

《光と闇の竜》

条件召喚モンスター

星 8 / 光属性 / ドラゴン族 / 攻2800 / 守2400

このカードが場上に表側表示で存在する限り効果モンスターの効果・魔法・罠カードの発動を無効にする。この効果でカードの発動を無効にする度に、このカードの攻・守力は500 P 下がる

その身を犠牲にあらゆるカードの発動を無効にする最上級ドラゴンモンスター。OCGのそれと比べていろいろと相違がある。

テキストには書いていないが、

このカードが破壊された時自分フィールド上のカードを全て破壊する。
このカードは特殊召喚できない。

というデメリットも持ち合わせている。この辺りはOCGと変わらないので把握しておけば問題はないのだが、蘇生効果が備わっていない点は注意。破壊効果の発動後、場がガラ空きとなってしまう。

カード発動の無効化効果についてもOCGとのギャップが存在する。大きな特徴は4つある。

カウンター罠にもチェーンできるため《攻撃の無力化》なども無効化する。このカードの誘発独自効果のスペルスピードが3であると解釈するといいい、無効化の範囲も広がっているため妨害能力も高まったと考えられる。

OCGと違い、チェーンに乗るならば既に発動された永続魔法、永続罠の効果も無効化し**墓地に送る**。これは「カードの発動」ではなく「効果の発動」であるため、OCGを基準に考えると理不尽かもしれないがフィーリングに正直な仕様となっているこのCGIの性、いわば味と言っていいいかもしれない。

誘発即時効果の発動タイミングは他のカードによるチェーン処理が終わった後、その時組まれたチェーンの数だけ無効化効果を発動し、結果的に全ての発動を無効とする。例としてプレイヤーAが攻守2800/2400の《光と闇の竜》をコントロール。プレイヤーBが《エネミーコントローラー》《死者への供物》を所持しているとする。プレイヤーBのターン、OCGであれば
チェーン1：《エネミーコントローラー》発動
チェーン2：《光と闇の竜》誘発即時効果が強制的に発動
チェーン3：《死者への供物》発動
となり、《光と闇の竜》破壊が可能なのだが、

このCGIの場合チェーン2の時点で《光と闇の竜》の無効化効果が発動せず、プレイヤーAに優先権が移る。

プレイヤーAが何らかのカードを発動するor優先権を放棄する。
プレイヤーBが新たなカードを発動できる。発動した場合 に戻る。
この時優先権を放棄した場合、チェーン処理が終わる。

この一連のやり取りを終え、チェーン処理が終了した時点で改めて《光と闇の竜》の無効化効果がチェーン発動し、攻守の限り全てのカードを逆順で無効化する。

つまり、この場合プレイヤーAが優先権を放棄する(=CGI上でチェックをつけない)前提で考えると、プレイヤーBにとっては
チェーン1：《エネミーコントローラー》発動後優先権放棄。
チェーン2：《光と闇の竜》誘発即時効果発動。(《エネミーコントローラー》無効)
もしくは

チェーン1：《エネミーコントローラー》発動後優先権行使。
チェーン2：《死者への供物》発動後優先権放棄。
チェーン3：《光と闇の竜》誘発即時効果発動。（《死者への供物》無効）

チェーン4：《光と闇の竜》誘発即時効果発動。（《エネミーコントローラー》無効）

の二択しか選べないということになる。
簡単に言えばOCGでの「チェーン3以降でのカード発動で無効化を潜り抜ける」行為が不可能であるということである。

《光と闇の竜》の誘発即時効果にはあらゆるカードをチェーンすることができない、という特徴がある。上記のルールが存在するため《光と闇の竜》同士の無限ループを回避するための措置であろう。

総じて無効化の範囲が広く抜け道も少ないため、OCGと比べて束縛力は上がっている。その代わりコンボ性に乏しくどのような方法をとっても他のカードを全て無効化してしまうため、駆け引きが難しくいろんな意味で「使いこなす」のが難しい。

攻守を減らせなくなった状態で《聖水の弊害》を発動することで、相手の攻撃に対するカウンターと共に今までの分を下がった攻守を元に戻すことができる。《あまのじゃくの呪い》でも似たコンボが可能ではあるが、攻撃力が800になるまで相手がこのカードの跋扈を許すとは考えにくい。

無効効果が1回、発動すれば、攻撃力2300になり、
《邪帝ガイウス》《ゴブリン突撃部隊》などで戦闘破壊可能。
無効効果が2回、発動すれば、攻撃力1800以上のモンスターで
戦闘破壊可能である。

このカードを相手にする時は、無効効果を発動させるために、何枚かカードを消費してしまうのが、つらいところか。

余談ではあるが、このカードの実装当時はテキスト準拠のため特殊召喚が可能だった。
《ドラゴンを呼ぶ笛》《不死の竜》などによるノーコスト召喚ができたため、
使用者もそれなりに多く、故にパワーカード扱いをされていた。
漫画における「生贄召喚以外では場に出せない」点を指摘された後は今の性能となる。
その後は使用率も下がり、今となっては一部のファンデッキでしか見られなくなった。
一時は一際目立っていただけにかえって不憫な待遇を受けていると感じざるを得ない。

原作・アニメにおいて ~
漫画版GXにおける万丈目準のエースカード。
紅葉世界の頂点に立った日、手に入れたカードは精霊となって万丈目の前に現われる。

漫画版GXの2巻で使用。
無効効果を4回、発動し、無効効果が無くなったあと、
三沢のモンスターの攻撃に対して発動された《聖水の弊害》で
攻守が元に戻り、攻撃力2800の状態ですべての攻撃モンスターを迎撃
することで、フィニッシャーとなった。

コナミのゲーム作品において ~

アーケードゲーム「デュエルターミナル」では、CPU万丈目が使用。
《魔の試着部屋》《カイザー・シーホース》など、
このカードの召喚をサポートできるカードも使ってくる。

関連カード

《ライトエンド・ドラゴン》

《ダークエンド・ドラゴン》

《光と闇の導き》