード。しかし魔法カードが豊富に入っているデッキではこのカードはあまり有効的ではない。

罠が多いデッキなら入れる価値はあるが、あまりお勧めできない。

今現在ツバキはこのカードを抜いている。

マジカル・サポーター

効果モンスター（チューナー）

星1/闇属性/魔法使い族/ATK100/DEF200

このカードがシンクロ素材として墓地に送られた時、

墓地の魔法カードを3枚除外することでカードを1枚ドローすることができる。

このカードがシンクロ召喚の素材となる時、他のカードは魔法使い族でなければならない。

使用者：アラエル（ツバキのカード）

補足：

ツバキのデッキのドローブーストのチューナー。魔法デッキには墓地に魔法が多く溜まるため効果には悩む事は無いだろう。

ただ他のカードが魔法使いでなければならないのため若干の使いどころの悪さがある。

波動竜術師―ドラゴフォルテス

融合モンスター

星10 / 閥属性ノドラゴン族 / ATK3000 / DEF2800

ドラゴン族シンクロモンスター+魔法使い族モンスター×2

このカードは上記のモンスターを素材とした融合召喚でしか特殊召喚できない。

特殊召喚成功時墓地の魔法カード1枚を選択し手札に加えることができる。

1ターンに一度フィールドに存在するカード1枚を選択することができる。

その後、フィールドの魔力カウンターを全て選択したカードに乗せる事が出来る。

使用者：アラエル

補足：

ツバキのデッキの新たなエース。召喚条件は少々厳しいが彼女のデッキでは魅力的な効果がある。

まず魔法回収は制限の死者蘇生や大嵐などを回収できる。

第二に魔力カウンターを一枚のカードに集結することができる。例えばエンディミオンに乗せて一気に効果を発動する事もできる。そして闇紅の魔導師や魔法の操り人形に乗せ、攻撃力を上げる戦法も撮れる。

第四十一話 英雄の危機 VS カミューラ 前編

フェイク・ミッション

通常罠

相手の攻撃宣言時、発動することができる。

そのモンスターの攻撃を無効にして墓地の「E・HERO」と名のついた

融合モンスターをエクストラデッキに戻す。

伏せられているこのカードが相手のカード効果で破壊された時、手札のレベル4以下の「E・HERO」と名のついたモンスターを守備表示で特殊召喚する事が出来る。

使用者：紫苑

補足：

融合HEROを回収したり、ブラフで伏せてモンスターを出す事もできる。

前者の効果は再び融合を行うために貪欲な壺を発動しなくてもよく、後者の効果はヒーローメダルのように相手のサイクロンなどのブラフとしても使える。

第四十二話 英雄の光 VS カミューラ 後編

ウルクリボー

星1 / 水属性 / 海竜族 / ATK 300 / DEF 200

墓地に存在するこのモンスターをゲームから除外することで、

このターン自分フィールド上のモンスター1体はこのターンのバトルフェイズ破壊されない。

ウルクリボーの効果はデュエル中に1度しか発動できない。

使用者：紫苑

補足：

ほぼ一度だけ総攻撃などで敗北するのを防ぐ事ができるモンスター。カードコストなどで墓地に送られていても発動できるのが強みだ。

投稿カード

スピリットの復活

通常魔法（準制限）

このカードは場に「魂の聖地―スピリット・フィールド―」と「エンシエント・スピリット」と名のつくモンスターが存在する時、発動できる

自分墓地に存在するスピリットモンスターを一体特殊召喚する
またこの効果で召喚したモンスターがレベル5以上であった場合、レベル×100ポイント、攻撃力と守備力がダウンする

投稿者：ユタさん

使用者：ユウ

補足：2枚のカードがあれば早すぎた埋葬と同じほぼ死者蘇生と同じ効果のカードとなる。だが、その反動で攻撃力が下がってしまうがシンクロの素材やエンシエントへと常がる事もできる。効果は無効化されていないのでその点だとスピリット・フィールドより使い勝手がいい。

グラディアル・シャウト

剣闘の咆哮

通常罫

自分フィールド上に存在する「剣闘獣」と名の付いた融合モンスターが相手のカード効果、戦闘で破壊されたとき発動できる。

自分デッキから「剣闘獣」と名の付いたモンスターを2体まで特殊

召喚する。

投稿者：ユタさん

使用者：山本

補足：

このカードを使えばベストロウリイを出してガイザレスや、シンクロ素材を瞬時に召喚できる。だが山本のデッキにはそういったカードが無かったため使いこなすのは無理だった。

スピリットの反逆

通常罫

フィールド上に「魂の聖地―スピリット・フィールド―」が存在し、スピリットモンスターが破壊されたとき発動できる

自分デッキから破壊されたスピリットモンスターのレベル以下のスピリットモンスターを一体特殊召喚する

その後破壊されたスピリットモンスターの攻撃力の半分の数値を特殊召喚したモンスターの攻撃力にプラスする

この効果で召喚したモンスターはニターン後の相手エンドフェイズにゲームから除外する

またこの効果で召喚したモンスターは相手プレイヤーにダメージを与えることはできない

投稿者：ユタさん

使用者：ユウ

補足：

ヒーローシグナルのスピリットバージョン。その為に特殊召喚可能にするスピリット・フィールドが必要不可欠となる。
攻撃力上昇効果も強力で、火之迦具土からこのカードを発動すれば攻撃力は1400も上がる。だが戦闘ダメージを与えないのと、除外効果は非常にでかいアドバンテージで特殊召喚したモンスターで攻撃に転じるのは難しいだろう。

剣闘獣の結束

通常罫

自分場の剣闘獣となつたモンスターが戦闘で破壊されたとき発動できる

デッキから星4以下の剣闘獣1体を特殊召喚する

この効果で特殊召喚したモンスターは「剣闘獣」と名のついたモンスターの効果で特殊召喚した扱いになる。

投稿者：ユタさん

使用者：シゲル

補足：

ヒーローシグナルの剣闘獣バージョン。剣闘獣で特殊召喚したモンスター扱いになるため、その効果で戦況を一変させたり、さらにハンディキャップマッチ！からの新たな融合と繋げることも可能だ。
恐らくシゲル戦では出番が多くなると思われるカードだ。

魔力増幅魔術

装備魔法

このカードは、魔力カウンターが3つ以上乗った魔法使い族モンスターにのみ装備することが出来る。

装備モンスターの攻撃力は魔力カウンターの数×300ポイントアップする。

このカードを装備したモンスターは魔力カウンターを新たに乗せることが出来ず、装備モンスターの戦闘終了時に魔力カウンターを1つ取り除く。

装備モンスターの魔力カウンターが2つ以下になった時、このカードを破壊する。

このカードがこのカード以外の効果で破壊された場合、装備モンスターに魔力カウンターを2つ乗せる。

投稿者：戒鷲さん

使用者：ツバキ

補足：

魔力カウンターを載せているモンスターのみに装備できる魔法カード。

闇紅の魔導師や神帝魔導と組み合わせれば、その後カウンターを乗せれないが攻撃力上昇はものすごいものとなる。

ツバキは本来闇紅の魔導師と共に組み合わせるために入っていた。

スレイブ・バード

効果モンスター

星2 / 風属性 / 鳥獣族 / ATK200 / DEF350

自分フィールド上に「剣闘獣」と名の付くモンスターが表側表示で存在する時、ライフを1000払い、このカードをリリースして発動する。

デッキまたは墓地から「剣闘獣ベストロウリイ」を特殊召喚する。

この特殊召喚は「剣闘獣」と名の付いたモンスターの効果で特殊召喚したとして扱う。

この効果を発動したターンの同じフェイズ中に「剣闘獣ガイザレス」を特殊召喚した場合、墓地に存在するこのカードをゲームから除外することで、フィールド上のカードを1枚破壊することが出来る。

投稿者：戎鴛さん

使用者：シゲル

補足：

一気にベストロウリイの効果を発動できるモンスター。さらにガイザレスを出せたら一気に相手のカードを4枚破壊できる。

しかしライフコスト1000は痛く、終盤での逆転や序盤の攻めに使いたい。

異次元封鎖

通常罠

このターン、フィールド上のカードは除外されない

投稿者：通りすがりのデュエリストさん

使用者：亮

補足：

除外メタのカード。だがフィールドのみなので墓地から除外されるマクロコスモスや手札除外には対応してない。

多少癖があるのが難点だがトリシューラやブラックコアなどの場の状況を一変させられるカードを防ぐこともできる。

そういう類のカードが心配ならばこのカードは1枚は入れておきたい。

剣闘の炸裂

通常罠

自分フィールド上に存在する剣闘獣と名のつくモンスターが攻撃対象に選択された時発動できる

選択されたモンスターを墓地に送ることで攻撃モンスターを破壊することができる

この効果を使用した次のターン、自分は剣闘獣と名のつくモンスターを自身の効果でデッキに戻すことができない

投稿者：ユタさん

使用者：シゲル

元々は「剣闘決意の一撃」という名前だったが、ルビが分からず効果が炸裂装甲の下位互換だったため変更したカード。

パツと見使い辛いカードかもしれないが、ヴォルツテク・テールなどの効果で墓地に行ったりした場合発動する効果にはちょうどいいカードだ。

ヒーロー・チェンジ
英雄変化

速攻魔法

自分フィールド上の「E・HERO」と名のついたモンスター1体を選択する。

選択したモンスターをデッキに戻し、戻したカード以外の「E・HERO」と名のついたレベル4以下のモンスターを特殊召喚することができる。

投稿者：ゼクスユイさん

使用者：紫苑

補足：

E・HEROには結構重要となってくるであろうカード。速攻魔法であるためドロフェイズに発動しフォレストマンを呼び、融合を手札に加える事も可能。

また、バトルフェイズに使用し更なる追撃をすることもできる。

用語集（前書き要読）（前書き）

徐々に先品の重要な部分などで使われる事柄・事件・用語などを追加していくつもりです。

あまり本編を見てないというのならネタバレになる恐れもあるので注意してください。

用語集（前書き要読）

世界の矛盾

アカシックレコードですらその存在が認められてない
その理由は不明だが『本来の世界』とは違う存在の為、その世界が
迎えるべき未来が違うため、管理局から狙われている。
今現在は『聖牙タ』『姫野椿』『獣斬繁』『羽黒剣都』『姫野紫苑』
の5人がいる。

AW社

羽黒剣都が取り仕切っている会社。正式名称は『Army Work
s』。

ツバキと剣都の父・竜也が一代で作り拡大していた。

剣都が受け継いでからは戦争地域へ介入の仲介、武器・物資の支給
等を行っていたが、今現在は戦争孤児の保護、戦争終戦への介入を
行っている。

ちなみにシゲルからの依頼で秘密裏に管理局の事も調べている。

今現在は山本が取り仕切っている。

ゴーストシティ

童実野町地下に存在する廃棄された地下鉄で形成されたスラム街。
しかしその住人のほとんどが警察の不祥事などで行き場を失くした
人たちの集まりなのでゴーストシティは無いものとされている。

過去にユウと倉敷漣、福本徹もここにいた。

神のカード

ユウとシゲル、ツバキが持つカード。絵面は無くテキストも書かれ
ていないカードだがそれなりの力を感じる事ができる。

管理局の狙いはこのカードでそれぞれがこのカードに思い入れがあ

るため拒んでいる。

しかしツバキのカードだけは使用することができない。

ユウの火災

ユウが5歳の誕生日の時に起きた襲撃事件。犯人は不明だが何者かがユウの家に襲撃を仕掛けた。ユウの父親は直前に『異次元デッキ』を渡し、母親もろとも死亡した。

その後家は全焼し、ユウの家族は遺体は燃え尽きて全員死亡した事となった。

表向きにはこの事件でユウも死亡した事となっている。

ツバキの記憶喪失

本編開始10年前にツバキの記憶が全て抜け落ちてしまった。

名前、出身、家族構成―全て無くなり剣都の父親である竜也に引き取られた。

アラエルはツバキの過去を知っているが「仲間といられなくなる」と言い残した。

ちなみに『姫野椿』という名は山本が付けた名前だ。

紫苑の人体実験

紫苑が被験者となつて行われていた実験。しかし目ぼしい結果を残せず、またそれが管理局の違法研究所で行われていたことで紫苑は確実に実験動物として扱われていた。モルモット

その実験が紫苑に管理局の憎しみを募らせていくこととなった。

シゲルの目的

シゲルは夜な夜な誰かと通信している。その際未来の映像がたびたび流れるらしい。

しかしその目的は不明。

なのはと紫苑の約束

10年ほど前にかわした「家族になる」という約束。

しかし紫苑が受けた人体実験で紫苑が管理局に敵意を向け、管理局に居続けると決めているなのも敵と認識し、その約束は果たされることは無くなった。

本物のシンクロモンスター

異世界のシンクロモンスター。其々の世界のデザイナーは大半はそのカードをコピーした力の無い偽物だが、本物はデュエルで相手に実際のダメージを与える事ができる。

5色のデュエルディスク

世界の矛盾の5人が持つ其々『深い銀』『明るい赤』『薄い黒』『淡い青』『暗い黄色』のデュエルディスク。戦いの神アナトが突貫工事で作ったモノで、『世界の矛盾』の力と組み合わせればモンスターを実体化できる。

しかしその度精神力を持っていかれるため多用はできない。

ゲート

アラエルが使用した人間界と精霊界を繋ぐ穴。

設置するようにすれば長時間その場所から其々の世界を行き来できる。

ちなみにカルマとアナトは対象を転移させるためゲートは使えない。

管理局

別世界の住人達。「世界の為」という信念で行動をしているが、その裏に黒い部分が多く無関係な人を巻き込む事も辞さない。

アカデミアに訪れた管理局は「ロストロギア」である3人の神のカードを狙っているがそれを拒否されているため強行手段に打っている。

また、本局はなかなか奪取に向かえない事に苛立っている。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n9962s/>

遊戯王GX～ノーバディ・レコード～ ～番外～

2011年11月16日10時19分発行