

参加者：3人
優勝者：顎無 C1aEnJaUS2
準優勝者：Opponent fuK3K2PjaM

参加者デッキ

The Magus of the Gravy diamond by顎無 C1aEnJaUS2

- 2 [APL] Swamp (3)
- 4 [7E] Underground River
- 4 [7E] City of Brass Ancient Grudgeと中断を撃つ。
- 4 [TSB] Gemstone Mine 同上
- 4 [FUT] Tolaria West 変成でLEDを持ってきます。かなり便利。
- 3 [APL] Island (3)

- 4 [TSP] Magus of the Jar 主役。場と墓地をいったりきたりします。手札が悪くてもノーランドとか他全部土地じゃなきゃこれあれば

- 4 [7E] Sleight of Hand コンボデッキなら思案よりも使えると思う。カードをボトムにおけるので。
- 4 [MI] Lion's Eye Diamond このカードがデッキの速度を速めてる。
- 4 [VI] Impulse 優秀軽量サーチ。
- 4 [7E] Megrin 基本コンボが回り始めてから出るので割られることはあまりないです。たまにマナ消費させるために出すことも。
- 4 [MI] Mystical Tutor 色んなものを引っ張ってきます。ホント神。マジで神。コンボ開始前にあらかじめ次のドローにShallow Graveを
- 4 [TSP] Careful Consideration 少し重いけど、メイガスに墓地におきつつ4ドローは偉い。サイドアウトの第一候補になります。
- 4 [MI] Dark Ritual これが手札に複数枚あるとコンボ達成が容易になります。
- 4 [MI] Shallow Grave このデッキのキー。この速さがメグリムジャークオリティ。
- 2 [WL] Abeyance 神。ほぼ全ての妨害手段をシャットダウン。Shallow Graveをトップに積んだとき地味に一枚引けることが大きい。
- 1 [MI] Worldly Tutor ぐだった時にメイガスをサーチする。回してメイガス引かずに死亡するのが多々あったので。擬似的にメイガ

SB: 2 [WL] Abeyance 青や強力な妨害手段があるデッキに追加で入れる。

SB: 2 [PLC] Extirpate 相手の妨害手段を擬似的に落とせる上に手札、デッキを含めた情報を得れる。

SB: 4 [TSP] Ancient Grudge 神。最初は針やEthersworn Canonistや墓所対策だったけど、今回色んなものを割った。マナがなくてもLEDで捨てて起動できるのがおいしい。

SB: 3 [7E] Duress 使わなかった。基本黒相手にサイドインして根絶とハンデスを落とす。

SB: 3 [TSP] Wipe Away 基本的にAncient Grudgeでどうにもならないもの専用。ピキュラとか各種エンチャントとか。稀にアンタップ状態の土地を戻す。

SB: 1 [MI] Mind Bend 一度月でハメられたので。実際これで相手の赤絡みの特殊地形が全部島に置き換えて勝ったこともある。

Wipe Awayでいいんじゃないかね？って言う人も居るかもだが、月が場にあるときに青ダブルシンボルはほぼ出せないと思っていい。

一応自信作のオリジナルコンボです。

コンボの流れはこうです。

手札に《壺の大魔術師/Magus of the Jar(TSP)》がいる状態で《浅すぎる墓穴/Shallow Grave(MIR)》をプレイし、スタックでLEDをサクル。

そして《浅すぎる墓穴/Shallow Grave(MIR)》が解決しLEDで捨てられた《壺の大魔術師/Magus of the Jar(TSP)》が戦場に降り、起動で7枚ドロー。これを2回繰り返して《偏頭痛/Megrin(M10)》をおくか《偏頭痛/Megrin(M10)》自体を2枚置く エンドフェイズに致死ダメージ

という流れです。

使う時の注意は、基本メイガスはサーチできないので多少手札が悪くてもメイガスあるならkeepすること。囲い等で落とされても全然困らないし。

最速1KILLで、コンボは平均で3、4ターンには決まりますが、不安定なので、安定性を上げる為に予めコンボ開始前に《神秘の教示者/Mystical Tutor(MIR)》で次のドローに《浅すぎる墓穴/Shallow Grave(MIR)》を仕込んだり、《手練/Sleight of Hand(S00)》などのドロースペルにスタックして《浅すぎる墓穴/Shallow Grave(MIR)》をキャストしたりします。

コンボパーツは全て手札に持ったままでコンボが開始できるので、突然コンボを決めたり、警戒させて手を遅らせることもできます。

作った自分で言うのもなんですが、マナ計算やスタックの積み方などで意外と頭を使います。

コンボ中のワンミスが即死につながるの、練習、調整はかなりしました。

フルパーミッションもハンデスも中断や、チューターのタイミングや速度など、プレイングでなんとかすることもできますが、唯一フェアリーだけは無理ゲーです。主に中断で止められない《呪文づまりのスパイト/Spellstutter Sprite(LRW)》がorz