

《咲夜の世界/The world》

通常魔法

「十六夜 咲夜」が自分フィールド上に表側表示で存在している時のみ、自分のターンのメインフェイズ1に発動する事ができる。

このターンのバトルフェイズは2回行われる。

バトルフェイズ中、相手は魔法・罠・モンスター効果を発動することはできない。

《咲夜の世界/The world》

フィールド魔法

「十六夜 咲夜」がフィールド上に召喚・特殊召喚された時、フィールド上に存在する魔法・罠カード1枚を破壊する。

フィールド上に「十六夜 咲夜」が表側表示で存在する場合、相手はバトルフェイズに罠カードを発動することは出来ない。

フィールド上に「十六夜 咲夜」が表側攻撃表示で存在し、手札から「千本ナイフ」を発動した場合、相手フィールド上モンスターを全て破壊する。

《咲夜の世界/The world》

速攻魔法-スペルカード

「十六夜 咲夜」が自分フィールド上に表側表示で存在し、

自分の手札が二枚以上の時のみ発動する事ができる。

ライフを1000払い、手札をすべて墓地へ送る。

ターンを終了する。(ターンプレイヤーはターンを終了し、チェーン上のすべての効果を打ち消す。ターンプレイヤーは自分の手札のカードを、自分の手札の枚数の最大値になるまで捨てる。「このターン」と「ターン終了時まで」の効果は終了する)

このカードの発動にチェーンすることはできない。

スペルカードを有するとんでもない速攻魔法。

発動条件は厳しいが、得る効果も大きい。

相手ターンを飛ばすのだが、《アルカナフォースXXXI - THE WORLD》のターンスキップとは違い、加えて打ち消しの効果を持つ。

相手ドローフェイズのドロースタックにチェーンすればドロースタックロック。

相手のカード発動にチェーンすれば打ち消し。

更にフリーチェーンすら封殺し、自身は実質的に打ち消されないという徹底ぶり。

しかしそれを差し引いてもこの発動条件は厳しい、間違っても三積みはあり得ないだろう。

かなり狭い状況だが、相手の手札枚数が多く、エンドフェイズに二枚以上捨てなければならないほど貯まっている時にこのカードを発動させればお得である。

と言っても、そこまで貯まるくらいなのだから相手手札が腐っていると見て間違いはない。殆ど痛手にならないような気もする。

- ・ ブラックマジシャンもいないと千本ナイフ発動できないではないか -- (2009-06-09 05:57:23)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿